**Curso Profissional de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos**

**Disciplina de Programação e Sistemas de Informação**

Módulo 8 – Conceitos Avançados de Programação

**Conceitos Relativos à Interface de Desenvolvimento de Aplicações (API) do SO**

Alunos: Alexandre Miguel; Carlos Tojal; Frederico Bento

Professora: Matilde Vieira

Caldas da Rainha, Outubro de 2019

**Índice**

[Agradecimentos 3](#_Toc20752666)

[Siglas/Abreviaturas 4](#_Toc20752667)

[IntroduçÃo 1](#_Toc20752668)

[1. Conceitos do módulo 8 2](#_Toc20752669)

[1.1. Conceito de Programação Orientada a Eventos 2](#_Toc20752670)

[1.1.1. Eventos 2](#_Toc20752671)

[1.1.2. Exemplo de Programação Orientada a Eventos 2](#_Toc20752672)

[1.2. Conceito de Programação Orientada a Objetos 3](#_Toc20752673)

[1.2.1. Objetos 3](#_Toc20752674)

[1.2.2. Exemplo de Programação Orientada a Objetos 3](#_Toc20752675)

[1.3. Conceito de Interface Gráfica 3](#_Toc20752676)

[1.4. Conceito de Programa 3](#_Toc20752677)

[1.5. Conceito de Atributo 4](#_Toc20752678)

[1.6. Conceito de propriedades 4](#_Toc20752679)

Agradecimentos

Este trabalho só pode ter-se realizado se não fosse pela ajuda de professores importantes entre eles temos:

Ao professor João Duarte que nos ensinou conceitos de programação pois sem ele seria mais fácil compreender programação orientada a objetos.

À professora Maria João Anacleto também nos ter explicado a interação entre os programas com o Sistema Operativo com o hardware.

Ao professor Paulo Leonardo onde eles nos ensinou os conceitos básicos de redes de computadores, o que foi muito importante na realização do trabalho.

Agradecemos também á professora Matilde Viera pois se não tivesse proposto este trabalho tal não existiria.

ÍNDICE DE FIGURAS

[API PayPal no GitHub 1 5](file:///C:\Users\a25772.ESCOLA\Documents\TSI\Programação%20e%20Sistemas%20de%20Informação\M8%20-%20Conceitos%20Avançados%20de%20Programação\APIs\Trabalho_APIs_do_SO.docx#_Toc20756575)

Siglas/Abreviaturas

API

Application Programming Interface, 1

GUI

Graphics User Interface, 5

POO

Paradigma Orientado a Objetos, 2

SO

Sistema Operativo, 1

IntroduçÃo

O nosso grupo é constituído por Alexandre Miguel, Carlos Tojal e Frederico Bento do 2º ano do curso Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos.

No nosso grupo cada elemento tem funções a desempenhar, a primeira função é desempenhada pelo aluno Alexandre Miguel que consiste em organizar e fundamentar ideias, o aluno Carlos Tojal tem a função de criar exemplos de código para fundamentar a ideia principal do trabalho, tratar a escrita e escrever partes do trabalho que requeiram explicações mais técnicas, e por último o aluno Frederico Bento tem como função pesquisar informação e filtra-la de modo a ter um trabalho consistente.

Este trabalho foi-nos proposto pela professora Matilde Viera no âmbito de adquirir conhecimento acerca de vários temas do módulo 8.

Em vários temas propostos, o tema selecionado para o nosso grupo foi “Conceitos Relativos à Interface de Desenvolvimento de Aplicações (API) do Sistema Operativo (SO) ”.

Com este trabalho os nossos objetivos principais serão:

* O domínio do conceito de API e API do sistema;
* Demonstração da sua finalidade e em que contexto são utilizadas;
* A construção­­ de uma API, com o intuito de fundamentar o trabalho e consolidar os conhecimentos obtidos com a pesquisa.

**Conceitos do módulo 8**

1. Conceitos do módulo 8
   1. Conceito de Programação Orientada a Eventos

Para Pinheiro (2017) o paradigma orientado a objetos visa expressar problemas como os objetos ao invés da análise mais tradicional numa perspetiva de programação, em que as rotinas (funções e procedimentos) foram substituídas por métodos e os dados/variáveis por atributos. Neste paradigma, quando dividimos um problema em partes convém pensar em objetos com determinados atributos e métodos. [OU]

*“Paradigma Orientado a Objetos (POO) consiste em expressar os Problemas como objetos, ao contrário da análise tradicional os quais eram em rotinas e dados, que aqui foram substituídos por métodos (comportamento) e atributos (propriedades). Assim, quando é colocado o problema de desenvolver um sistema na análise orientada a objetos, deve-se pensar como dividir esse problema em objetos.”* (Pinheiro, 2017)

Existem diversos paradigmas de programação, sendo o de programação orientada a objetos – POO um dos mais utilizados. Segundo (Jesus, 2013) este paradigma organiza o código em objetos, que são autónomos e trocam mensagens entre si durante a execução do programa, imitando o comportamento dos objetos de acordo com o que sucede no mundo real.

