

**ANDRESSA FARIA GIORDANO
EDILSON DE SOUZA JUSTINIANO**

**BANCO DE DADOS ORIENTADO A GRAFOS
APLICADO À BUSCA POR MÃO DE OBRA**

**UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAÍ
POUSO ALEGRE – MG
2015**

**ANDRESSA FARIA GIORDANO
EDILSON DE SOUZA JUSTINIANO**

**BANCO DE DADOS ORIENTADO A GRAFOS
APLICADO À BUSCA POR MÃO DE OBRA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a banca examinadora como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação na Universidade do Vale do Sapucaí – UNIVAS.

Orientador: Prof. Me. Márcio Emílio Cruz
Vono de Azevedo

**UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAÍ
POUSO ALEGRE – MG
2015**

**ANDRESSA FARIA GIORDANO
EDILSON DE SOUZA JUSTINIANO**

**BANCO DE DADOS ORIENTADO A GRAFOS
APLICADO À BUSCA POR MÃO DE OBRA**

Trabalho de conclusão de curso defendido e aprovado em 18/11/2015 pela banca examinadora constituída pelos professores:

Prof. Me. Márcio Emílio Cruz Vono de Azevedo
Orientador

Prof. André Luiz Martins de Oliveira
Avaliador

Prof. Me. Roberto Ribeiro Rocha
Avaliador

De Andressa Faria Giordano.

Dedico este trabalho a Deus, por guiar os meus passos e me manter firme no caminho, mesmo em meio às dificuldades. A minha mãe Regina Faria, por ser uma mulher de fibra, guerreira e tão merecedora desta conquista. Obrigada por estar comigo em todos os momentos e por ter acreditado em mim, nós conseguimos. A minha irmã Juliana Faria, por me apoiar e ser a melhor irmã que alguém poderia ter, amo você. Ao meu padrasto José Vitor, por ser um homem íntegro e cheio de bons conselhos. Ao meu tio amado, Carlos Campos, por me incentivar a ir em frente e não desistir dos meus sonhos, o seu apoio foi fundamental para esta realização. Ao meu companheiro Rubens Vilela, por toda dedicação e amor, você fez toda a diferença nesta caminhada. Agradeço por cada conselho, por ser o meu refúgio em momentos difíceis, por todo o apoio. Obrigada por toda essa cumplicidade, você é especial. A todos os meus familiares, aos meus amigos, por serem os melhores do mundo e todos os que de alguma forma, direta ou indiretamente, contribuíram para a concretização deste sonho. Deus os abençoe.

De Edilson de Souza Justiniano.

Dedico este trabalho primeiramente, a Deus, pela força e coragem durante toda esta longa caminhada. A minha mãe Cleide de Souza Justiniano, que apesar de todos os contratempos sempre esteve ao meu lado em todos os momentos, difíceis ou não, desde minha infância. A meu pai Venicius Justiniano, exemplo de pessoa e caráter, que me mostrou o caminho das pedras, ajudando a me tornar o homem que sou hoje. A meus irmãos, Edilaine de Souza Justiniano e Everton de Souza Justiniano pelo apoio e companheirismo. A meus avós, que sempre me incentivaram a correr atrás dos meus sonhos e a estudar em busca de um futuro melhor, principalmente a minha avó Maria Aparecida do Prado (*in memoriam*) que me viu iniciar esta caminhada, porém, infelizmente não pode me ver finalizá-la. A minha noiva Josy Chaves, pessoa com quem amo compartilhar todos os momentos da minha vida. Você foi o meu porto seguro nos momentos que mais precisei ao longo desta caminhada. Obrigado pelo carinho, paciência, compreensão, parceria e por sua capacidade de me trazer alegria e paz na correria de cada semestre, sempre acreditando, apoiando e me incentivando desde o princípio. Graças a você me sinto mais vivo e feliz. Obrigado amor, por fazer parte de minha vida e desta conquista. A meus amigos por estarem sempre ao meu lado me ajudando e incentivando. Aos demais familiares por confiarem em mim, o apoio de vocês foi fundamental para que eu concluisse esta fase

em minha vida. Àqueles que direta ou indiretamente contribuíram para que eu alcançasse mais essa vitória em minha vida. Obrigado a todos!

AGRADECIMENTOS

Agradecemos,

A Deus, por tudo. Que todas as coisas sejam para a Tua honra e glória.

Ao orientador Márcio Emílio, por todo apoio, incentivo e amizade, demostrados não somente neste trabalho mas em todo o período da faculdade.

A professora Joelma Faria, que por sua leitura minuciosa nos ajudou para que este trabalho alcançasse sua melhor versão.

Aos professores Roberto Rocha e André Martins pelas dicas que contribuíram para a melhorar a qualidade deste trabalho.

Ao professor e coordenador José Luiz, por todo apoio e suporte.

A todos os professores e colegas de classe, pela amizade, conselhos e todo o conhecimento compartilhado.

De Andressa Faria Giordano

Ao meu amigo e parceiro Edilson Justiniano por toda dedicação, compreensão e apoio. Por ser tão incrível e prestativo, se tornando fundamental para a concretização deste trabalho. Muitas vezes foi meu professor, mas acima de tudo, foi e será sempre um grande amigo do qual eu me orgulho muito.

Aos meus amigos Sandro Augusto e Jonathan Santos, por todo incentivo e apoio contínuo. Pela amizade que se enraizou no decorrer destes anos de luta.

Aos meus familiares, por todo carinho e amor. Em especial a minha mãe, por ser a minha base, me incentivando sempre a buscar e fazer o melhor.

Ao meu querido Rubens Vilela, por estar sempre do meu lado, a cada passo, se fazendo essencial e me sustentando em todas as etapas desta caminhada.

A todos os que passaram pelo meu caminho e contribuiriam de alguma forma para que eu chegassem até aqui. De coração, obrigada!

De Edilson de Souza Justiniano

A minha parceira neste trabalho Andressa Faria Giordano pela atenção, dedicação e competência, sempre disposta a ajudar no que fosse necessário.

Aos amigos Sandro Oliveira e Jonathan Santos, pela amizade e apoio contínuo ao longo desses anos.

A minha família, de forma especial, meus pais, por contribuírem com essa realização, sempre acreditando e me incentivando a estudar em busca de um futuro melhor.

A minha querida Josy Chaves, obrigado por seu apoio incondicional, sempre me incentivando a fazer o meu melhor. Se tornando essencial nessa conquista.

Ao amigo, ex-professor e ex-patrão Túlio Faria que nos ajudou a definir algumas das tecnologias utilizadas neste trabalho.

Ao amigo Miller Faria por ajudar no processo de desenvolvimento do trabalho.

*"Cada sonho que você deixa para
trás é um pedaço do seu futuro
que deixa de existir."*
(Steve Jobs)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Uma visão geral do ICONIX e seus componentes.	20
Figura 2 – O problema das 7 pontes de <i>Königsberg</i>	22
Figura 3 – Ilustração de uma representação gráfica de um simples grafo	23
Figura 4 – Ilustração de uma representação gráfica de um <i>multigraph</i>	24
Figura 5 – Imagem de uma representação gráfica de um grafo direcionado	24
Figura 6 – Imagem de um grafo isomórfico	25
Figura 7 – Grafo representado por meio de uma matriz adjacência	25
Figura 8 – Exemplo simples de um grafo armazenado no Neo4j	30
Figura 9 – Uma visão geral do processo de desenvolvimento de software.	33
Figura 10 – Modelo de domínio inicial	46
Figura 11 – Diagrama de caso de uso	47
Figura 12 – Diagrama de robustez do caso de uso "Localizar parceiros"	48
Figura 13 – Modelo de domínio atualizado	49
Figura 14 – Modelo de dados da aplicação	50
Figura 15 – Diagrama de sequência do caso de uso "Localizar parceiros"	51
Figura 16 – Diagrama de classes.	52
Figura 17 – Tela de serviços do GitHub.	53
Figura 18 – Ferramentas da IDE Eclipse.	54
Figura 19 – Tela de <i>log in</i> .	59
Figura 20 – Fluxo de autenticação de usuários utilizando a forma tradicional	60
Figura 21 – Fluxo de autenticação de usuários utilizando <i>token</i>	62
Figura 22 – Página inicial do usuário contratante.	65
Figura 23 – Exemplificação da consulta por possíveis parceiros.	66
Figura 24 – Tela para aceitar ou rejeitar solicitação de parceria.	67
Figura 25 – Página para adicionar serviços.	70
Figura 26 – Exemplificação da consulta por mão de obra.	74
Figura 27 – Tela contendo a taxa de avaliação do serviço prestado.	75
Figura 28 – Tela de dicas para provedores de serviços.	76
Figura 29 – Gráfico de avaliação do serviço na página de perfil do provedor.	78
Figura 30 – Gráfico de avaliação do serviço na página inicial do provedor.	79
Figura 31 – Página resultante da busca por doméstica.	82

Figura 32 – Funcionalidade que apresenta a lista com possíveis parceiros.	83
Figura 33 – Funcionalidade que apresenta a busca por novos parceiros.	84

LISTA DE CÓDIGOS

Código 1	Inclusão do estilo CSS <i>inline</i>	38
Código 2	Inclusão do estilo CSS incorporado à página HTML.	38
Código 3	Inclusão do estilo CSS a partir de um arquivo externo.	39
Código 4	Inclusão do código em Javascript incorporado ao HTML. . .	40
Código 5	Inclusão do código Javascript de um arquivo externo.	40
Código 6	Código de comunicação com o banco de dados	55
Código 7	Exemplo de consulta usando a API <i>cypher</i>	56
Código 8	JSON retornado de uma consulta via <i>Cypher</i>	57
Código 9	JSON padrão com os resultados das consultas <i>Cypher</i>	58
Código 10	Classe responsável pela criptografia e descriptografia do <i>token</i>	63
Código 11	Classe responsável pela validação do <i>token</i>	64
Código 12	<i>Query</i> para apresentar possíveis parceiros	65
Código 13	<i>Query</i> para enviar solicitação de parceria	66
Código 14	<i>Query</i> para remover solicitação de parceria	68
Código 15	<i>Query</i> para apresentar novos parceiros	68
Código 16	<i>Query</i> para localização de mão de obra	70
Código 17	Primeira <i>sub query</i> para localização de mão de obra.	72
Código 18	Segunda <i>sub query</i> para localização de mão de obra.	72
Código 19	Terceira <i>sub query</i> para localização de mão de obra.	73
Código 20	Quarta <i>sub query</i> para localização de mão de obra.	74
Código 21	Inserção da biblioteca <i>charts</i> na página inicial.	76
Código 22	Inclusão do elemento necessário para geração do gráfico. . . .	76
Código 23	Objeto contendo os atributos de configuração do gráfico. . . .	76
Código 24	Criação de nova instância para gráficos de linha.	77

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ACID	Atomicidade, Consistência, Isolamento e Durabilidade
ACM	<i>Association for Computing Machinery</i>
API	<i>Application Programming Interface</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheet</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
HTTP	<i>Hypertext Transfer Protocol</i>
IDE	<i>Integrated Development Environment</i>
JSF	<i>JavaServer Faces</i>
JSON	<i>Javascript Object Notation</i>
JSP	<i>JavaServer Pages</i>
JVM	<i>Java Virtual Machine</i>
MVC	<i>Model – View – Controller</i>
MySQL	Banco de dados relacional
NoSQL	<i>Not Only SQL</i>
REST	<i>Representational State Transfer</i>
SOAP	<i>Simple Object Access Protocol</i>
SQL	<i>Structured Query Language</i>
UML	<i>Unified Modeling Language</i>
URI	<i>Uniform Resource Identifier</i>
W3C	<i>World Wide Web Consortium</i>
WSDL	<i>Web Service Description Language</i>
XML	<i>Extensible Markup Language</i>

GIORDANO, Andressa Faria; JUSTINIANO, Edilsonde Souza. **BANCO DE DADOS ORIENTADO A GRAFOS APLICADO À BUSCA POR MÃO DE OBRA**. 2015. Monografia – Curso de SISTEMAS DE INFORMAÇÃO, Universidade do Vale do Sapucaí, Pouso Alegre – MG, 2015.

RESUMO

Esta pesquisa apresenta o estudo do banco de dados orientado a grafos aplicado à busca por mão de obra temporária, utilizando o mesmo modelo de negócio presente nas redes sociais. Esta pesquisa é do tipo aplicada, pois visa propor uma solução para um problema social, que acontece dentro de uma região específica, mas que pode ser útil a toda população. Para obter os resultados esperados, foi utilizado o banco de dados Neo4j, juntamente com a API *Cypher*, usada para a navegação e inserção de dados no banco. Foi desenvolvido um sistema na plataforma *web*, com o auxílio das tecnologias HTML, CSS Javascript e o *framework* Angular JS, atuando do lado cliente da aplicação e as tecnologias Java, *Web service* REST, juntamente com o Neo4j, atuando do lado servidor. Foram desenvolvidas funcionalidades que beneficiam tanto o prestador de serviço quanto o contratante, auxiliando-os na tomada de decisão. Como exemplo, pode-se citar a busca por determinado tipo de serviço, avaliação de desempenho de profissionais, criação de redes de parcerias, além de gráficos comparativos, que mostram ao usuário informações sobre as últimas avaliações. Essas funcionalidades tornaram esta pesquisa de grande relevância social, técnica e teórica por contribuir com a exploração de novos recursos, relacionados aos bancos de dados NoSQL. Com isso, conclui-se que os objetivos propostos por este trabalho foram atendidos.

Palavras-chave: mão de obra. *Cypher*. Neo4j.

