Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto



18/04/2015

Índice

Aplicações	3
Módulos	4
Client	4
Common	4
Log	4
Server	4
Objetos e sua interação	5
Cliente	5
Servidor	5
Actions	5
Controllers	6
Database	6
Funcionalidades Incluidas	7
Login/Registo	7
Consulta das informações atuais atualizadas	8
Compra/Venda de Diginotes	9
Eliminação de propostas de compras	9
Alteração da cotação atual	10
Notificações	10
Instruções de Utilização	11

Aplicações

Quando compilado devem ser criados dois executáveis.

Um representa o cliente e outro representa o servidor. Nenhum dos executáveis é dependente diretamente do outro no entanto, para que o cliente funcione corretamente deve existir uma aplicação servidor caso contrário a aplicação cliente falhará as tentativas de comunicação com o servidor e consequentemente funcionará incorretamente.

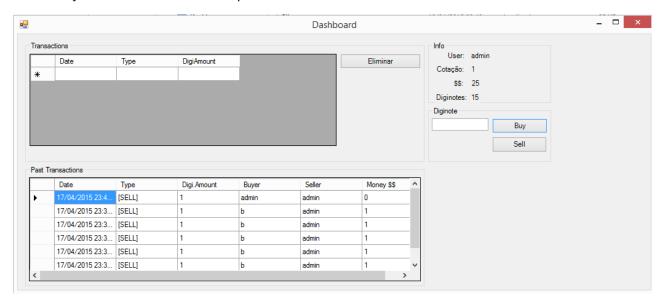


Figura 1 Exemplo de uma aplicação cliente

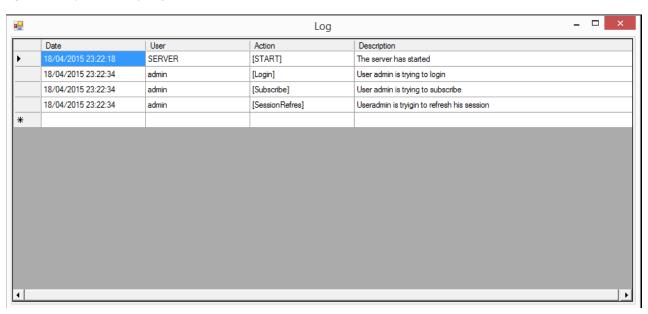


Figura 2 Exemplo de uma aplicação servidor

Módulos

O desenvolvimento da aplicação foi distribuído por 4 módulos distintos.



Figura 3 Principais módulos da aplicação

Client

Este módulo representa um cliente.

Inclui toda a gestão da interface gráfica recebendo entradas do utilizador e comunicando quando necessário com o servidor. Adicionalmente este módulo recebe também chamadas provenientes do servidor.

Este módulo depende diretamente do módulo "Common" o qual define as interfaces de comunicação com o servidor.

Common

Este módulo define todas as interfaces de comunicação entre o servidor e o cliente.

Log

Este módulo implementa uma pequena interface gráfica onde são registadas as ações tomadas por uma aplicação.

Server

Este módulo representa um servidor.

As principais funções deste módulo são a autenticação de utilizadores, receber pedidos de compra e venda, fornecer informação aos clientes sobre o seu estado atual e informar os clientes aquando da alteração de informação relevante.

Este módulo depende diretamente do módulo "Common" e do módulo "Log".

Objetos e sua interação Cliente

O cliente é estruturado nos diferentes formulários.

Adicionalmente existe um gestor da interface onde são registados todos os "handlers" das ações do utilizador e um objeto que recebe as chamadas do servidor ("ServerUser").

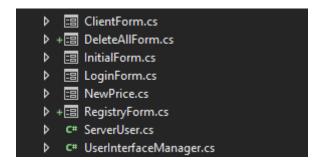


Figura 4 Componentes da aplicação cliente

Servidor

Actions

Uma action representa uma acção que pode ser feita pelo utilizador.

Uma ação utiliza os objetos de acesso à base de dados para fazer compras, vendas, login, etc. As ações estão divididas em duas categorias principais, a categoria "User" que gere operações ligadas à autenticação do utilizador e a categoria "Transaction" que representa as acções que envolvem "Diginotes".