* + 1. Eventos

“Um Evento é algo que ocorre numa aplicação e possui um determinado significado para o sistemas, desencadeando uma determinada ação como por exemplo carregar num botão ou fechar uma janela.” (Pereira)

* + 1. Exemplo de Programação Orientada a Eventos

Por exemplo, no java criamos um botão e assim mal clicamos no botão um evento é ocorrido por exemplo uma página da web é aberta.

* 1. Conceito de Programação Orientada a Objetos

POO (Programação Orientada a Objetos) é um paradigma de programação baseado no conceito de “objetos” compostos por campos ou métodos.

“POO usa abstração para criar modelos baseados no mundo real, usa várias técnicas, incluindo por exemplo o encapsulamento que é o princípio pelo qual cada componente” (Ferrari, 2013)

de um programa deve agregar toda a informação relevante para sua manipulação como uma unidade (uma cápsula).

* + 1. Objetos

“Os objetos, em programação, são unidades de código utilizadas no desenvolvimento de aplicações. Classes e objetos podem dizer respeito a qualquer tipo de entidades usadas em programação, tais como: janelas, menus, botões de comando, caixas de texto, imagens, estruturas de dados, etc. (Azul, 2011)

* + 1. Exemplo de Programação Orientada a Objetos
  1. Conceito de Interface Gráfica

A interface gráfica é a forma que o utilizador tem para interagir com computador e um programa por meio de uma tela ou representação gráfica (barra de tarefas do Windows por exemplo).

* 1. Conceito de Programa

Normalmente quando se fala de “programa” na área da informática trata-se de uma referência a um software, ao seja, uma aplicação que permitem desenvolver diferentes tarefas num computador num telefone ou outros dispositivos eletrónicos, como um exemplo de um programa/software temos o Microsoft Word que permite escrever, ler entre outras funcionalidades.

* 1. Conceito de Atributo

“Atributos de uma classe também conhecidos como propriedades, descrevem um intervalo de valores que as instâncias da classe podem apresentar.

Um atributo é uma variável que pertence a um objeto, os dados de um objetos são armazenados nos seus atributos.” (Soares, 2018)

* 1. Conceito de propriedades

NÃO SEI OQ ESCREVER POIS O TOPICO EM CIMA SUPOSTAMENTE É IGUAL A ESTE

1. **Momentos de trabalho na Programação Orientada a Objetos**

In Object Oriented Programming (OOP), as in any other programming paradigm, before jumping to the keyboard there

are many things you have to plan.

In object-oriented programming the code is organized in objects. This requires a different approach.

First you will need to know what will you need your program to do, and what is involved in it.

For example, in a school system, you will probably need to manage students.

You can convert that from real life to objects.

For example, every student has a name, process number, year, course and subjects. These would be the student object attributes.

You have to do this for everything that you will need to manage in your program.

Then, you only have to create other classes and methods that will manage and connect all the objects. In this case, probably

methods to add, remove or update students' information would be useful.

(em <http://xzueqdro4oqen52i.onion/programming/object-oriented-programming/steps-in-oop>)

1. **Tema**

**3.1.1 O que é uma API?**

“API é o acrónimo de Application Programming Interface ou, em português, Interface de Programação de Aplicativos”. (Ciriaco, 2009)

Tal como uma Graphics User Interface (GUI) facilita a interação entre o utilizador e o computador, uma API facilita a interação entre 2 softwares.

O principal objetivo das APIs é permitir a reutilização de código, facilitando o trabalho dos desenvolvedores, caso contrário estes teriam

de desenvolver softwares que permitissem a comunicação entre o programa que estão a desenvolver e o serviço de que necessitam.

Um exemplo de API é a do *PayPal*, que pode ser por exemplo incorporada em sites de vendas online, permitindo transações sem sair do site.