GIORDANO, Andressa Faria; JUSTINIANO, Edilsonde Souza. **BANCO DE DADOS ORIENTADO A GRAFOS APLICADO À BUSCA POR MÃO DE OBRA.** 2015. Monografia – Curso de SISTEMAS DE INFORMAÇÃO, Universidade do Vale do Sapucaí, Pouso Alegre – MG, 2015.

ABSTRACT

This research presents the study about graph databases applied to search for temporary workmanship by using the same business model adopted by social networks. This is an applied research, since it aims to propose a solution for a real social problem that happens inside a specific region but it can be helpful to the entire population. It was used the graph database Neo4j, together with the API Cypher to navigate and also to data management on database. This research also covers the creation of a web based software which was created using the front-end technologies HTML, CSS, Javascript and the framework Angular JS, in client side and, it was used Java programming language, on server-side, to create a REST Web service which work together with Neo4j and provide information on client side. In order to benefit the service providers as well as contractors, some functionalities have been developed to help them in decision-making. As example, it is possible to quote the search for a particular type of service, performance analysis of the professionals, creation of partners network. The application also have comparative graphs which display information about the last evaluations to the users. These functionalities have brought a high relevance to social, technical and theoretical areas because it explored new resources related to NoSQL databases. So, it is possible to conclude that the objectives proposed by this work were met.

Keywords: *workmanship. Cypher. Neo4j.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
2 QUADRO TEÓRICO	19
2.1 Iconix	19
2.1.1 Análise de requisitos	20
2.1.2 Análise e projeto preliminar	20
2.1.3 Projeto detalhado	21
2.1.4 Implementação	21
2.2 Teoria dos Grafos	22
2.3 Tecnologias	26
2.3.1 Banco de dados	26
2.3.2 Banco de dados relacionais	27
2.3.3 Banco de dados NoSQL	28
2.3.4 Neo4j	28
2.3.5 Cypher Query Language	31
2.3.6 Java	32
2.3.7 Tomcat 7	34
2.3.8 Web Service REST	35
2.3.9 HTML 5	36
2.3.10 CSS 3	37
2.3.11 Javascript	39
2.3.12 Angular JS	41
3 QUADRO METODOLÓGICO	42
3.1 Tipo de pesquisa	42
3.2 Contexto de pesquisa	43
3.3 Instrumentos	44
3.4 Procedimentos e resultados	45
3.4.1 Iconix	45
3.4.2 Preparação do ambiente	53
3.4.3 Desenvolvimento	55
4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	80
4.1 Localizar mão de obra	81
4.2 Apresentar possíveis parceiros	82
4.3 Localizar novos parceiros	83
4.4 Solicitações de parcerias	84
4.5 Avaliações de serviços	84
4.6 Gráficos	85
5 CONCLUSÃO	86
REFERÊNCIAS	91

APÊNDICES	93
ANEXOS	141

INTRODUÇÃO

Com a constante evolução tecnológica é possível notar que, a cada dia, mais pessoas estão se inserindo no mundo globalizado. Pertencer a este meio tem mudado completamente a maneira de se realizar tarefas, uma vez que a revolução tecnológica busca facilitar o que até então era trabalhoso. Atualmente, nos deparamos com situações nas quais as pessoas desempenham mais de um papel, dividindo o seu tempo entre tarefas profissionais, pessoais e aquelas que chamamos de rotineiras as quais muitas vezes, não são realizadas por elas e sim por terceiros.

Um profissional terceirizado é capaz de cuidar de todas as tarefas extras que não cabem na rotina, no entanto, encontrá-los tem se tornado cada vez mais difícil, uma vez que confiar a sua residência ou ainda, a sua intimidade a uma pessoa não conhecida gera muita insegurança. Ainda, vale ressaltar que este tipo de trabalho está cada vez mais escasso e raro no cenário atual.

Com o advento da internet, e mais tarde sua popularização, uma série de aplicações para diferentes fins vem sendo desenvolvidas. Estes aplicativos tem como finalidade apresentar soluções para os mais diversos tipos de problemas. É possível notar que as redes sociais geram um grande impacto no modelo de vida que as pessoas seguem, isto se deve ao fato de que tudo e todos estão conectados, direta ou indiretamente, e que as informações são trocadas a uma velocidade surpreendente, sendo necessário obtê-las de forma clara e rápida (BARBOSA, 2011).

Com a ampliação desta comunicação, somada à evolução das tecnologias, houve a necessidade de se realizar algumas melhorias voltadas aos bancos de dados, a fim de otimizar as tarefas realizadas por ele, levando assim, a criação de uma nova geração de bancos de dados, denominada NoSQL¹.

Dentre esta nova geração, o banco de dados orientado a grafos vem se destacando por apresentar grande potencial para manipulação de dados em diferentes áreas como: relacionamento interpessoal, biológicas, rotas geográficas, entre outras.

Penha e Carvalho (2013) utilizaram esta tecnologia para desenvolver uma aplicação, cujo principal objetivo é recomendar filmes aos seus usuários de acordo com

¹ NOSQL: *Not Only SQL* - Bancos de dados que utilizam não somente os recursos de Structure Query Language - SQL, a fim de obter melhor performance.

seus gostos pessoais, utilizando o conceito de *traversals* (travessias), disponibilizada pelo banco Neo4j, possibilitando a navegação pelo grafo.

Silva e Pires (2013) realizaram uma comparação entre banco de dados orientado a grafos e os relacionais aplicados à redes sociais, a fim de apresentar as vantagens que estes possuem sob os bancos de dados relacionais. Para realizar tal comparação foi utilizada algumas consultas que possuem o mesmo fim para ambos e um simples software desenvolvido utilizando a linguagem Java para calcular o tempo gasto no processamento dessas consultas.

Junid et al. (2012) utilizaram a teoria dos grafos para tentar otimizar o processo de alinhamento da sequência de DNA a fim de determinar a região comum entre duas ou mais sequências deste. Para determinar esta região, foi necessário além da teoria dos grafos, modificar alguns algoritmos assim como algumas fórmulas matemáticas, para se obter o resultado proposto.

A fim de justificar a escolha do tema, foi realizada uma pesquisa informal com o auxílio de um formulário, disponibilizado na internet, na região de Pouso Alegre. Por meio dessa pesquisa constatou-se que não há um sistema que possua como principal objetivo localizar determinados tipos de mão de obra nos quais não existam vínculos empregatícios. Esse formulário está disponível no Apêndice VI deste trabalho.

Este projeto propõe atuar sobre esta limitação, desenvolvendo um software cujo principal objetivo é localizar e apresentar aos usuários, profissionais temporários que possuam credibilidade e boas referências.

A fim de tornar possível a realização do mesmo serão utilizadas tecnologias gratuitas e de boa aceitação pelo mercado. Desta forma, será possível reduzir o custo de desenvolvimento, possibilitando a sua distribuição aos usuários. Com esta distribuição, seus benefícios alcançarão uma quantidade maior de pessoas, aumentando consideravelmente a facilidade na busca por este tipo de profissional.

Como o objetivo geral deste trabalho é buscar a solução de um problema relacionado à busca por mão de obra temporária, desenvolvendo uma aplicação *web* utilizando uma base de dados orientada a grafos, capaz de realizar buscas por profissionais que desempenhem trabalho temporário sem vínculo empregatício formalizado. Esta aplicação seguirá como base o modelo de negócio das redes sociais, a fim de gerar a familiarização desta ferramenta, uma vez que este tipo de serviço já está intrínseco na atualidade.

Os objetivos específicos deste trabalho são:

- Demostrar o uso do banco de dados Neo4j, por meio da *Application Program Interface API Cypher*;
- Representar o problema utilizando grafos;
- Projetar e implementar uma aplicação *web* para cadastro e busca de mão de obra.

Este projeto também visa a proporcionar uma base de conhecimentos e explanação de tecnologias atuais e valorizadas, sendo que algumas não fazem parte do escopo do curso. Agregando todos estes benefícios à possibilidade de melhoria contínua e acréscimos de novas funcionalidades, este projeto servirá como apoio para novos trabalhos acadêmicos.

Este trabalho é composto por quatro capítulos, e uma breve descrição de cada um deles é apresentada a seguir. O primeiro capítulo, denominado Quadro Teórico, discute todas as teorias utilizadas durante o seu desenvolvimento. No segundo capítulo, Quadro Metodológico, são demonstrados detalhes a respeito da pesquisa, como ela foi realizada, as ferramentas utilizadas, além dos procedimentos realizados até a sua finalização. No terceiro capítulo, Discussão dos resultados, são apresentados os mais relevantes resultados obtidos após a conclusão do trabalho. No quarto capítulo, denominado Conclusão, são descritas as considerações finais e impressões desta pesquisa.

2 QUADRO TEÓRICO

Neste capítulo são discutidas as técnicas, metodologias e tecnologias que foram utilizadas no desenvolvimento deste trabalho.

2.1 Iconix

O ICONIX, segundo Rosenberg, Stephens e Collins-Cope (2005), foi criado em 1993 a partir de um resumo das melhores técnicas de desenvolvimento de *software* utilizando como ferramenta de apoio a *Unified Modeling Language - UML*³. Esta metodologia é mantida pela empresa ICONIX Software Engineering e seu principal idealizador é Doug Rosenberg.

Para Rosenberg e Scott (1999), o ICONIX possui como característica ser iterativo e incremental, somado ao fato de ser adequado ao padrão UML auxiliando, assim, o desenvolvimento e a documentação do sistema.

Atualmente, existem diversas metodologias de desenvolvimento de *software* disponíveis, contudo, o ICONIX, em especial, será utilizado para auxiliar no processo de desenvolvimento deste trabalho pois, segundo Silva e Videira (2001), essa metodologia nos permite gerar a documentação necessária para nortear o desenvolvimento de um projeto acadêmico.

De acordo com Rosenberg e Stephens (2007), os processos do ICONIX consistem em gerar alguns artefatos que correspondem aos modelos dinâmico e estático de um sistema e estes são elaborados e desenvolvidos de forma incremental e em paralelo, possibilitando ao analista dar maior ênfase no desenvolvimento do sistema do que na documentação do mesmo. A Figura 1, apresenta uma visão geral dos componentes do ICONIX.

³ UML: *Unified Modeling Language* - Linguagem de modelagem para objetos do mundo real que habilita os desenvolvedores especificar, visualizar, construir os a nível de software.

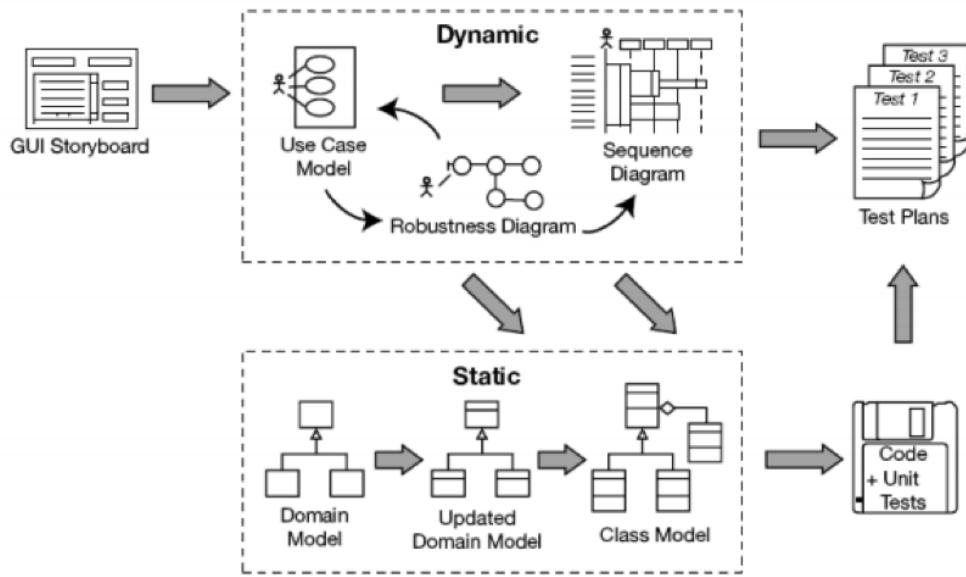


Figura 1 – Uma visão geral do ICONIX e seus componentes. **Fonte:** Rosenberg e Scott (1999).

Ao utilizar essa metodologia, o desenvolvimento do projeto passa a ser norteado por casos de uso (*use cases*) e suas principais fases são: análise de requisitos, análise e projeto preliminar, projeto e implementação. A seguir será apresentada uma breve descrição de cada uma das fases do ICONIX, seguindo as ideias de Azevedo (2010).

2.1.1 Análise de requisitos

A função da fase de análise de requisitos é modelar os objetos do problema real a partir dos requisitos do software já levantados, e, a partir destes objetos gerar o diagrama de modelo de domínio. Ainda nesta fase, e, com base nos requisitos, deve-se definir os casos de uso do *software*. Estes casos de uso são o elo entre os requisitos e a implementação propriamente dita do *software*. Por isto, a definição destes diagramas se faz tão importante para o ICONIX.

2.1.2 Análise e projeto preliminar

Nesta fase deve-se detalhar todos os casos de uso identificados na fase de análise de requisitos, por meio de diagramas de robustez, baseando-se no texto dos casos de uso (fluxo de eventos). O diagrama de robustez não faz parte dos diagramas padrões da UML.

Porém, este é utilizado para descobrir as classes de análise e detalhar superficialmente o funcionamento dos casos de uso.

Em paralelo, deve-se atualizar o modelo de domínio adicionando os atributos identificados às suas respectivas entidades, que foram descobertas na fase de análise de requisitos. A partir deste momento será possível gerar a base de dados do sistema.

2.1.3 Projeto detalhado

Na fase denominada projeto detalhado deve-se elaborar o diagrama de sequência com base nos diagramas de casos de uso identificados anteriormente, a fim de detalhar sua implementação.