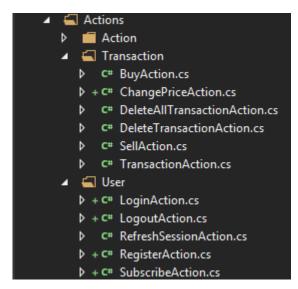


Figura 5 Componentes da aplicação servidor

Controllers

Os controladores ligam as chamadas do utilizador às acções existentes.

Existem dois controladores um que recebe as chamadas relativas a autenticação ("TransactionController") e outro que recebe as chamadas relativas à compra, venda, etc ("TransactionController").

Os métodos disponíveis nestes controladores são discriminados através de interfaces definidos no módulo "Common".

```
+ C# TransactionController.cs+ C# UserController.cs
```

Figura 6 Componentes da aplicação servidor

Database

Esta camada gere e medeia o acesso à base de dados.

Existem 2 camadas, a primeira que define os dados persistidos na base de dados ("Model"), a segunda que define as configurações de acesso à base de dados ("Config").

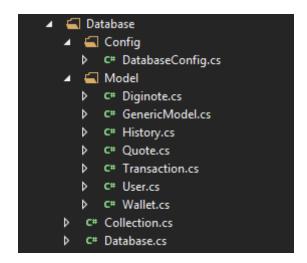


Figura 7 Componentes da aplicação servidor

Funcionalidades Incluidas

Login/Registo

Depois de apresentado com o ecrã inicial, o utilizador pode escolher uma de duas opções, Login ou Registo.

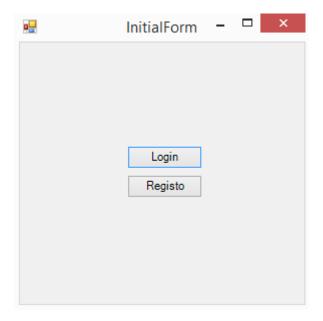


Figura 8 Formulário inicial

Se escolher a opção "Login" o utilizador poderá inserir tanto os seus dados de utilizador o que lhe permitirá logar-se na aplicação. É imporante referir que o campo "Nome" aceita tanto o nome do utilizador como o nickname do mesmo.

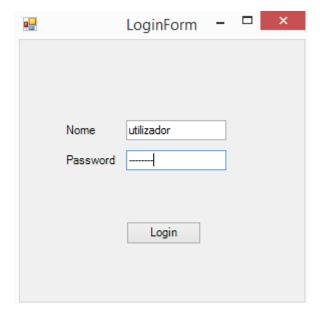


Figura 9 Formulário de login

Se escolher a opção "Registo" o utilizador poderá inserir as suas informações e desta forma registar-se no sistema.

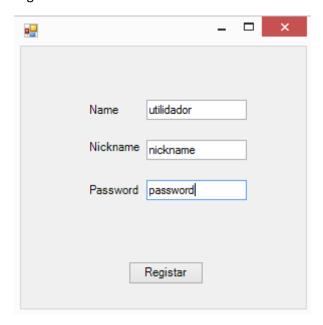


Figura 10 Formulário de registo

Consulta das informações atuais atualizadas

O utilizador pode a qualquer momento consultar a cotação atual, o seu saldo e a quantidade de diginotes que o utilizador possui.

Adicionalmente o utilizador pode consultar também as transações passadas bem como as compras e vendas em espera.

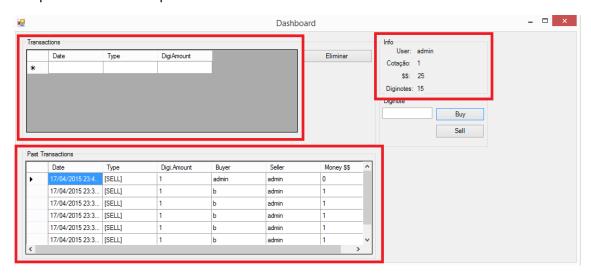


Figura 11 Interface do cliente

Compra/Venda de Diginotes

O utilizador pode inserir a quantidade e escolher a ação a tomar que pode ser compra ou venda.