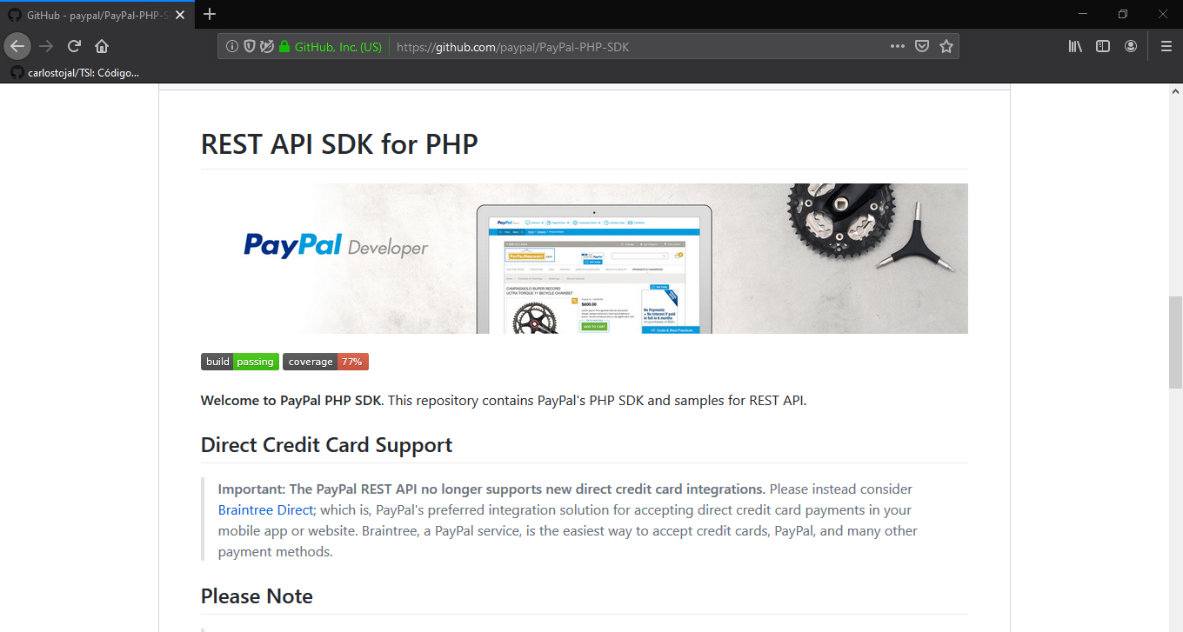


Figura 1 - API do PayPal no GitHub

**3.1.2 Tipos de API**

Existem vários tipos de API, como por exemplo as que funcionam através da rede (como a do *PayPal*), ou as do sistema.

As APIs que vamos abordar são as APIs do sistema.

Estas APIs facilitam a interação entre o programa que o desenvolvedor está a criar e o sistema operativo.

**3.1.3 O que é uma API do sistema**

Uma API do sistema é código, numa dada linguagem, que interage com o sistema operativo, e consequentemente com os seus drivers, o que significa que manipula o hardware.

**3.1.4 Em que circunstâncias são usadas APIs do sistema**

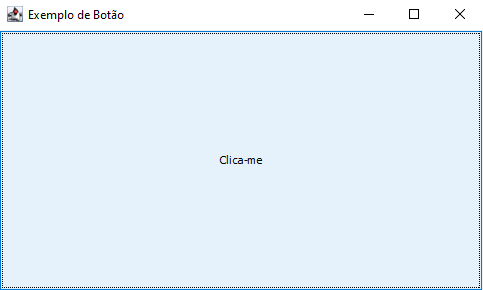
Os desenvolvedores de software utilizam APIs do sistema frequentemente, muitas vezes sem sequer darem por isso. Aqui abordámos o caso do Java.

Figura 2 - Botão em Java utilizando componentes Swing

Um exemplo básico no desenvolvimento de programas Java em que é utilizada uma API do sistema: o clique de um botão.

**3.1.5 Como funcionam as APIs do sistema em JAVA**

Em JAVA, as APIs do sistema estão dentro de classes que comunicam com o sistema operativo, daí serem APIs do sistema, tal como já expliquei anteriormente.

Na verdade, as APIs do sistema em JAVA acabam por ser mais complexas do que aparentam inicialmente, pois dentro de classes que são consideradas APIs do sistema, são utilizadas outras classes que também o são, o que gera uma elevada complexidade na compreensão do código.

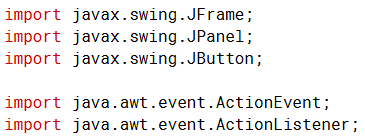
Isto demonstra ainda que se estas APIs não existissem e o desenvolvedor tivesse de criar a conexão entre os seus programas e o sistema operativo todas as vezes que criasse uma aplicação, seria um trabalho muito cansativo, e a evolução da programação e até mesmo da tecnologia (que está dependente da programação) seria muito mais lenta. As APIs do sistema, nas diversas linguagens, representam de facto um papel de grande importância no desenvolvimento de software.

É este também o objetivo das APIs do sistema: facilitar o trabalho do desenvolvedor, permitindo a reutilização de código e criando alguma uniformidade entre os códigos de todos os desenvolvedores da linguagem.

**3.1.6 Exemplos práticos da utilização de APIs do sistema na programação em JAVA**

Por exemplo, quando é clicado um botão na interface do utilizador, o sistema operativo envia uma mensagem, que é recebida pelo programa. Essa mensagem chama-se evento.

Para podermos criar um botão num programa em JAVA, temos de importar várias classes, de entre elas a JAVAX.SWING.JBUTTON, JAVA.AWT.EVENT.ACTIONEVENT e JAVA.AWT.EVENT.ACTIONLISTENER, como está demonstrado no exemplo abaixo.

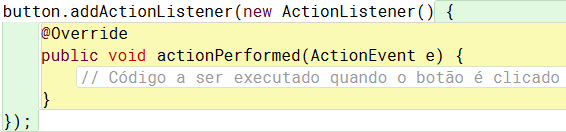


Java Swing 2

A classe JAVAX.SWING.JBUTTON é utilizada para criar e personalizar o botão, e a classe JAVA.AWT.EVENT.ACTIONLISTENER é utilizada precisamente para receber o tal evento do sistema.

Assim sendo, podemos dizer que a classe JAVA.AWT.EVENT.ACTIONLISTENER é uma API do sistema, pois comunica com o sistema para receber o evento do sistema, que chega ao programa JAVA como um objeto da classe JAVA.AWT.EVENT.ACTIONEVENT.

Tal pode ser visto abaixo.



Java Swing 3

Existem muitas mais classes em JAVA que utilizam APIs do sistema. Até se poderia dizer grande parte delas.

Um outro exemplo de classe JAVA que utiliza uma API do sistema é a classe JAVA.NET.SOCKET.