O diagrama de sequência deve conter as classes que serão implementadas e as mensagens enviadas entre os objetos corresponderão às operações que realmente serão implementadas futuramente. Estas operações devem ser incluídas no modelo de domínio em conjunto com as novas classes do projeto identificadas, criando assim, o diagrama de classes final.

2.1.4 Implementação

Na fase de implementação deve-se desenvolver o código fonte do *software* e os testes necessários para obter um software com qualidade. O ICONIX não define os passos a serem seguidos nesta fase, ficando a cargo de cada um definir a forma como será implementado o projeto.

Ao término de cada fase um artefato é gerado, sendo respectivamente: revisão dos requisitos, revisão do projeto preliminar, revisão detalhada e entrega.

O ICONIX é considerado um processo prático de desenvolvimento de software, pois a partir das iterações que ocorrem na análise de requisitos e na construção dos modelos de domínios (parte dinâmica), os diagramas de classes (parte estática) são incrementados e, a partir destes, o sistema poderá ser codificado.

Por proporcionar essa praticidade, o ICONIX será empregado para o desenvolvimento deste projeto, pois por meio dele é possível obter produtividade no desenvol-

vimento do *software* ao mesmo tempo em que alguns artefatos são gerados, unindo o aspecto de abrangência e agilidade.

2.2 Teoria dos Grafos

A teoria dos grafos foi criada pelo matemático suíço Leonhard Euler no século XVIII com o propósito de solucionar um antigo problema, conhecido como as 7 pontes de *Königsberg* (HARJU, 2014).

Königsberg, atualmente conhecida como *Kaliningrad*, era uma antiga cidade medieval cortada pelo rio *Pregel* dividindo-a em 4 partes interligadas por 7 pontes. Ela era localizada na antiga Prússia, hoje, território Russo. O problema mencionado anteriormente consistia basicamente em atravessar toda a cidade, visitando todas as partes e utilizando todas as pontes desde que não repetisse uma das quatro partes ou uma das 7 pontes. A Figura 2 ilustra o problema mencionado.

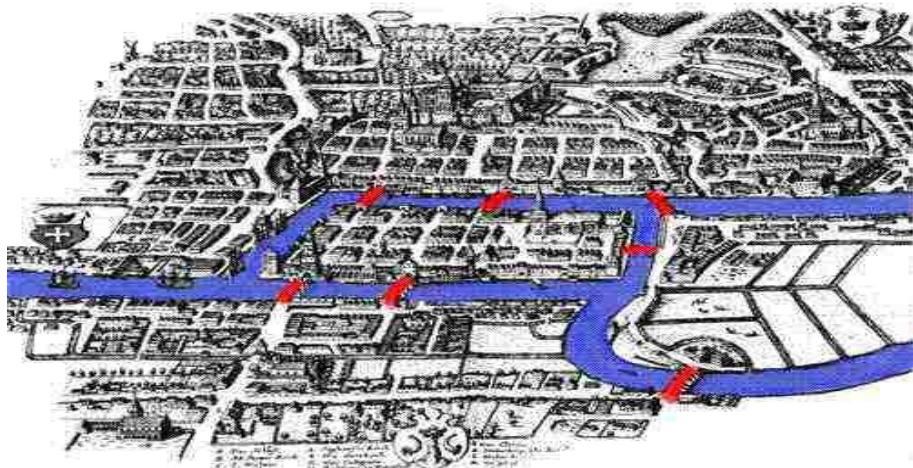


Figura 2 –O problema das 7 pontes de *Königsberg*. **Fonte:** Paoletti (2006).

De acordo com Bruggen (2014), para tentar solucionar o problema, Euler utilizou uma abordagem matemática ao contrário dos demais que tentaram utilizar a força bruta para solucionar tal problema, desenhando N números de diferentes possibilidades de rotas. Euler mudou o foco e passou a dar mais atenção ao número de pontes e não as partes da cidade. Por meio desta observação, foi possível perceber que realizar tal tarefa seria impossível, pois de acordo com sua teoria seria necessário possuir no mínimo mais uma ponte, uma vez que, o número de pontes era ímpar, não sendo possível realizar um

caminho único e sem repetição. Desta forma, obteve-se a solução para este problema e criou-se o primeiro grafo no mundo.

Rocha (2013, p. 16) afirma que:

um grafo $G = (V,E)$ consiste em um conjunto finito V de vértices e um conjunto finito E de arestas onde cada elemento E possui um par de vértices que estão conectados entre si e pode ou não possuir um peso P .

Esta é a definição formal de um grafo. A partir desta definição, é possível identificar, no problema mencionado anteriormente, os vértices que neste caso são as pontes e as arestas que por sua vez são as partes da cidade.

Segundo Bondy e Murty (1976), muitas situações do mundo real podem ser descritas através de um conjunto de pontos conectados por linhas formando assim um grafo, como um centro de comunicações e seus *links*, ou as pessoas e seus amigos, ou uma troca de emails entre pessoas, entre outras. Isto é possível pois, de acordo com Rocha (2013), existem muitos problemas atualmente que podem ser mapeados para uma estrutura genérica possibilitando assim utilizar a teoria de grafos para tentar solucioná-los, tais como: rotas geográficas, redes sociais, entre outros.

A Figura 3 demonstra de maneira visual um grafo, conforme ideia de Bondy e Murty (1976), utilizando como exemplo o seguinte grafo $G = \{a, b, c, d, e, f, g, h\}$ e suas respectivas arestas $E_g = \{(a, b), (a, h), (a, e), (b, f), (c, e), (c, d), (c, g), (d, e), (d, h), (d, g), (f, h)\}$, sendo que os vértices serão representados por círculos e as arestas que os interligam por linhas.

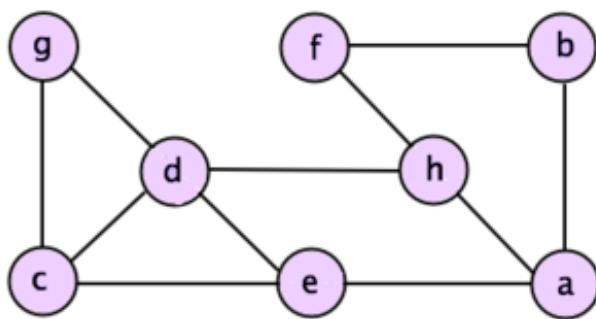


Figura 3 – Ilustração de uma representação gráfica de um simples grafo. **Fonte:** Rocha (2013).

Ruohonen (2013) afirma que os grafos podem ser gerados com a possibilidade de permitir *loops*⁴ e arestas paralelas ou multiplas entre os vértices, obtendo um *multigraph*. A Figura 4 ilustra um simples *multigraph*.

⁴ *loops* - Uma aresta que interliga o mesmo vértice.

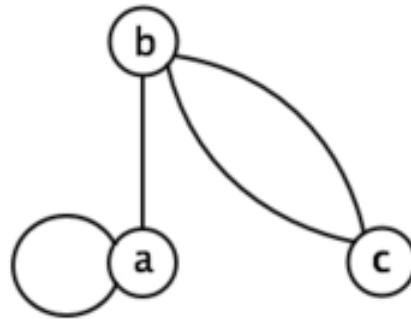


Figura 4 – Ilustração de uma representação gráfica de um *multigraph*. **Fonte:** Adaptado de Harju (2014).

Para Harju (2014), os grafos podem ser direcionados (*dígrafo*) ou não direcionados. Os direcionados são aqueles cujos vértices ligados a uma aresta são ordenados e permitem que uma aresta que conecta os vértices x e y seja representada apenas de uma forma, sendo ela $\{x, y\}$ ou $\{y, x\}$, ao contrário dos não direcionados que, para este mesmo caso, podem ser representado por ambas as formas (ROCHA, 2013). A Figura 5 demonstra um grafo direcionado.

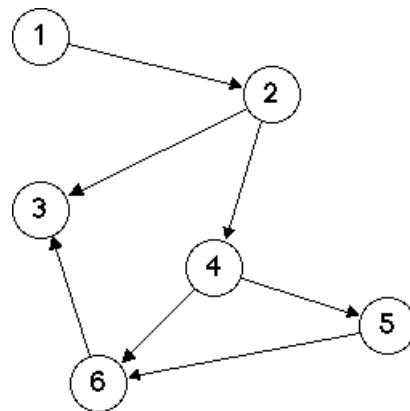


Figura 5 – Imagem de uma representação gráfica de um grafo direcionado. **Fonte:** Keller (2015).

Segundo Harju (2014), os tipos de grafos são:

- **grafo simples:** são aqueles grafos que não possuem *loops* ou arestas paralelas;
- **grafo completo:** são aqueles em que, qualquer par de vértices são adjacentes;
- **subgrafos:** são pequenos grafos que em conjunto constituem um grafo maior.
- **grafos isomórficos:** dois grafos são isomórficos se, ambos possuírem a mesma estrutura de nós, e relacionamentos, exceto pelos identificadores de cada nó que

podem ser diferentes, veja na Figura 6 um exemplo de dois grafos isomórficos (HARJU, 2014).

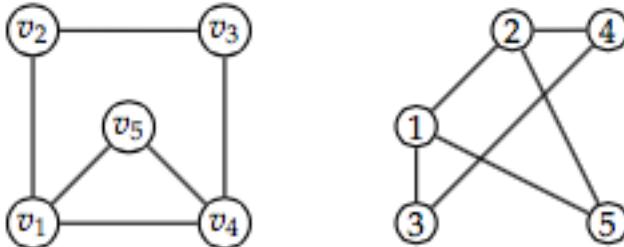


Figura 6 – Imagem de um grafo isomórfico. **Fonte:** Harju (2014).

- **caminho (travessia):** é uma sequência de vértices $\{v_1, v_2, \dots, v_n\}$ conectados por meio de arestas. Exemplo: $\{e_1 = \{v_1, v_2\}, \{v_1, v_3\}, \dots, \{v_n, v_m\}\}$;
- **grafo conexo:** são aqueles que, para qualquer par de vértices, há um caminho que os ligam;
- **grau do vértice:** é definido pela quantidade de arestas que se conectam ao vértice.

Para Rocha (2013) existem várias formas de se representar um grafo computacionalmente utilizando diferentes estruturas de dados. Entretanto, a mais utilizada e simples é a matriz adjacência.

Uma matriz adjacência consiste em uma matriz contendo o mesmo número de linhas e colunas ($n \times n$). Veja na Figura 7 um exemplo de representação de um grafo utilizando esta estrutura.

$$A_G = \begin{bmatrix} 0 & 1 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 1 \\ 1 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 & 0 & 1 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$

Figura 7 – Grafo representado por meio de uma matriz adjacência. **Fonte:** Rocha (2013).

Na Figura 7, as posições da matriz cujo o valor é igual a 1, definem que há uma aresta conectando os vértices, tornando-os assim, adjacentes. Caso o valor seja 0, os vértices não estão conectados entre si no grafo e, portanto, não são vértices adjacentes.

Este conteúdo teórico foi escolhido para ser utilizado neste trabalho pois este visa equacionar o problema relacionado à busca por mão de obra, através do modelo utilizado pelas redes sociais. Isto é possível pois, como mencionado anteriormente por meio desta teoria, é possível descrever várias situações do mundo real e como ela é muito bem aplicada a redes sociais, inclusive grandes empresas desta área já a utilizam. Devido a esses motivos, a teoria dos grafos foi utilizada para auxiliar no desenvolvimento deste trabalho.

2.3 Tecnologias

Nesta seção serão abordadas as linguagens de programação e as tecnologias que foram utilizadas no desenvolvimento deste.

2.3.1 Banco de dados

A expressão "banco de dados" teve origem a partir do termo inglês *Databanks*, que foi substituído, mais tarde, pela palavra *Databases* (Base de dados) por possuir um significado mais apropriado (SETZER; SILVA, 2005).

De acordo com Date (2003), um banco de dados é uma coleção de dados persistentes, usada pelos sistemas de aplicação em uma determinada empresa. Sendo assim, um banco de dados é um local onde são armazenados os dados necessários para manter as atividades de determinadas organizações.

Um banco de dados possui, implicitamente, as seguintes propriedades: representa aspectos do mundo real; é uma coleção lógica de dados que possuem um sentido próprio e armazena dados para atender uma necessidade específica. O tamanho do banco de dados pode ser variável, desde que ele atenda às necessidades dos interessados em seu conteúdo (ELMASRI; NAVATHE, 2005).

A escolha do banco de dados que será utilizado em um projeto é uma decisão importante e que deve ser tomada na fase de planejamento, pois determina características da futura aplicação, como a integridade dos dados, o tratamento de acesso de usuários, a forma de realizar uma consulta e o desempenho. Portanto, essa decisão deve ser bem analisada, levando-se em consideração o tipo de *software* e o ambiente de produção em que será utilizado.

Nas seções seguintes, são demonstrados os principais modelos de banco de dados, abordando suas características.

2.3.2 Banco de dados relacionais

O modelo de banco de dados relacional foi introduzido em 1970, por Edgar Frank Codd, em uma publicação com o título: “A relational model of data for large shared data banks”, na revista *Association for Computing Machinery* (ACM). Essa publicação demonstrou como tabelas podem ser usadas para representar objetos do mundo real e como os dados podem ser armazenados para os objetos. Neste conceito, a integridade dos dados foi levada mais a sério do que em qualquer modelo de banco de dados antes visto. A partir desta publicação, surgiram muitos bancos de dados que passaram a utilizar este conceito e se tornaram muito utilizados no desenvolvimento de aplicações (MATTHEW; STONES, 2005).