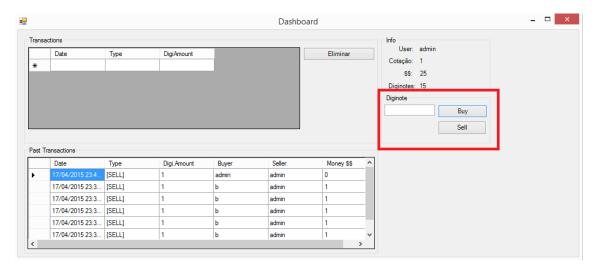


Figura 12 Interface do cliente

Eliminação de propostas de compras

As transações de compra e venda ainda não completas podem ser retiradas a qualquer momento. Para isso o utilizador pode escolher a ordem de compra/venda que pretende e de seguida clickar em "Eliminar"

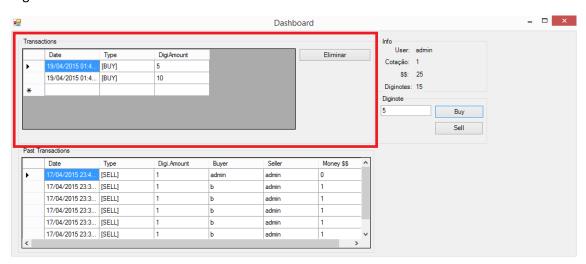


Figura 13 Interface do cliente

Alteração da cotação atual

Quando não há transações de compra/venda suficientes para dar resposta à oferta do utilizador é apresentado ao utilizador uma janela que lhe permite alterar o preço das diginotes. Se o valor for alterado corretamente o servidor deixa de aceitar compras e vendas de Diginotes durante 60 segundos e notifica todos os utilizadores sobre esta alteração.

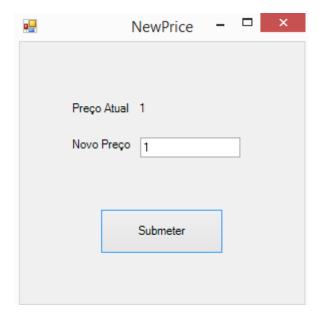


Figura 14 Interface de alteração de preço

Notificações

Sempre que há uma alteração de preço é apresentado ao utilizador uma janela que lhe permite aceitar o novo preço ou remover todas as suas ordens de compra/venda.

Adicionalmente quaisquer alterações da informação do utilizador são também notificadas ao mesmo.

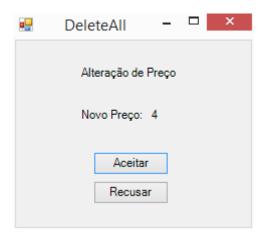


Figura 15 Interface de aceitação de novo preço

Instruções de Utilização

O projeto fornecido funciona sem a necessidade de alterações sendo que o servidor depende da existência de uma instância MongoDB (www.mongodb.org). Esta instância deverá correr no através do endereço "127.0.0.1" no porto 27017, se for necessário alterar o porto deverá alterar-se a classe "Server.Database.DatabaseConfig".

```
pusing System;
using Server.Database.Model;

= namespace Server.Database.Config
{
    2 references
    public class DatabaseConfig
    {
        public String Host = "127.0.0.1";
        public String Port = "27017";
        public String Dbname = "TDIN";
        public Model[] Models;
```

Figura 16 Classe de configuração de acesso à base de dados

Para correr uma instância MongoDB é só necessário depois de instalada correr o comando "mongod" na linha de comandos.

```
Command Prompt - mongod
                     [Version 6.3.96
    2013 Microsoft Corporation. All rights reserved.
   2015-04-19T03:10:04.632+0100 I
                                    JOURNAL
                                               [initandlisten] recover : no journal fil
                                    JOURNAL
JOURNAL
                                               Idurability] Durability thread started
[journal writer] Journal writer thread
    -04-19703:10:04.783+0100 I CONTROL
port=27017 dbpath=C:\data\db\ 64-bit
-04-19703:10:04.783+0100 I CONTROL
pos Server 2008 R2
                                               [initandlisten] MongoDB starting : pid=3
                                               host=senhor
[initandlisten] targetMinOS: Windows 7/W
                                               [initandlisten] db version v3.0.1
[initandlisten] git version: 534b5a3f9d1
        -19703:10:04.784+0100 I CONTROL
-fips 15 Oct 2014
-19703:10:04.784+0100 I CONTROL
                                               [initandlisten] OpenSSL version: OpenSSL
                [initandlisten] allocator: system
[initandlisten] options: {}
```

Figura 17 Comando mongod