Java Sockets 1

Esta classe é utilizada para comunicar em rede a baixo nível através do protocolo TCP/IP.

Para isso, esta classe tem de comunicar com os recursos de rede do sistema operativo para poder enviar dados para o endereço IP e porta configurados, assim como receber.

Daí podermos afirmar que esta classe utiliza uma API do sistema.



Java Sockets 2

**3.1.7 APIs na prática**

Após compreendermos as bases de como são utilizadas APIs do sistema no desenvolvimento de aplicações em JAVA, pudemos avançar para a prática.

Para isso criámos dois programas que vão comunicar entre si, através da nossa própria API.

A ideia foi criar um projeto constituído por um programa em PYTHON, que seria um serviço que enviaria mensagens texto; um programa em JAVA que mostraria esse mesmo texto, e uma API para ligar ambos.



A biblioteca da minha API 1

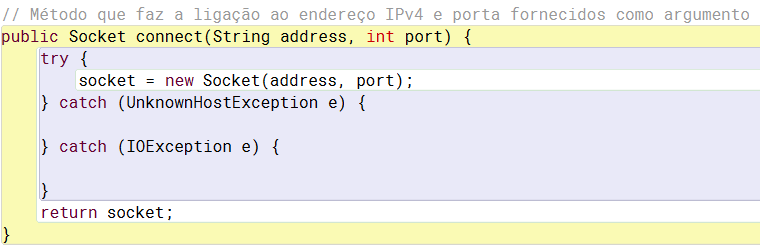
A esses programas chamámos respetivamente *"MyService"*, “*MyApp”* e *"MyService API"*. Demos estes nomes apenas para facilitar a diferenciação de cada um dos códigos.

Depois disto foi mais fácil compreender como é feita a comunicação entre 2 softwares através de uma API.

Tanto esta API quanto os 2 outros programas utilizariam também APIs do sistema. No caso do programa *“MyApp”* e da API utilizariam APIs do sistema JAVA, e no caso do programa *“MyService”* da linguagem C. Porquê da linguagem C e não do PYTHON será explicado mais à frente.

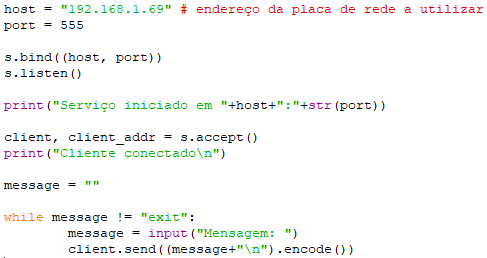
Fazendo uma comparação com o desenvolvimento de um programa em JAVA, o sistema operativo seria o correspondente ao *"MyService"*, o programa a ser desenvolvido a *"MyApp"* e a API do sistema a *"MyService API"*.

De forma simples, o programa *“MyApp”* conectar-se-ia ao programa *“MyService”* através da classe *“MyService API”*, o programa *"MyService"* enviaria as mensagens através de sockets de rede em PYTHON para o endereço IP e porta do programa *“MyApp”*.



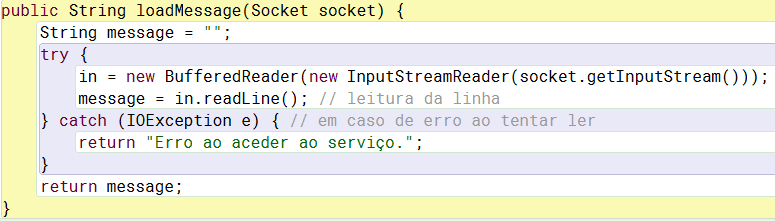
Método que faz conexão com o serviço 1

Nesta parte são utilizadas APIs do sistema na classe *“MyService API”*, para se conectar ao programa “MyService”, que também utiliza APIs do sistema para comunicar com a classe *“MyService API”*.

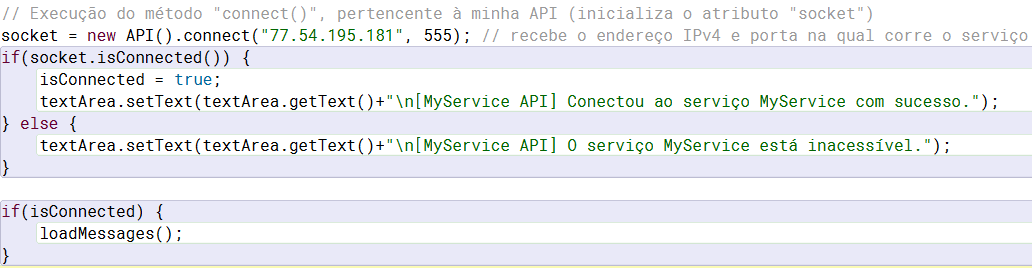


Código do serviço 1

De seguida, as mensagens chegariam ao destino e seriam lidas utilizando a classe JAVA.IO.BUFFEREDREADER, que leria o input stream do socket, obtido através do método SOCKET.GETINPUTSTREAM(), código esse presente na classe *“MyService API”*.