Segundo Matthew e Stones (2005), o conceito é baseado na teoria relacional da matemática e por isso há uma grande flexibilidade para o acesso e a manipulação de dados que são gravados no banco. Utilizam-se técnicas simples, como normalização na modelagem do banco de dados, criando várias tabelas relacionadas, que servem como base para consultas usando uma linguagem de consulta quase padronizada, a *Structured Query Language – SQL*⁵.

A utilização de banco de dados relacionais geraram a necessidade de dividir os dados agregados utilizados na aplicação em várias relações conforme as regras da normalização. Para recuperar o mesmo dado agregado são necessárias consultas utilizando *joins*⁶, uma operação que, dependendo do tamanho das relações e da quantidade de dados, pode não ser tão eficiente. Nos casos em que se precisa obter uma resposta rápida de um sistema, isso se torna uma desvantagem (SADALAGE; FOWLER, 2013).

Este foi um dos fatores determinantes que motivaram a criação de novas tecnologias, a fim de sanar o problema mencionado acima. A partir desta motivação, foram desenvolvidos novos modelos de banco de dados, que serão apresentados a seguir.

⁵ SQL: *Structured Query Language* - Linguagem para consultas e alterações em bancos de dados.

⁶ *joins* - função utilizada para realizar a junção entre tabelas, facilitando a busca em bancos de dados relacionais.

2.3.3 Banco de dados NoSQL

A expressão NoSQL é um termo não definido claramente. Ela foi ouvida pela primeira vez em 1998 como um nome para o banco de dados relacional de Carlo Strozzi, que assim o nomeou por não fornecer uma SQL-API. O mesmo termo foi usado como nome do evento NoSQL Meetup em 2009, que teve como objetivo a discussão sobre sistemas de bancos de dados distribuídos.

Devido à explosão de conteúdos na *web* no início do século XXI, houve a necessidade de substituir os bancos de dados relacionais por bancos que oferecessem maior capacidade de otimização e performance, a fim de suportar o grande volume de informações eminentes a esta mudança (BRUGGEN, 2014).

Rocha (2013, p. 27) afirma que NoSQL é "um acrônimo para Not only SQL, indicando que esses bancos não usam somente o recurso de Structured Query Language (SQL), mas outros recursos que auxiliam no armazenamento e na busca de dados em um banco não relacional".

Segundo Bruggen (2014), os banco de dados NoSQL podem ser categorizados de 4 maneiras diferentes, são elas: *Key-Value stores*⁷, *Column-Family stores*⁸, *Document stores*⁹ e *Graph Databases*¹⁰.

De acordo com Bruggen (2014), o banco de dados orientado a grafo (*graph database*) pertence a categoria NoSQL, contudo, ele possui particularidades que o torna muito diferente dos demais tipos de bancos de dados NoSQL. A seguir, será descrito com maiores detalhes o banco de dados orientado a grafos Neo4j.

2.3.4 Neo4j

O Neo4j foi criado no início do século XXI por desenvolvedores que queriam resolver um problema em uma empresa de mídias. Porém, eles não obtiveram êxito ao tentar resolver tal problema utilizando as tecnologias tradicionais, portanto, decidiram arriscar e criar algo novo. A princípio, o Neo4j não era um sistema de gerenciamento de banco de dados orientado a grafos como é conhecido nos dias atuais. Ele era mais

⁷ *Key-Value stores* - armazenamento por um par de chave e valor.

⁸ *Column-Family stores* - armazenamento por colunas e linhas.

⁹ *Document stores* - armazenamento em arquivos.

¹⁰ *Graph Databases* - banco de dados orientado a grafo.

parecido com uma *graph library* (biblioteca de grafo) em que as pessoas poderiam usar em seus projetos (BRUGGEN, 2014).

De acordo com Bruggen (2014), inicialmente ele foi desenvolvido para ser utilizado em conjunto com alguns bancos de dados relacionais como MySQL e outros, com a intenção de criar uma camada de abstração dos dados em grafos. Mas com o passar dos anos, os desenvolvedores decidiram tirar o Neo4j da estrutura dos bancos relacionais e criar sua própria estrutura de armazenamento em grafos.

O Neo4j, como vários outros, também é um projeto de sistema de gerenciamento de banco de dados NoSQL de código fonte aberto.

Segundo Robinson, Webber e Eifrem (2013), os bancos de dados orientados a grafos possuem como diferencial a sua performance, agilidade e flexibilidade. Entretanto, a performance é o que mais se destaca entre eles, pois, a maneira como armazena e realizam buscas no banco de dados é diferente dos bancos convencionais. Primeiramente, esse tipo de banco de dados não utiliza tabela; ele armazena os dados em vértices e arestas. Isso permite realizar buscas extremamente velozes através de *traversals* (travessias), uma vez que estas implementam algoritmos para otimizar tais funcionalidades, evitando assim o uso de *joins* complexos, tornando-o tão veloz.

Neo4j (2013, p. 2) afirma que:

A single server instance can handle a graph of billions of nodes and relationships. When data throughput is insufficient, the graph database can be distributed among multiple servers in a high availability configuration.¹¹

Com estas informações, é possível mensurar o quanto o Neo4j pode ser rápido e robusto, sendo possível, até mesmo distribuí-lo a fim de obter uma melhor configuração, organização e facilidade de manutenção.

Segundo Neo4j (2013), o banco de dados Neo4j é composto por nós (vértices), relacionamentos (arestas) e propriedades. Os relacionamentos são responsáveis por organizar os nós e ambos podem possuir seus atributos. É possível realizar as buscas e/ou alterações no Neo4j de duas formas diferentes. Sendo a primeira através da API *Cypher Query Language*, que é uma *query language* para banco de dados orientado a grafos muito próxima da linguagem humana, cuja descrição completa será apresentada a seguir. A se-

¹¹ Um único servidor pode manipular um grafo de bilhões de nós e relacionamentos. Quando a taxa de transferência de dados é insuficiente, o banco de dados orientado a grafo pode ser distribuído entre vários servidores mantendo a mesma velocidade de processamento.

gunda é o *framework*¹² *Traversal* que utiliza a API *Cypher* internamente para navegar pelo grafo.

Rocha (2013) afirma que o Neo4j permite criar mais de um relacionamento entre o mesmo par de vértices, desde que estes sejam de tipos distintos. Isso possibilita navegar pelos vértices do grafo de forma mais rápida devido a esses diferentes tipos de arestas, o que torna possível implementar o algoritmo de busca desejado. A Figura 8 exemplifica um simples grafo utilizando um banco de dados Neo4j.

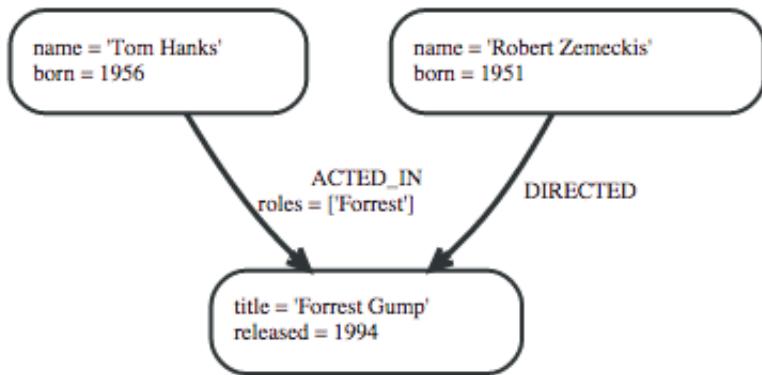


Figura 8 – Exemplo simples de um grafo armazenado no Neo4j. **Fonte:** Neo4j (2013).

Há duas formas de executar o Neo4j, segundo Robinson, Webber e Eifrem (2013). A primeira é conhecida como *Server* e a segunda *Embedded*. O modo *Server* é utilizado principalmente em *web-service* em conjunto com a API REST, este será aplicado neste trabalho. Já no modo *Embedded* o banco de dados é executado embarcado à aplicação Java.

Conforme Neo4j (2013), o Neo4j possui suporte as transações ACID (com atomicidade, consistência, isolamento e durabilidade).

O Neo4j é distribuído em duas versões sendo elas a *Enterprise* e a *Community*. A primeira possui um tempo de avaliação de 30 dias e após esse tempo, é necessário comprar uma licença para continuar a utilizá-lo. Como diferencial essa versão possui ferramentas para o gerenciamento do banco de dados, incluindo melhorias relacionadas à escalabilidade. A segunda versão é disponibilizada gratuitamente sem data limite de expiração, contudo, ela não possui os recursos mencionados anteriormente que estão presentes na versão *Enterprise*, mas é muito utilizada para fins didáticos e para pequenos projetos, aplicando-se perfeitamente a este projeto (NEO4J, 2013).

¹² Framework - Abstração que une códigos comuns entre vários projetos de software, a fim de obter uma funcionalidade genérica.

Por ser um banco de dados orientado a grafo bastante robusto, seguro e possuir uma documentação de fácil entendimento, além, é claro, de possuir um baixo custo de implantação devido a sua licença *open source*, esse banco de dados foi escolhido para ser utilizado neste trabalho.

2.3.5 Cypher Query Language

O *Cypher Query Language* é uma linguagem para consultas em banco de dados orientado a grafo específica para o banco Neo4j. Ela foi criada devido à necessidade de manipular os dados e realizar buscas em grafos de uma forma mais simples, uma vez que, não é necessário escrever *traversals* (*travessias*) para navegar pelo grafo (NEO4J, 2013).

Robinson, Webber e Eifrem (2013), afirmam que o *Cypher* foi desenvolvido para ser uma *query language* que utiliza uma linguagem formal, permitindo a um ser humano entendê-la. Desta forma, qualquer pessoa envolvida no projeto é capaz de compreender as consultas realizadas no banco de dados.

Segundo Neo4j (2013), o *Cypher* foi inspirado em uma série de abordagens e construído sob algumas práticas já estabelecidas, inclusive a SQL. Por este motivo, é possível notar que ele utiliza algumas palavras reservadas que são comuns na SQL como *WHERE* e *ORDER BY*.

De acordo com Neo4j (2013), o *Cypher* é composto por algumas cláusulas, dentre elas, se destacam:

- *START*: define um ponto inicial para a busca, esse ponto pode ser um relacionamento ou um nó.
- *MATCH*: define o padrão de correspondência entre os nós. Para identificar um nó é necessário incluí-lo entre um par de parenteses, e os relacionamentos são identificados um hífen e um sinal de maior ou menor.
- *CREATE*: utilizado para criar nós e relacionamentos no grafo.
- *WHERE*: define um critério de busca.
- *RETURN*: define quais nós, relacionamentos e propriedades de ambos devem ser retornados da *query* realizada.

- *SET*: utilizado para editar as propriedades de um nó ou de um relacionamento.
- *UNION*: possibilita juntar o resultado de duas ou mais consultas.
- *FOREACH*: realiza uma ação de atualização para cada elemento na lista.

Outras *Query Languages* existem, inclusive com suporte ao Neo4j, porém devido às vantagens apresentadas acima, somada ao fato de que ele possui uma curva de aprendizagem menor e é excelente para lhe oferecer uma base a respeito de grafos, este *framework* será utilizado para realizar as tarefas de manipulação dos dados no banco de dados.

2.3.6 Java

Segundo Schildt (2007), a primeira versão da linguagem Java foi criada por James Gosling, Patrick Naughton, Chris Warth, Ed Frank e Mike Sheridan na *Sun Microsystems* em 1991 e denominada "Oak" tendo como principal foco a interatividade com a TV. Mais tarde, em 1995, a *Sun Microsystems* renomeia esta linguagem e anuncia publicamente a tecnologia Java, focando nas aplicações *web*, que em pouco tempo e devido à grande ascensão da internet, cresceu e se mantém em constante evolução até os dias atuais.

De acordo com a Oracle (2010), a tecnologia Java não é apenas uma linguagem, mas também uma plataforma, que teve como modelo uma outra linguagem, o C++ que, por sua vez foi derivada da linguagem C. O C++ e o Java possuem em comum o conceito de orientação a objetos, o que permite a esta linguagem utilizar recursos como: generalização (herança), implementação, polimorfismo, entre outras. Tais funcionalidades permitem ao desenvolvedor escrever códigos reutilizáveis, a fim de facilitar o desenvolvimento do projeto.

Para Schildt (2007), o paradigma de orientação a objetos foi criado devido às limitações que o conceito estrutural apresentava quando era utilizado em projetos de grande porte, dificultando o desenvolvimento e manutenção dos mesmos. Este paradigma possibilita ao desenvolvedor aproximar o mundo real ao desenvolvimento de *software*, deixando os objetos do mundo real semelhantes a seus respectivos objetos da computação, possibilitando ao desenvolvedor modelar seus objetos de acordo com suas necessidades (FARIA, 2008).

Segundo Schildt (2007), o recurso denominado generalização (herança) permite ao desenvolvedor criar uma classificação hierárquica de classes. Além disso, é possível escrever uma classe genérica contendo comportamentos comuns, e as demais classes, cujos comportamentos também serão aplicados a ela, somente precisa generalizar esta classe.

O polimorfismo se refere ao princípio da biologia em que um organismo pode ter diferentes formas ou estados. Esse mesmo princípio também pode ser aplicado à programação orientada a objeto. Desta forma, é possível definir comportamentos que serão compartilhados entre as classes e suas respectivas subclasses, além de comportamentos próprios que apenas as sub classes possuem. Com isso, o comportamento pode ser diferente de acordo com a forma e/ou o estado do objeto (ORACLE, 2015a).

Retomando a ideia da Oracle (2010), uma das vantagens da tecnologia Java sob as demais é o fato dela ser multiplataforma, possibilitando ao desenvolvedor escrever o código apenas uma vez e este, ser executado em qualquer plataforma inclusive em hardwares com menor desempenho. Isso é possível, pois, para executar um programa em Java é necessário possuir uma *Java Virtual Machine - JVM*¹³ - instalada no computador. A JVM comprehende e executa apenas *bytecodes*¹⁴ e estes por sua vez são obtidos através do processo de compilação do código escrito em Java.