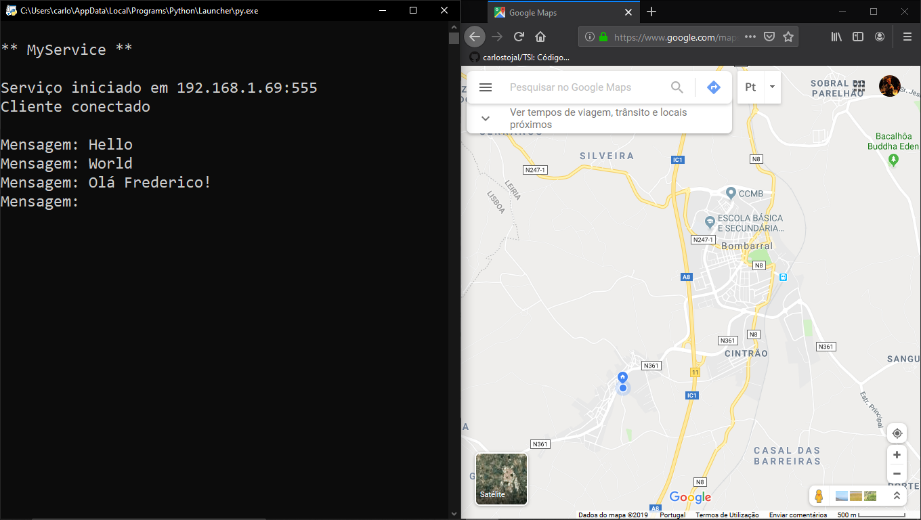
Método que obtém mensagens do serviço 1

Neste último passo são utilizadas pelo menos duas APIs do sistema: uma para o acesso ao sistema de ficheiros para fazer a leitura, e outra de rede para obter o input stream do socket. Depois disto as mensagens são recebidas pela *"MyService API"*, que as envia para a *"MyApp"*.

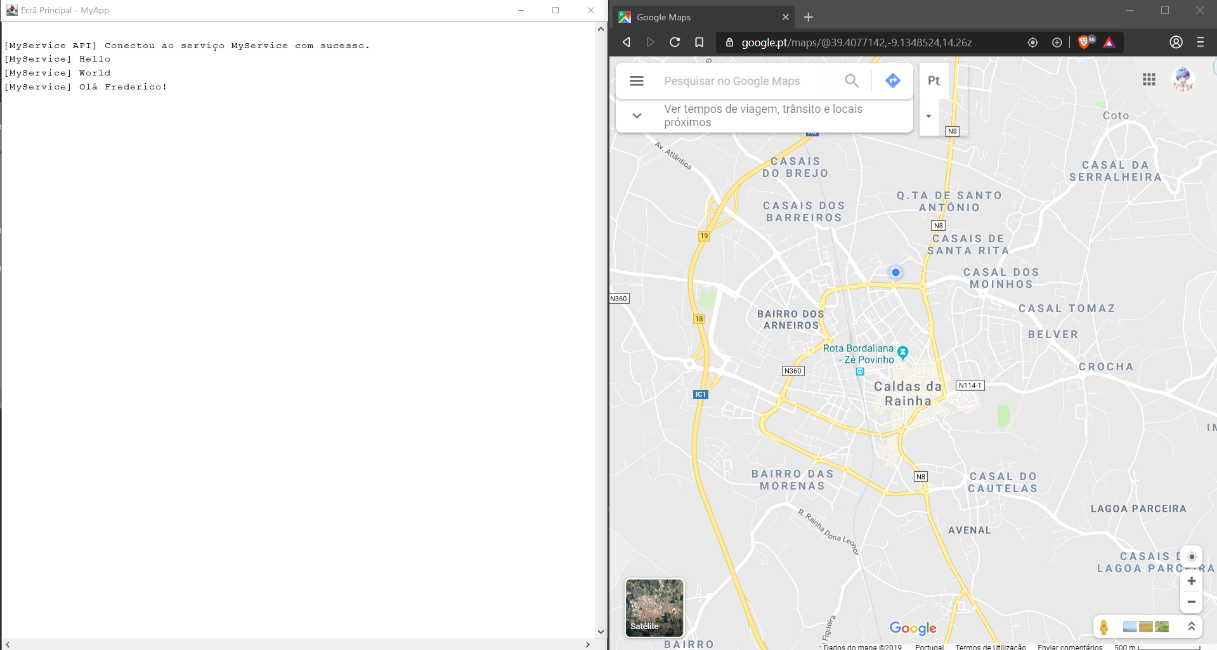
Código do ecrã principal da MyApp 1

Com isto conseguimos compreender que as APIs do sistema estão em grande maioria dos programas, obviamente que até mesmo no desenvolvimento de outras APIs, tanto como do sistema como outras.