Todo programa que utiliza Java necessita passar por algumas etapas essenciais. Conforme ilustrado na Figura 9, o código é escrito em arquivo de texto com extensão .java, após isso ele será compilado e convertido para um arquivo com extensão .class, cujo o texto é transformado em *bytecodes*. Este arquivo com extensão .class é interpretado pela JVM que é responsável por executar todo o código do programa.

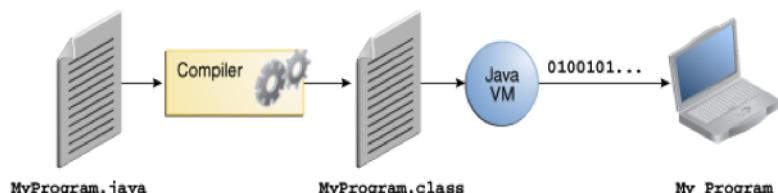


Figura 9 – Uma visão geral do processo de desenvolvimento de software. **Fonte:** Oracle (2010).

Por todas as vantagens descritas anteriormente, foi empregada esta tecnologia neste trabalho.

¹³ JVM: *Java Virtual Machine* - Máquina virtual utilizada pela linguagem Java para execução e compilação de softwares desenvolvidos em Java.

¹⁴ *Bytecode* é o código interpretado pela JVM. Ele é obtido por meio do processo de compilação de um programa java como mencionado anteriormente.

2.3.7 Tomcat 7

O Tomcat é uma aplicação *container* capaz de hospedar aplicações *web* baseadas em Java. A princípio ele foi criado para executar *servlets*¹⁵ e *JavaServer Pages - JSP*¹⁶. Inicialmente ele era parte de um sub projeto chamado *Apache-Jakarta*, porém, devido ao seu sucesso ele passou a ser um projeto independente, e hoje, é responsabilidade de um grupo de voluntários da comunidade *open source* do Java (VUKOTIC; GOODWILL, 2011).

Segundo a Apache (2015), o Tomcat é um software que possui seu código fonte aberto e disponibilizado sob a *Apache License Version 2*. Isto o fez se tornar uma das aplicações *containers* mais utilizadas por desenvolvedores.

Containers são aplicações que são executadas em servidores e possuem a capacidade de hospedar aplicações desenvolvidas em Java *web*. O servidor ao receber uma requisição do cliente, entrega esta ao *container* no qual é distribuído. O *container*, por sua vez, entrega ao *servlet* as requisições e respostas HTTP¹⁷ e inicia os métodos necessários do *servlet* de acordo com o tipo de requisição realizada pelo cliente (BASHMAN; SIERRA; BATES, 2010).

Brittain e Darwin (2007) afirmam que o Tomcat foi desenvolvido utilizando a linguagem de programação Java, sendo necessário possuir uma versão do *Java Runtime Environment - JRE*¹⁸ - instalada e atualizada para executá-lo.

De acordo com Laurie e Laurie (2003), o Tomcat é responsável por realizar a comunicação entre a aplicação e o servidor Apache¹⁹ por meio do uso de *sockets*.

Assim como outros *containers*, Bashman, Sierra e Bates (2010) afirmam que o Tomcat oferece gerenciamento de conexões *sockets*, suporta *multithreads*, ou seja, ele cria uma nova *thread* para cada requisição realizada pelo cliente e gerencia o acesso aos recursos do servidor, além de outras tarefas.

O Tomcat, em especial, foi escolhido para ser utilizado neste trabalho, pois o objetivo é desenvolver uma aplicação *web* e para hospedá-la em um servidor, uma aplicação *container* se faz necessária. Por este motivo, e somado a sua facilidade de configuração,

¹⁵ Servlet - Programa Java executado no servidor, semelhante a um *applet*.

¹⁶ JSP: JavaServer Pages - Tecnologia utilizada para desenvolver páginas interativas utilizando Java *web*.

¹⁷ HTTP: Hypertext Transfer Protocol - Protocolo de transferência de dados mais utilizado na rede mundial de computadores.

¹⁸ JRE: Java Runtime Environment - Conjunto de ferramentas necessárias para a execução de aplicações desenvolvidas na linguagem Java.

¹⁹ Apache - Servidor cujo aplicação Tomcat é executada.

além das vantagens acima descritas tal decisão foi tomada.

2.3.8 *Web Service REST*

A definição computacional de serviço é um *software* que disponibiliza sua funcionalidade por meio de uma interface denominada contrato de serviço (ERL et al., 2012).

Web Service de acordo com Marzullo (2013), é uma materialização da ideia de um serviço que é disponibilizado na internet, e que, devido a isso, pode ser acessado em qualquer lugar do planeta e por diferentes tipos de dispositivos. Para ter acesso aos serviços que o *Web Service* disponibiliza, o solicitante envia requisições de um tipo anteriormente definido e recebe respostas síncronas ou assíncronas.

Marzullo (2013) afirma que, a implementação de um *Web Service* é relativamente simples, uma vez que, há inúmeras ferramentas que facilitam a implementação do mesmo. Outro fator que permite a um *Web Service* ser mais dinâmico é possuir uma estrutura interna fracamente acoplada, permitindo, assim, mudanças em suas estruturas sem afetar a utilização pelo cliente.

Erl et al. (2012) afirmam que o REST²⁰, é uma das várias implementações utilizadas para criar serviços. Outra implementação também muito conhecida é: a SOAP²¹ em conjunto com o WSDL²², cujo responsabilidade é definir o contrato dos serviços.

O primeiro *Web Service REST* foi criado por *Roy Fielding* no ano 2000 na universidade da California. Ele foi criado para suceder a tecnologia SOAP. A fim de facilitar a utilização e a aceitação desta nova tecnologia, *Roy Fielding* lançou mão do protocolo HTTP e o definiu como o protocolo de comunicação para *Web Services REST*, sua decisão se baseou no fato de que, este protocolo já possui mecanismos de segurança implementados, além de ser o protocolo padrão utilizado na internet para transferência de dados e acesso a recursos como páginas *web*, o que tornaria-o mais bem aceito (RODRIGUEZ, 2008).

Segundo Oracle (2015b), na arquitetura do REST os dados e as funcionalidades são considerados recursos e ambos são acessados por meio de URIs²³. A arquitetura REST se assemelha a arquitetura *client/server* e foi desenvolvida para funcionar com

²⁰ REST: *Representational State Transfer* - Tecnologia utilizada por *web services*

²¹ SOAP: *Simple Object Access Protocol* - Tecnologia utilizada por *web services* anteriores aos *Web services REST*.

²² WSDL: *Web Service Description Language* - Padrão de mercado utilizado para descrever *Web Services*.

protocolos de comunicação baseados em estado, como o HTTP. Como nos *Web Services* SOAP o acesso aos recursos do REST também é realizado por meio de contratos anteriormente definidos.

Para Rodriguez (2008), o *Web service* REST segue quatro princípios básicos. São eles:

- utiliza os métodos HTTP explicitamente;
- é orientado à conexão;
- expõe a estrutura de diretório por meio das URIs;
- trabalha com -*Extensible Markup Language* - XML²⁴, *Javascript Object Notation* - JSON²⁵ - ou ambos.

Essa tecnologia foi selecionada para ser utilizada neste trabalho, pois a forma de acesso ao banco de dados Neo4j utiliza uma API REST fornecida pelo próprio Neo4j,

2.3.9 HTML 5

Segundo W3C (2015a), *Hypertext Markup Language* - HTML²⁶ - é a linguagem usada para descrever o conteúdo das páginas *web*. Ela utiliza marcadores denominados *tags* para identificar aos navegadores de internet como eles devem interpretar tal documento.

Silva (2011a) afirma que o HTML foi criado única e exclusivamente para ser uma linguagem de marcação e estruturação de documentos (páginas) *web*. Portanto, não cabe a ele definir os aspectos dos componentes como cores, espaços, fontes, etc.

W3C (2015a) afirma que a primeira versão do HTML foi criada no ano de 1991 pelo inventor da *web*, Tim Berners-Lee. A partir desta versão, o HTML foi e continua em constante atualização e hoje se encontra na sua oitava versão. As oito versões são: HTML, HTML +, HTML 2.0, 3.0, 3.2, 4.0, 4.01 e a versão atual é a 5.

²³ URI: *Uniform Resource Identifier - Link* completo para acessar um determinado recurso.

²⁴ XML: *Extensible Markup Language* - Tecnologia utilizada para transferência de dados, configuração, entre outras atividades.

²⁵ JSON: *Javascript Object Notation* - Notação de objetos via Javascript, porém seu uso não é restrito apenas ao Javascript.

²⁶ HTML: *Hypertext Markup Language* - Linguagem usada para descrever o conteúdo das páginas *web*.

Ao longo dos anos e da evolução propriamente dita do HTML, novas *tags* foram criadas, padrões adotados, e claro, novas versões foram criadas, até que, em maio de 2007 o *World Wide Web Consortium - W3C*²⁷ - confirma a decisão de voltar a trabalhar na atual versão do HTML, também conhecida por HTML 5 (W3C, 2015a).

Silva (2011b) afirma que em novembro daquele mesmo ano o W3C publicou uma nota contendo uma série de diretrizes que descrevem os princípios a serem seguidos ao desenvolver utilizando o HTML 5 em algumas áreas. Tais princípios permitiram a esta versão maior segurança, maior compatibilidade entre navegadores e interoperabilidade entre diversos dispositivos.

Por estes motivos, somado ao fato de que ao utilizar essa tecnologia é possível obter uma maior flexibilidade no desenvolvimento das páginas *web*, o HTML foi selecionado para ser utilizado neste trabalho, em conjunto com outras tecnologias cujas descrições serão apresentadas nas próximas seções.

2.3.10 CSS 3

Silva (2011a) afirma que a principal função do *Cascading Style Sheet - CSS*²⁸ - é definir como os componentes anteriormente estruturados nos documentos *web*, por meio do HTML, devem ser apresentados ao usuário.

Para W3C (2015b), o CSS é "*a simple mechanism for adding style (e.g., fonts, colors, spacing) to Web documents*"²⁹.

Tim Berners-Lee inicialmente escrevia as estilizações de seus documentos *web*, mesmo que de forma simples e limitada, nos próprios documentos HTML. Isto se deve ao fato dele acreditar que tal função deveria ser realizada pelos navegadores. Entretanto, em 1994 a primeira proposta de criação do CSS surgiu e, em 1996, a primeira versão do CSS denominada CSS 1 foi lançada como recomendação do W3C (SILVA, 2011a).

De acordo com Silva (2011a), atualmente o CSS possui quatro versões, são elas: A CSS 1, a 2, a 2.1 e atualmente a 3, que foi utilizada para o desenvolvimento deste trabalho.

²⁷ W3C: *World Wide Web Consortium* - Consórcio internacional formado por empresas, instituições, pesquisadores, desenvolvedores e público em geral, com a finalidade de elevar a web ao seu potencial máximo.

²⁸ CSS: *Cascading Style Sheet* - Documentos que definem estilos aos componentes da página *web*.

²⁹ O CSS é um simples mecanismo para adicionar estilo, como: fontes, cores, espaços para os documentos *Web*.

Há três formas de incorporar o CSS em seu documento web segundo (SILVA, 2011a), são elas:

- **Inline:** É possível aplicar o estilo diretamente ao componente desejado, por meio do uso da propriedade `style` do componente HTML. Como é apresentado no Código 1;

```
1      <!DOCTYPE html>
2      <html>
3      <head>
4          <title>Titulo da pagina</title>
5      </head>
6      <body>
7          <p style="color:red;">
8              Exemplo de estilo CSS aplicado diretamente ao componente
9          </p>
10         </body>
11     </html>
```

Código 1 – Inclusão do estilo CSS *inline*. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

- **Incorporado:** Outra forma, é escrever todo CSS referente ao documento *web* dentro da tag `style` do documento HTML. Para tanto, esta tag deve ser inserida entre o início e o fim da tag `head` do documento. Como é apresentado no Código 2;

```
1      <!DOCTYPE html>
2      <html>
3      <head>
4          <title>Titulo da pagina</title>
5          <style>
6              p {
7                  color: red;
8              }
9          </style>
10         </head>
11         <body>
12             <p>
13                 Exemplo de estilo CSS aplicado a pagina HTML por meio da
14                 TAG style
15             </p>
16         </body>
17     </html>
```

Código 2 – Inclusão do estilo CSS incorporado à página HTML. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

- **Externo:** A última forma, é criar um arquivo externo com extensão .css e definir todas as regras de estilização do documento *web* neste arquivo. Desta forma, para vincular tal arquivo a um documento HTML específico será necessário utilizar a tag *link* entre o início e o fim da tag *head* do documento, como apresentado no Código 3;

```
1      <!DOCTYPE html>
2      <html>
3          <head>
4              <title>Titulo da pagina</title>
5              <link rel="stylesheet" href="style.css">
6          </head>
7          <body>
8              <p>
9                  Exemplo de estilo CSS carregado a partir de um arquivo
10                 externo
11             </p>
12         </body>
13     </html>
```

Código 3 – Inclusão do estilo CSS a partir de um arquivo externo. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O CSS 3 será utilizado neste trabalho, pois, ele permite definir estilos aos componentes das páginas *web* e possui recursos que não existem em suas versões anteriores, o que nos permite desenvolver páginas mais atrativas com menos recursos.