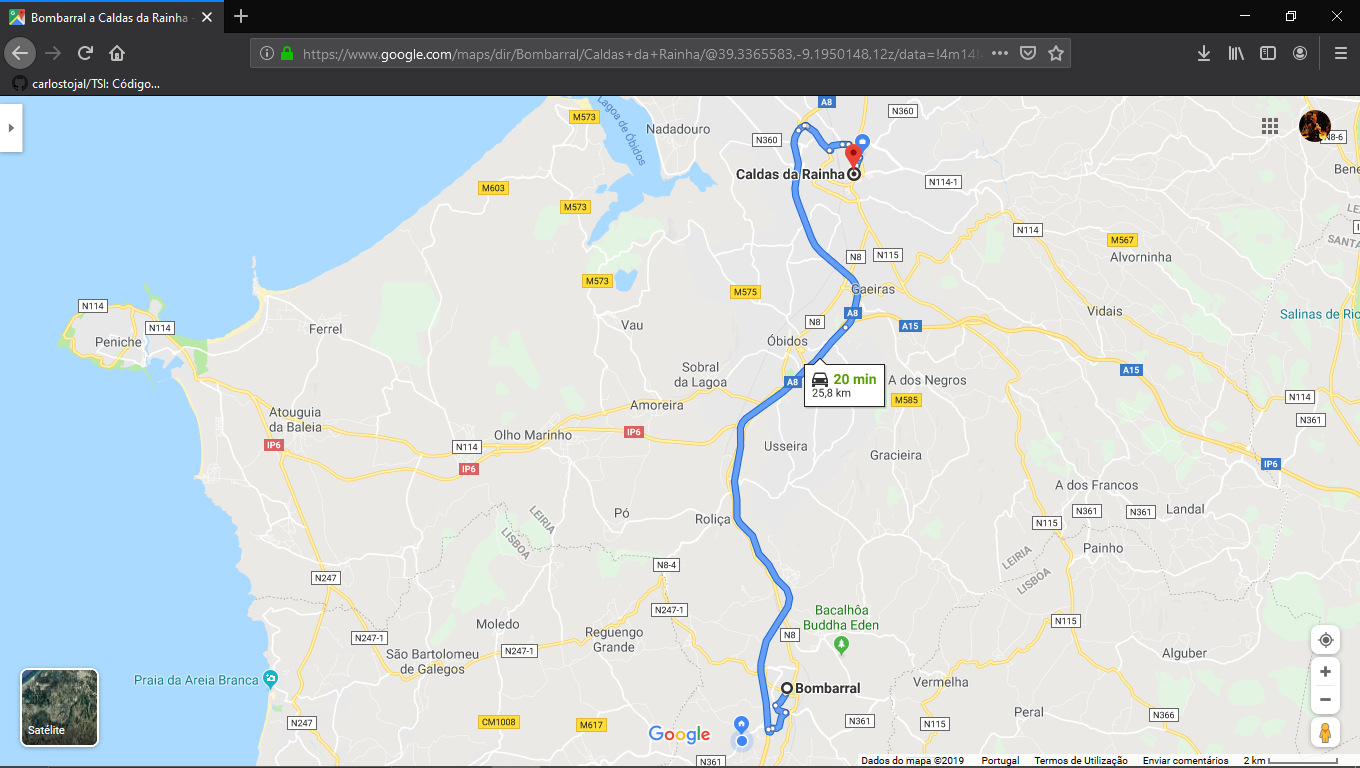
**3.1.8 O nosso projeto em prática**

****Conseguimos ainda com o projeto que criámos ter noção das potencialidades das APIs, pois a combinação de APIs do sistema com os nossos programas e a nossa API permitiu-nos comunicar entre distâncias superiores a 20km.

Execução do serviço em Bombarral 1

****

Execução do programa em Caldas da Rainha 1

****

Distância entre os dois programas 1

Para ser possível comunicar entre programas fora da mesma rede, tiveram de ser feitas configurações na rede em que ficou hospedado o programa *“MyService”*.

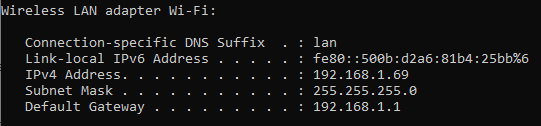
Teve de ser feito o redireccionamento da porta no router. Tal pôde ser feito com a configuração mostrada aqui.

Aqui pode ser visto que o endereço IP do router no qual ficou hospedado o programa *“MyService”* é 77.56.195.181.