2.3.11 Javascript

Frank e Seibt (2002) afirmam que o Javascript foi criado e lançado pela Netscape em 1995, em conjunto com o navegador de internet Netscape Navigator 2.0. A partir deste lançamento, as páginas *web* passaram a ganhar vida com a possibilidade de implementar um mínimo de dinamicidade. Isto se deve ao modo como a linguagem acessa e manipula os componentes do navegador. Contudo, ela pode ser utilizada em diferentes dispositivos

como *smartphones*, *smart tv*, entre outros, não limitando-se apenas a navegadores de internet.

O Javascript é uma linguagem de programação para *web*. A maioria dos sites usa essa linguagem, inclusive todos os navegadores mais modernos, vídeo games, *tablets*, *smart phones*, *smart tvs* possuem interpretadores de *Javascript*, o que a tornou, a linguagem de programação mais ambígua da história (FLANAGAN, 2011).

Segundo Frank e Seibt (2002), as semelhanças entre o Javascript e o Java se limitam apenas ao nome. A primeira linguagem não deriva da segunda, apesar de ambas compartilharem alguns conceitos e detalhes. O Javascript, por ser uma linguagem interpretada, é mais flexível que o Java, que, por sua vez, é uma linguagem compilada.

De acordo com Flanagan (2011), o Javascript possui 6 versões, sendo elas: 1.0, 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 e a atual versão 1.5.

Para Frank e Seibt (2002), há duas maneiras de incluir e executar o código escrito em Javascript nos documentos HTML. A primeira é incluir o código Javascript entre as *tags script* como mostra o Código 4.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Titulo da pagina</title>
5   </head>
6   <body>
7     <script type="text/javascript">
8       document.writeLine("Exemplo de codigo Javascript incorporado " +
9                     "ao documento HTML por meio da TAG SCRIPT");
10    </script>
11  </body>
12 </html>
```

Código 4 – Inclusão do código em Javascript incorporado ao HTML. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A segunda forma é incluir um arquivo externo com extensão .js através da mesma *tag script*. Veja um exemplo de inclusão de um arquivo contendo códigos em Javascript no documento HTML no Código 5.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Titulo da pagina</title>
5   </head>
```

```
6    <body>
7        <script type="text/javascript" src="Exemplo.js"></script>
8    </body>
9 </html>
```

Código 5 – Inclusão do código Javascript de um arquivo externo. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Para Flanagan (2011), as três tecnologias (HTML, CSS e Javascript) devem ser usadas em conjunto, uma vez que, cada uma delas possui seu papel específico, sendo eles: o HTML usado para especificar o conteúdo da página *web*, o CSS para especificar como os componentes serão apresentados e o Javascript para especificar o comportamento da página.

Pelos motivos acima mencionados, somado ao fato de que o Javascript permite ao desenvolvedor criar páginas *web* mais dinâmicas e flexíveis, atendendo perfeitamente os requisitos deste trabalho, essa tecnologia será utilizada para auxiliar na criação das páginas *web* deste trabalho.

2.3.12 Angular JS

Segundo Green e Seshadri (2013), o framework Angular JS foi criado para facilitar o desenvolvimento de aplicativos *web*, pois através dele, é possível criar um aplicativo *web* com poucas linhas.

Para o criador do Angular JS, Miško Hevery, o que o motivou a criar o Angular JS foi a necessidade de ter que reescrever determinados trechos de códigos em todos os outros projetos, o que para ele, tornou-se inviável. Portanto, Miško decidiu criar algo para facilitar o desenvolvimento de aplicativos *web* de uma forma que ninguém havia pensado antes.

O Angular JS é um framework *Model-View-Controller* - MVC³⁰ - escrito em Javascript. Ele é executado pelos navegadores de internet e ajuda os desenvolvedores a escreverem modernos aplicativos *web* (KOZLOWSKI; DARWIN, 2013).

Devido às facilidades que o Angular JS nos traz, é que ele foi escolhido para ser utilizado, a fim de auxiliar no desenvolvimento, não apenas das páginas *web* e seus respectivos conteúdos, como também na lógica e comunicação com o *Web Service REST*.

³⁰ MVC: *Model-View-Controller - Design pattern*.

3 QUADRO METODOLÓGICO

Neste quadro metodológico serão apresentados os passos que se fizeram necessários para a realização desta pesquisa. Nele estão descritos desde a escolha do perfil da pesquisa até os procedimentos utilizados para o seu desenvolvimento. Gil (1999) cita que a metodologia é um conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos que trabalham para a realização do objetivo proposto.

Posterior ao estudo do levantamento teórico e técnico, foram definidos os procedimentos para a construção deste trabalho, iniciando pela escolha do tipo de pesquisa, demonstrada na seção a seguir.

3.1 Tipo de pesquisa

Para Pádua (2007, p. 31), pesquisa é:

Toda atividade voltada para a solução de problemas; como atividade de busca, indagação, investigação, inquirição da realidade, e a atividade que visa nos permitir, no âmbito da ciência, elaborar um conhecimento, ou um conjunto de conhecimentos, que nos auxilie na compreensão desta realidade e nos oriente em nossas ações.

De forma objetiva, a pesquisa é o meio utilizado para buscar respostas aos mais diversos tipos de indagações, tendo por base procedimentos racionais e sistemáticos. A pesquisa é realizada quando se tem um problema e não se tem informações suficientes para solucioná-lo. Esta seção tem como objetivo explicar o tipo de pesquisa que norteou o desenvolvimento deste trabalho, justificando também como ele se enquadra no tipo escolhido.

Pesquisar é um trabalho que envolve planejamento, para que ela seja satisfatória, o pesquisador precisa estar envolvido e desenvolver habilidades técnicas que o levem a escolher o melhor caminho em busca da obtenção dos resultados.

Segundo Fonseca (2002), ter um método de pesquisa envolve o estudo dos fatores que compõem o contexto da mesma, tais como, a escolha do caminho e o planejamento do percurso. Essa escolha inicia-se com a definição do tipo de pesquisa utilizada. Para este trabalho, é utilizada a pesquisa aplicada, que é aquela cujo o pesquisador tem como objetivo aplicar os conhecimentos obtidos durante o período da pesquisa, em um projeto

real, a fim de conhecer os seus resultados. Gil (2007) afirma que este tipo de pesquisa dirige-se à solução de problemas específicos, de interesses locais.

Nesta pesquisa foram estudados os conceitos de banco de dados orientado a grafos e a sua aplicabilidade, desenvolvendo, por meio dos conhecimentos obtidos, uma solução prática, disponibilizada por meio de um sistema *web*, que auxilia na busca por mão de obra temporária, que não caracterize vínculo empregatício.

Seguindo o enquadramento desta pesquisa, ela deve ser aplicada a um contexto específico, conforme será abordado a seguir.

3.2 Contexto de pesquisa

O trabalho informal é um elemento estrutural da economia no Brasil e nos países em desenvolvimento. Ele faz parte do cenário atual, crescente a cada dia, e contribuiativamente para a geração de renda. É considerado como um desdobramento do excesso de mão de obra, definido a partir de pessoas que criam sua própria forma de trabalho como estratégia de sobrevivência ou como forma alternativa de recolocação no mercado de trabalho. O fortalecimento deste tipo de trabalho ocorre a partir da construção de redes, formadas por parentes e amigos, criando laços de confiança que são fundamentais para o desempenho da atividade. No entanto, há uma grande dificuldade de se encontrar estes profissionais, uma vez que não há um lugar centralizado para divulgar o seu perfil profissional.

O desenvolvimento deste trabalho se propôs a atuar sobre essa limitação. Uma pesquisa informal, realizada por meio de um questionário, na região do sul de Minas Gerais, com pessoas de diferentes perfis sociais, constatou que uma aplicação capaz de centralizar a busca por estes profissionais seria muito bem aceita. A partir deste resultado, validou-se a ideia de construir um ambiente *web* onde o trabalhador informal tenha espaço para centralizar suas habilidades e manter um perfil visível aos possíveis contratantes. Qualquer prestador de serviço informal pode ter acesso a este ambiente, desde que possua um dispositivo eletrônico capaz de se conectar à internet.

O ambiente desenvolvido também visa facilitar ao contratante a busca por estes profissionais, uma vez que não é fácil localizá-los por meio dos mecanismos de busca tradicionais. Desta forma, existe um benefício mútuo, em que contratados e contratantes dispõem da praticidade.

Enfim, o contexto ao qual esta pesquisa se destina busca ser bem abrangente, com o intuito de contribuir de forma relevante, proporcionando uma boa experiência aos envolvidos.

3.3 Instrumentos

Os instrumentos de pesquisa são as ferramentas usadas para a coleta de dados. Como afirma Marconi e Lakatos (2009, p. 117), eles abrangem “desde os tópicos de entrevista, passando pelo questionamento e formulário, até os testes ou escala de medida de opiniões e atitudes”. Eles são de suma importância para o desenvolvimento de um projeto, pois visam a levantar o máximo de informações possíveis para nortear as tomadas de decisões. Para a realização desta pesquisa foram utilizados questionários e análise documental.

Segundo Gil (2007), o questionário é um dos procedimentos mais utilizados para obter informações, pois é uma técnica de custo razoável, apresenta as mesmas questões para todas as pessoas, garante o anonimato e pode conter as questões para atender a finalidades específicas de uma pesquisa. Se aplicada criteriosamente, essa técnica apresenta elevada confiabilidade. Os questionários podem ser desenvolvidos para medir opiniões, comportamento, entre outras questões, também pode ser aplicada individualmente ou em grupos.

Para este trabalho, foi desenvolvido um questionário informal, aplicado de forma individual, disponibilizado no ambiente virtual, o qual foi respondido com o intuito de analisar se a pesquisa aqui pretendida seria bem aceita por pessoas de diferentes perfis sociais.

A análise documental consiste em identificar, verificar e apreciar os documentos, atendendo a uma finalidade específica, que visa extrair uma informação objetiva da fonte. Para este trabalho foi utilizada a análise documental como material de apoio, que norteou tanto o desenvolvimento teórico quanto o prático.

Feita a escolha dos instrumentos, foram definidos os procedimentos necessários para que a pesquisa fosse realizada. Estes procedimentos serão descritos na próxima seção.

3.4 Procedimentos e resultados

Para que esta pesquisa fosse levada a cabo, se fez necessária a implementação de algumas ações, as quais serão detalhadas.

O início da pesquisa deu-se através da escolha do tema, seguido pelo levantamento das tecnologias que seriam utilizadas. A princípio, foi definido um escopo contendo algumas tecnologias que haviam sido ministradas no ambiente acadêmico, diminuindo assim a curva de aprendizado. No entanto, foi preciso agregar alguns conhecimentos novos, despendendo um tempo maior para estudo. As tecnologias que acompanharam o desenvolvimento deste trabalho até a sua conclusão estão descritas no quadro teórico desta pesquisa.

Para garantir que as tecnologias selecionadas fossem as melhores para o desenvolvimento, foram realizados alguns testes, por meio de aplicações simples. Os testes foram focados na avaliação do comportamento do banco de dados aplicado ao contexto desta pesquisa, cujo objetivo foi desenvolver uma aplicação de busca por mão de obra baseando-se em uma rede de relacionamentos. Estes testes também foram realizados como fins didáticos, visando gerar a familiarização com as tecnologias utilizadas.

Para nortear este trabalho, usou-se uma metodologia de desenvolvimento, apresentada a seguir.

3.4.1 Iconix

O Iconix foi escolhido como a metodologia de desenvolvimento de *software*, desempenhando um papel fundamental na organização. Sua abordagem proveu uma sequência de procedimentos, levando à construção de uma aplicação estável. Como relatado no quadro teórico, foram seguidas as quatro fases definidas pelo Iconix,

Na primeira fase, definida como análise de requisitos, foi realizado o levantamento das informações pertinentes ao desenvolvimento. Este levantamento foi realizado por meio da observação do comportamento das pessoas ao buscar por mão de obra temporária. A partir daí, foram levantadas as principais características, indispensáveis para a construção do *software* e desenvolvido o modelo de domínio inicial, como demonstra a Figura 10.

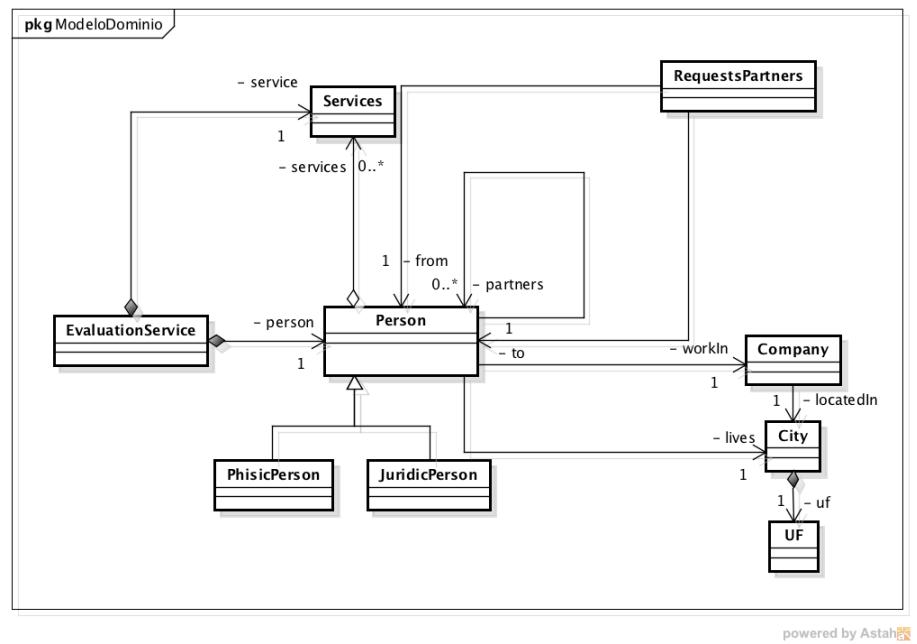
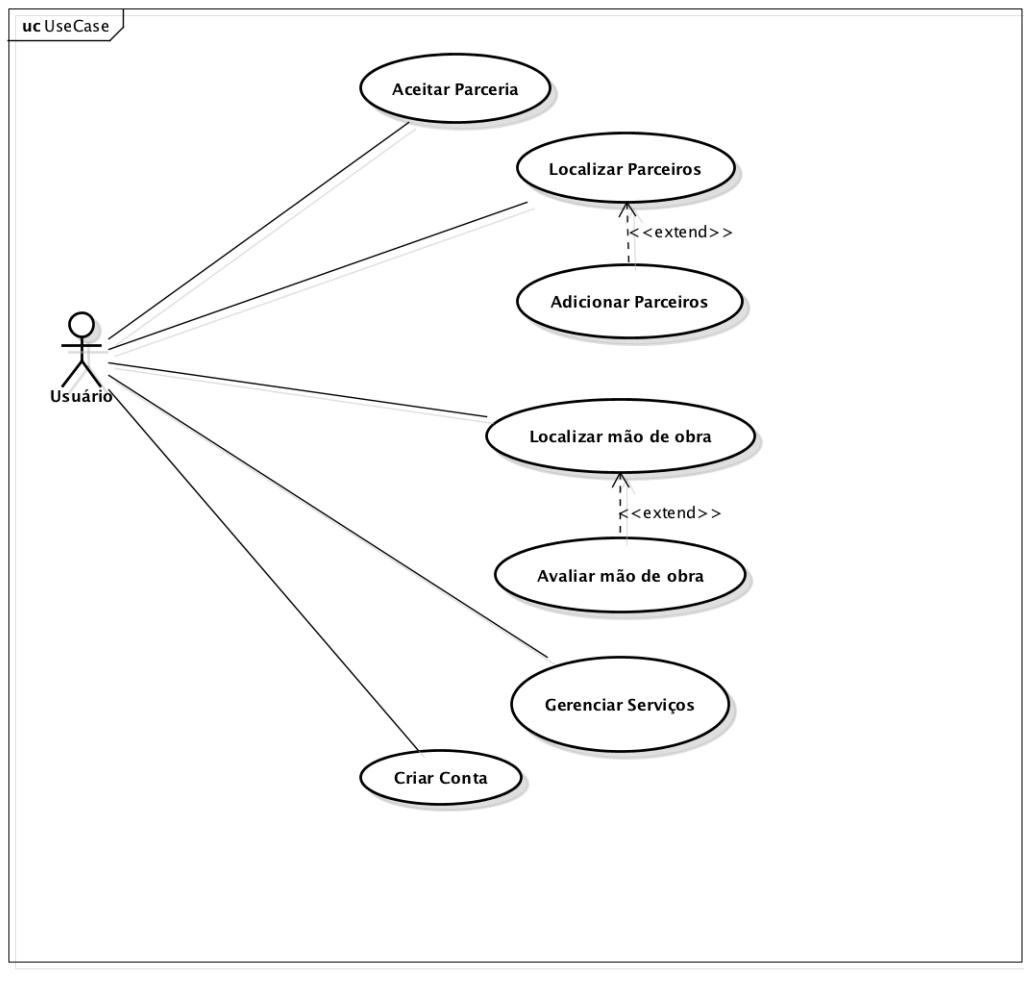


Figura 10 – Modelo de domínio inicial. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Nesta fase, também foram definidas todas as ações cujo usuário poderia realizar no sistema, por meio dos casos de uso, conforme a Figura 11.



powered by Astah

Figura 11 – Diagrama de caso de uso. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após definir os casos de uso, foram escritos os fluxos de eventos, para cada caso de uso. A seguir será apresentado o fluxo de eventos relacionado ao caso de uso "Localizar parceiros" por meio do Quadro 1. Os demais fluxos de eventos são apresentados no Apêndice I em conjunto com os outros diagramas gerados por este trabalho.

Localizar Parceiros	
Autor principal	Contratante ou Ambos
Autor secundário	-
Pré-condições	O ator estar autenticado no sistema
Pós-condições	Possíveis parceiro(s) apresentado(s) ao ator
Fluxo Principal	
Autor	Sistema
1. O ator clica no menu “Rede de Parceiros” no menu principal localizado no menu principal do sistema.	2. O sistema apresenta a página contendo todos os parceiros ator e um campo para busca de novos parceiros.
3. O ator informa o nome do parceiro que ele deseja encontrar no campo “Adicionar parceiros”.	4. O sistema pesquisa na sua base de dados os usuários que possuem aquele nome, e que por ventura, possuem algum tipo de ligação com os parceiros do ator, a fim de, tentar localizar os parceiros que possuem maior probabilidade de se juntar a sua rede de parceiros.
Fluxo alternativo 1	
Não há fluxos alternativos	

Quadro 1 – Fluxo de eventos para o caso de uso ”Localizar parceiros”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Na segunda fase, análise e projeto preliminar, houve um refinamento dos requisitos levantados na fase anterior, aperfeiçoando as ações do usuário, por meio dos diagramas de casos de uso ou fluxos de eventos. Posterior a esta definição, foram desenvolvidos os diagramas de robustez, como demonstra a Figura 12.

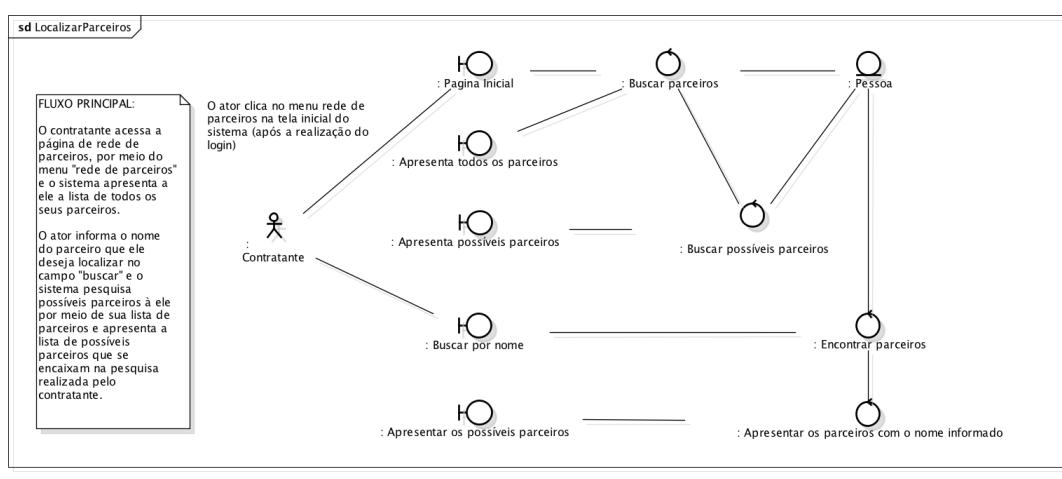


Figura 12 – Diagrama de robustez do caso de uso ”Localizar parceiros”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Em paralelo, foi atualizado o modelo de domínio, acrescentando os novos atributos identificados na segunda fase, conforme a Figura 13.

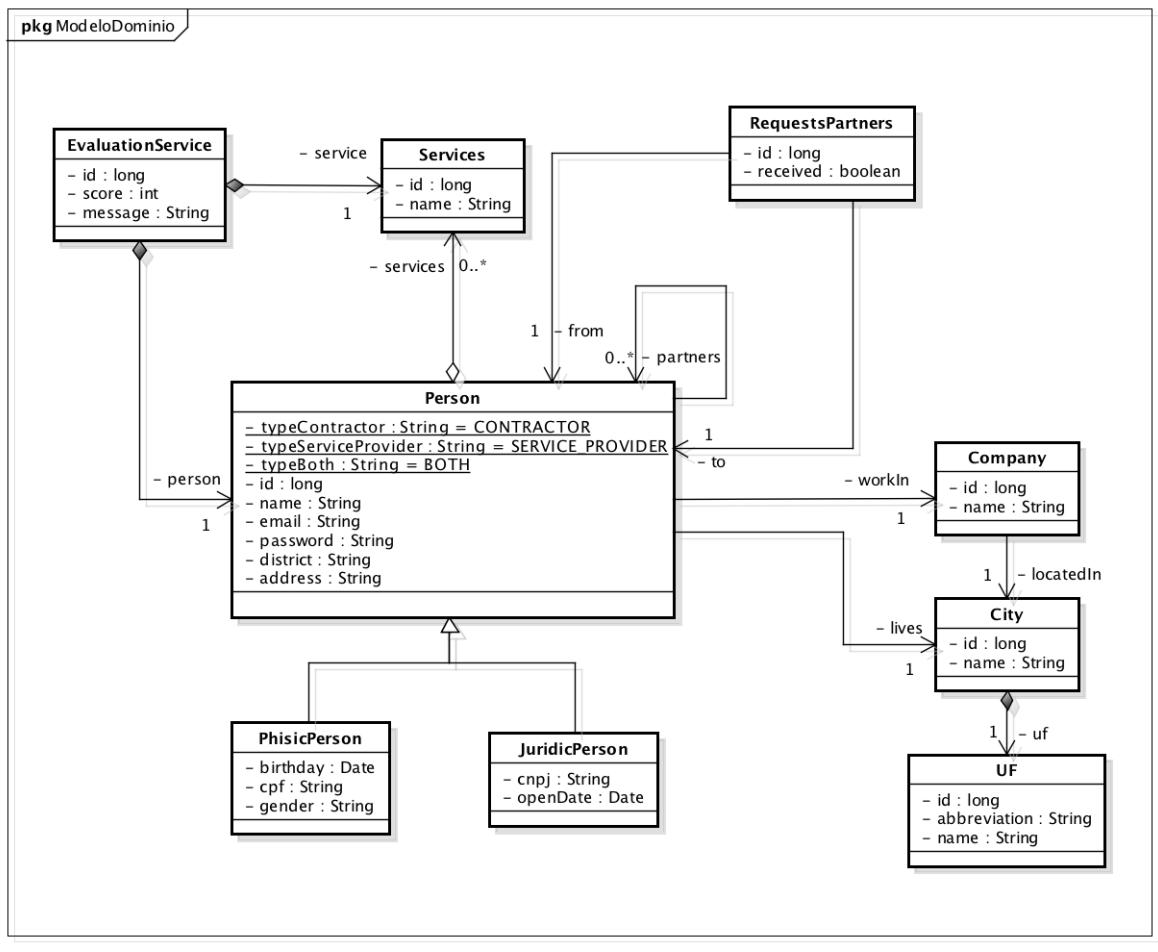


Figura 13 – Modelo de domínio atualizado. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Com o modelo de domínio atualizado, foi feita a modelagem do banco de dados da aplicação, como apresenta a Figura 14.

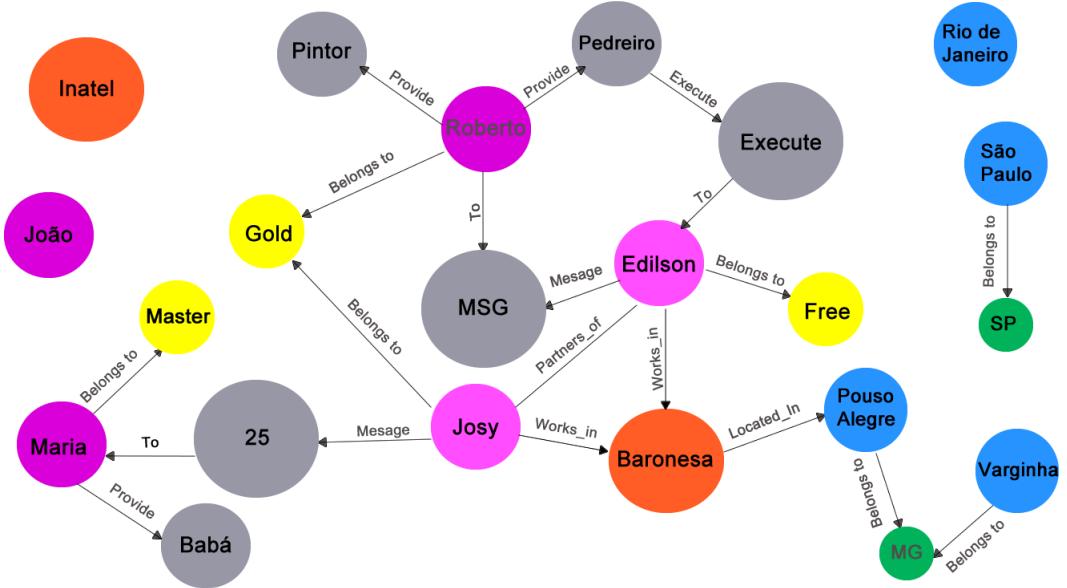


Figura 14 – Modelo de dados da aplicação. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Na terceira fase, definida como projeto detalhado, foram criados os diagramas de sequência, tendo como base os casos de uso modelados na fase anterior. Esta fase tem como objetivo detalhar todo o funcionamento do *software*, visando definir a melhor maneira de realizar sua implementação. A Figura 15 apresenta o diagrama de sequência do caso de uso "Localizar parceiros".