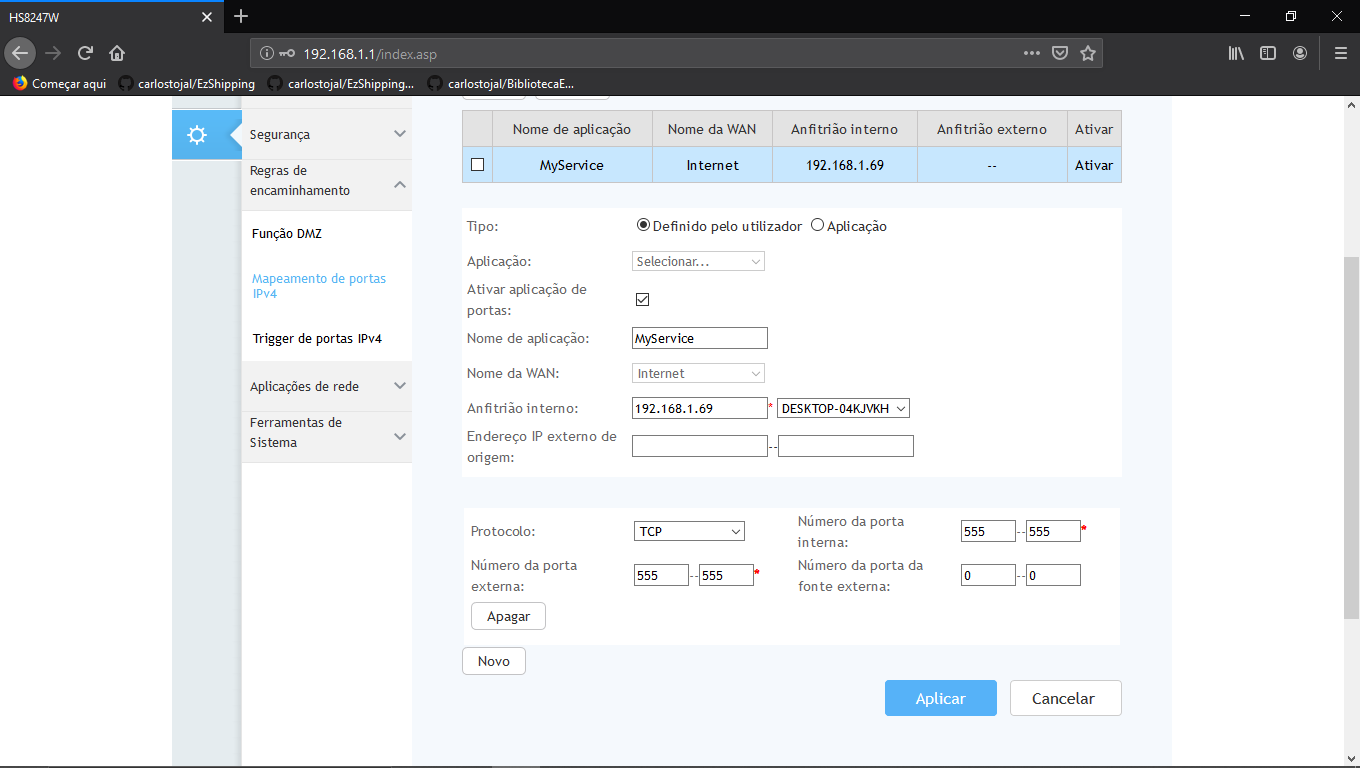
Endereços IP 1

Aqui que o endereço IPv4 da placa de rede utilizada na hospedagem deste mesmo programa é 192.168.1.69.



Endereços IP 2

E aqui podem ser vistas as respetivas configurações no painel de controlo do router, que pode ser acedido através do endereço local do router, que normalmente por padrão é 192.168.1.1.



Configuração do router 1

Isto significa que quando o computador de uma rede externa pede para aceder à porta 555 do endereço IP externo do router da rede em que está hospedado o programa *“MyService”*, o mesmo redireciona a ligação para a porta 555 do computador em que está hospedado este mesmo programa.

PYTHON, a linguagem utilizada no programa *“MyService”*, é uma linguagem interpretada e não compilada. Isto significa que as APIs do sistema utilizadas são do interpretador PYTHON, que foi na sua base escrito em C. Os restantes códigos integrantes do interpretador PYTHON que não são C, são na sua maioria códigos PYTHON, que tal como referi anteriormente são interpretados em C. Podemos assim afirmar que as APIs do sistema utilizadas na linguagem PYTHON são na verdade APIs do sistema da linguagem C.

Tudo isto para explicar que o computador que hospeda o programa *“MyService”* utiliza uma API do sistema do interpretador PYTHON para comunicar com o sistema operativo e aguardar uma conexão.



Código do serviço que aceita conexão 1

Tal é possível pois o script PYTHON recorre ao interpretador, que recorre às APIs do sistema da linguagem C e dá instruções ao sistema operativo para aguardar uma conexão à porta e endereço dados. Aqui o endereço IP poderá ser o de qualquer placa de rede do computador que execute este script.

Posteriormente, o programa *“MyApp”* utiliza a *“MyService API”*, que utiliza uma API do sistemapara estabelecer uma conexão com o endereço IP externo do router da rede em que está hospedado o programa *“MyService”*, que redireciona a ligação para esse mesmo computador para a porta 555.

A linha abaixo está presente na classe *“MainScreen”*, que chama a execução do método *“connect()”* da minha API.



Conexão ao serviço pela minha API 1

Esta linha está presente nesse mesmo método, em que *address* é o primeiro argumento (neste caso 77.54.195.181) e *port* o segundo (neste caso 555).

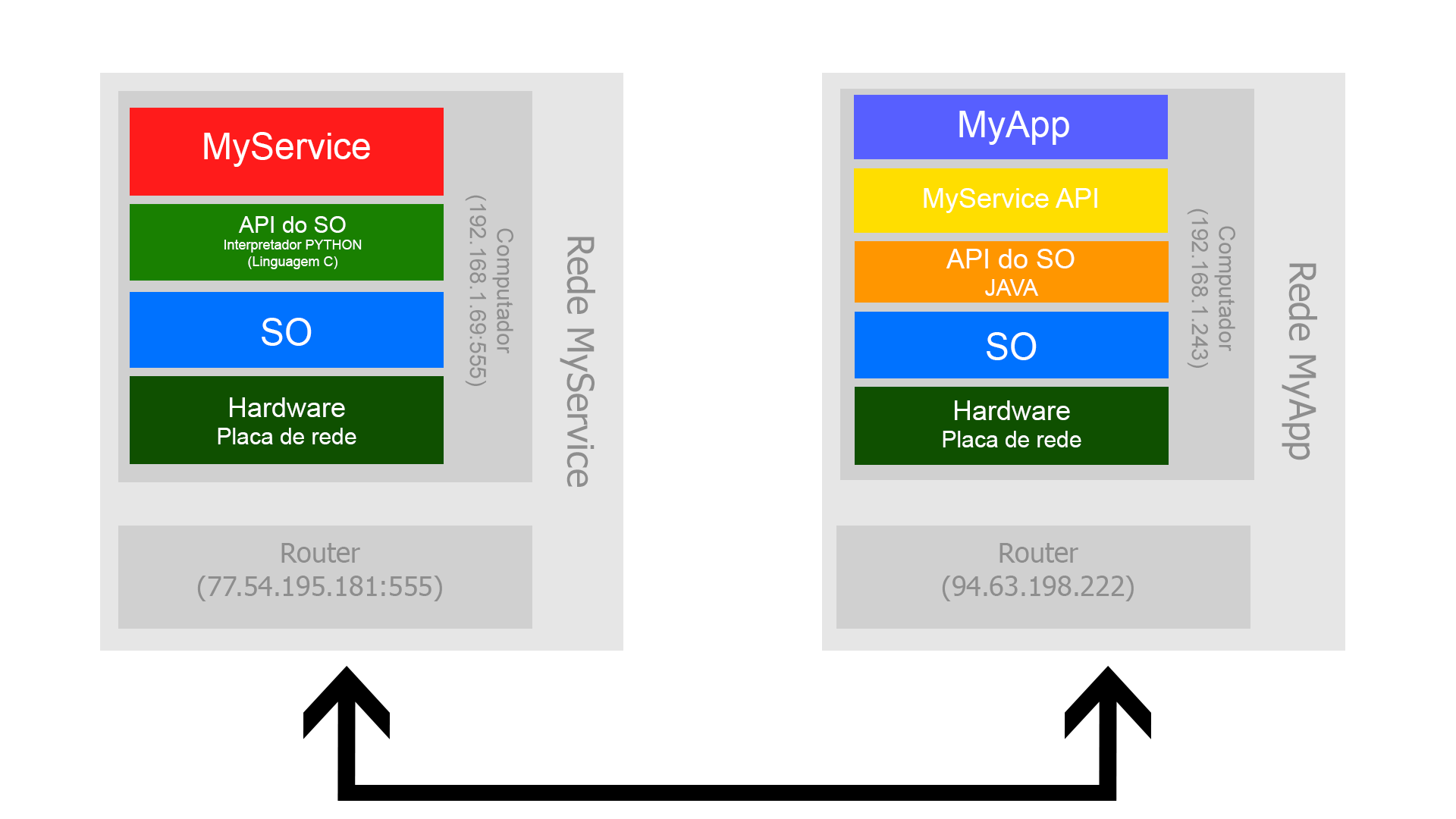


Código dentro deste mesmo método 1

Por exemplo aqui a ligação é criada através da minha API, que recorre à API do sistema presente na classe JAVA.NET.SOCKET para conectar ao endereço e porta dados.

A partir daqui pode ser feita a transmissão de dados.

Isto poderá ser mais facilmente compreendido no esquema abaixo.



Esquema representativo da nossa API 1

A menção dos endereços IP da rede *“MyApp”* é feita apenas com o objetivo de tornar o esquema mais detalhado. Não é feito qualquer tipo de redireccionamento de portas nesta rede, nem é manipulado qualquer endereço da mesma nos códigos. Os endereços mostrados são os utilizados nas capturas de ecrã dos programas, mas poderiam ser quaisquer outros.

Todos os códigos de exemplo do trabalho podem ser vistos no apêndice A.

**CONCLUSÃO**

No fim deste trabalho conseguimos ver que não só aprendemos assuntos relacionados a APIs (O que é uma API?, API na pratica, Tipos de APIs etc…) como também demos a conhecer mais sobre a POO, ao seja Programação Orientada a Objetos.

**APÊNDICE A**

O repositório que contém os códigos do trabalho pode ser visto neste endereço:

<https://github.com/carlostojal/TSI/tree/master/Programa%C3%A7%C3%A3o%20e%20Sistemas%20de%20Informa%C3%A7%C3%A3o/M8%20-%20Conceitos%20Avan%C3%A7ados%20de%20Programa%C3%A7%C3%A3o/APIs>

**REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Azul, A. A. (2011). *Programação e Sistemas de Informação.*

Ciriaco, D. (24 de 3 de 2009). *https://www.tecmundo.com.br/programacao/o-que-e-api-.htm*. Obtido de TecMundo: https://www.tecmundo.com.br/programacao/1807-o-que-e-api-.htm

Jesus, C. d. (2013). *JAVA - Programação Orientada a Objetos.* Lisboa: FCA.

Pinheiro, Á. F. (02 de 04 de 2017). *pt.slideshare.net/alvarofpinheiro/paradigma-orientado-a-objetos.* Obtido de https://pt.slideshare.net/alvarofpinheiro/paradigma-orientado-a-objetos-74172656