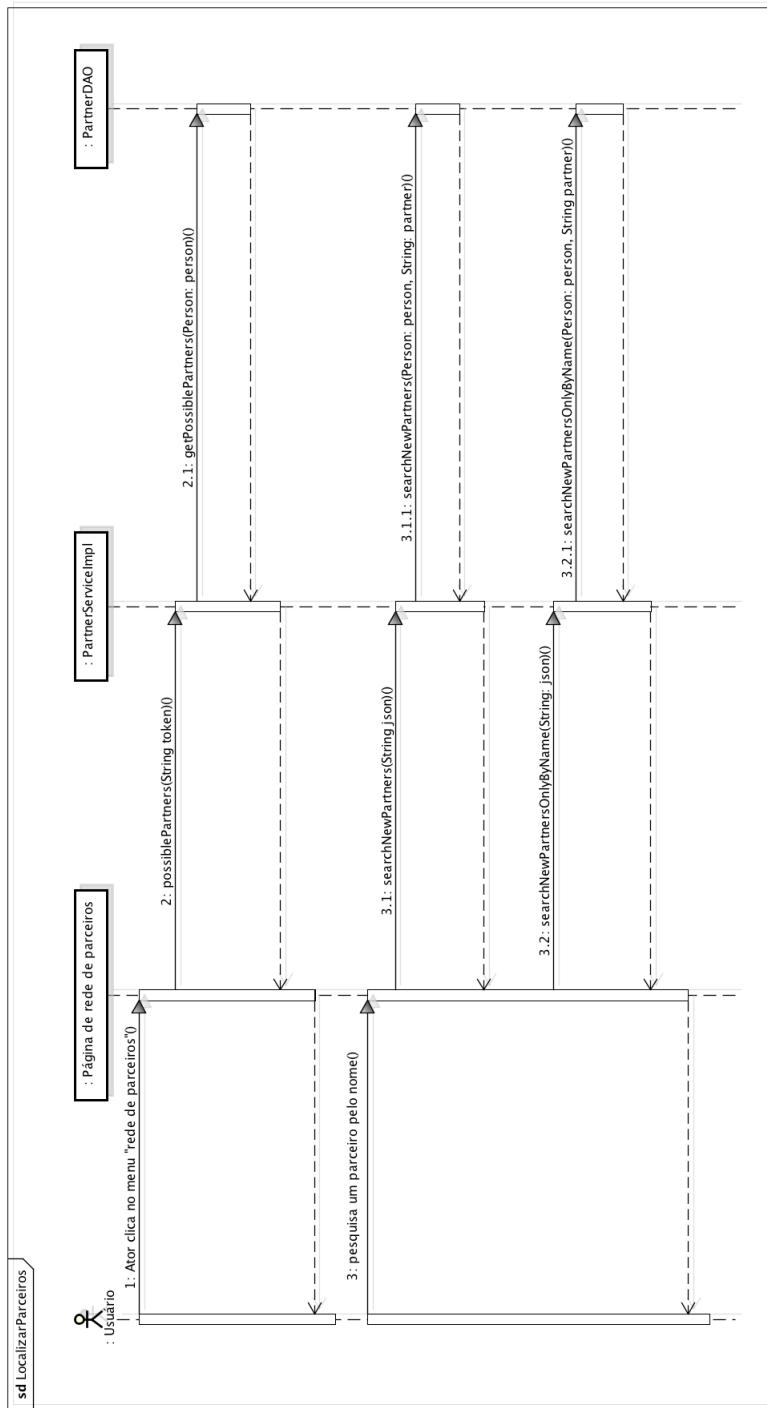


Figura 15 – Diagrama de sequência do caso de uso ”Localizar parceiros”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Ainda na fase de projeto detalhado, após a modelagem dos diagramas de sequência, as operações encontradas neles foram adicionadas ao modelo de domínio, em conjunto com as novas classes identificadas, gerando assim, o digrama de classes como mostra a Figura 16.

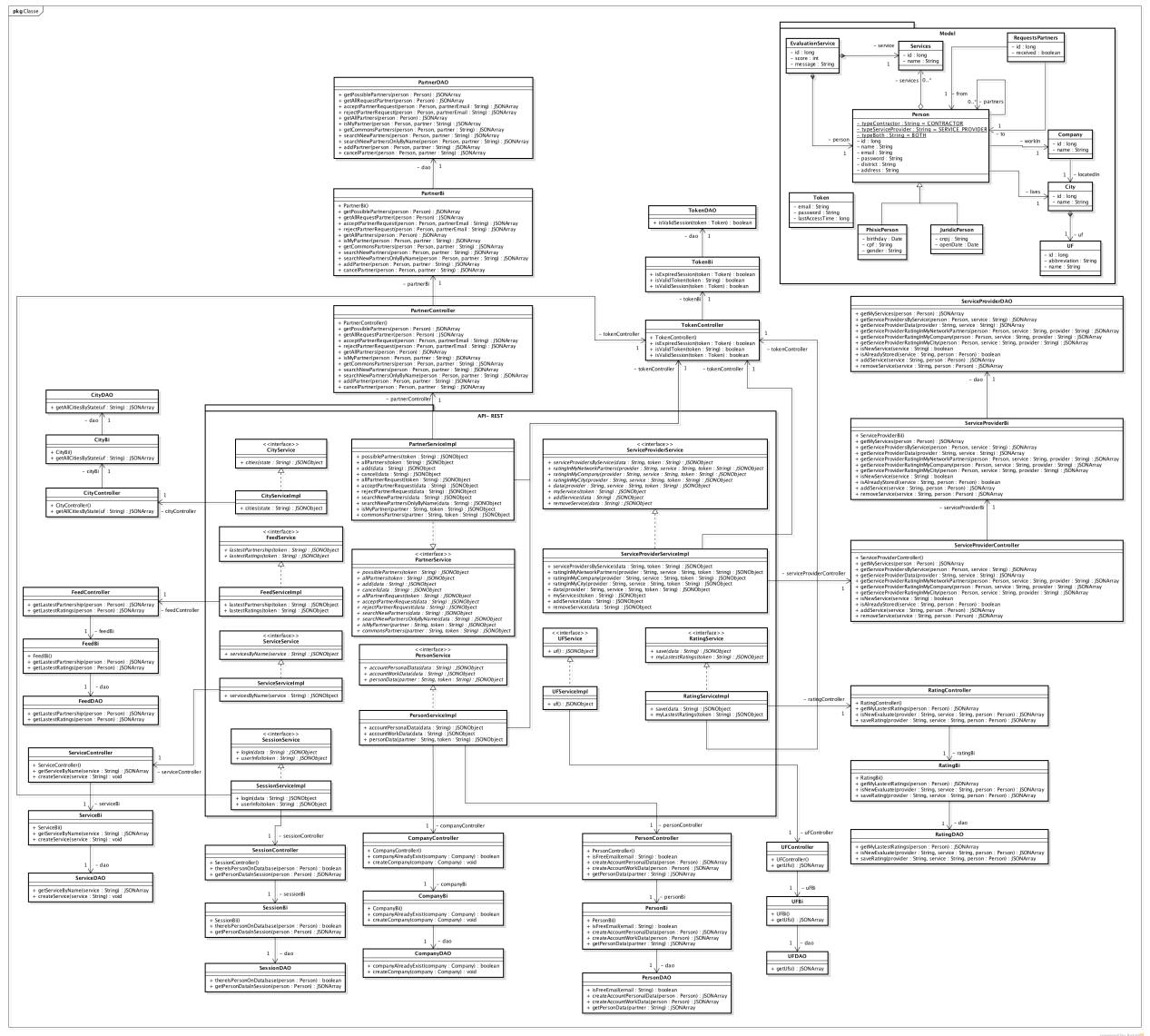


Figura 16 – Diagrama de classes. Fonte: Elaborado pelos autores.

Na quarta e última fase do ICONIX, denominada implementação, iniciou-se a preparação do ambiente, incluindo a instalação dos *softwares* necessários para o desenvolvimento prático da aplicação. Essa preparação é abordada a seguir.

3.4.2 Preparação do ambiente

Visto que o trabalho seria desenvolvido em equipe, foi necessário estabelecer uma ferramenta de controle de versão. Esta ferramenta permitiu o gerenciamento de diferentes versões de arquivos, mantendo um histórico com as modificações que foram realizadas no decorrer do processo de desenvolvimento. Este histórico permite o retorno de alguma revisão, caso haja necessidade. A ferramenta escolhida para realizar esse controle foi o GitHub, que já havia sido utilizado em alguns trabalhos do contexto acadêmico, evitando o desprendimento de tempo para estudo de uma nova ferramenta de apoio. O GitHub é uma ferramenta bem difundida e permite que os seus usuários colaborem com os projetos que estão armazenados em seus repositórios³¹. A Figura 17 demonstra a tela de serviços provida pelo GitHub.



Figura 17 – Tela de serviços do GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Os passos de instalação detalhados do GitHub são descritos no Apêndice III deste trabalho.

³¹ Repositório: local cujo desenvolvedor utiliza para armazenar os documentos relacionados ao *software*.

Como mencionado no quadro teórico, neste trabalho foi utilizada a linguagem Java, sendo assim necessária a utilização de uma *Integrated Development Environment* - IDE³² - de apoio. A IDE escolhida foi o Eclipse, pois se trata de uma ferramenta *open source*, muito utilizada no mercado e que permite a escrita de um código mais legível, facilitando tarefas como *debug* e configurações do trabalho.

O Eclipse possui várias ferramentas, dentre elas, pode-se citar o editor de texto, usado não somente para a escrita de códigos em Java, e também a perspectiva de configuração para servidores *web*, utilizada neste trabalho, conforme apresenta a Figura 18. Por meio desta perspectiva, foi configurada a aplicação *container* Tomcat na versão 7.

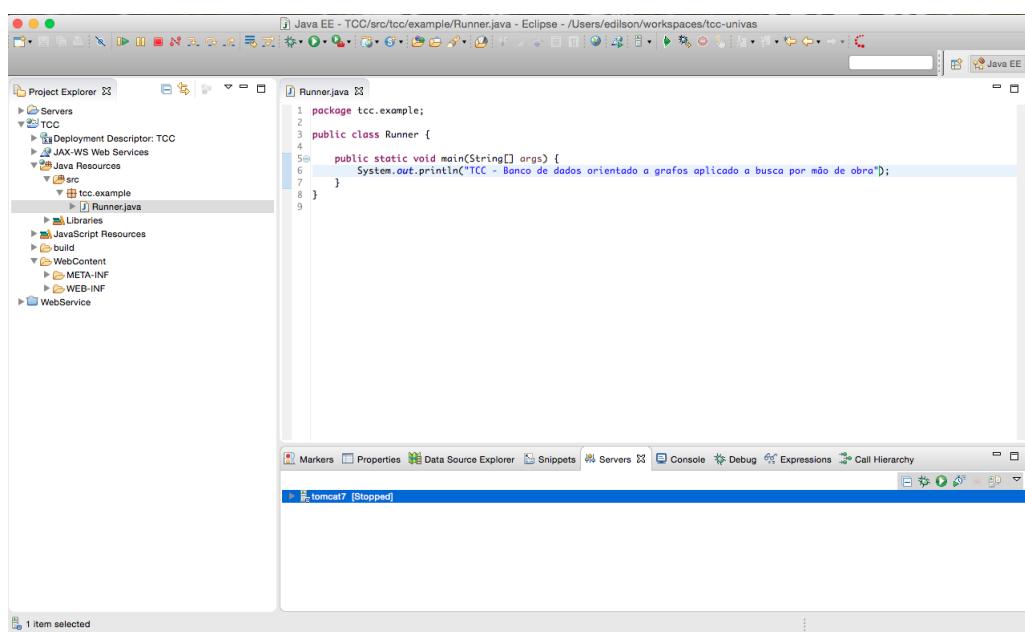


Figura 18 – Ferramentas da IDE Eclipse. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O Tomcat desempenhou um papel fundamental na execução desta aplicação, pois serviu como hospedeiro para a aplicação Java desenvolvida neste trabalho.

Os passos de instalação e configuração do Eclipse e do Tomcat são descritos no Apêndice IV deste trabalho.

Para a escrita do código relacionado ao HTML, CSS e Javascript, foi utilizado o mesmo editor de texto citado anteriormente.

O trabalho fez uso de um banco de dados orientado a grafos, o Neo4j. A escolha desse banco se deu pela sua simplicidade de instalação, configuração, facilidade de integração com a API Cypher e por disponibilizar uma API REST para acesso aos seus dados, conforme descrito no quadro teórico deste trabalho. O Neo4j faz parte do enquadramento

³² IDE: *Integrated Development Environment* - Aplicação contendo uma série de ferramentas para auxiliar no desenvolvimento de *software*.

de softwares livres, seguindo o conceito *open source*, o que permite ao desenvolvedor utilizá-lo da forma que melhor lhe convier.

Os passos para a instalação do banco de dados Neo4j são detalhados no Apêndice V deste trabalho.

Posterior à configuração do ambiente, iniciou-se o desenvolvimento propriamente dito, apresentado a seguir.

3.4.3 Desenvolvimento

A princípio, utilizou-se as tecnologias Neo4j, sendo executado de forma *embedded*, Primefaces e JSF. Porém não estava fluindo como o esperado. Outro problema encontrado ao utilizar tais tecnologias foi que tanto a parte cliente (*front end*) quanto a parte servidor (*back end*) se encontravam totalmente acoplados em uma aplicação Java *web*. Por estes motivos decidiu-se mudar algumas das tecnologias utilizadas.

Posterior a esse incidente, passou-se a utilizar então as linguagens HTML 5, CSS 3, Javascript e o *framework* Angular JS para auxiliar no desenvolvimento do *front end*, ao invés de Primefaces e JSF. Para acesso ao banco de dados, lançou-se mão da forma *embedded* e passou-se a utilizar a API REST disponibilizada pelo próprio banco. Tais decisões nos permitiram desacoplar o sistema e manter o *front end* e o *back end* independentes, evitando, assim, que o mesmo problema voltasse a ocorrer.

Como a forma de conexão ao banco de dados foi alterada, houve a necessidade de reescrever a classe responsável por realizar esta conexão, conforme apresenta o Código 6.

```
1 public class FactoryDAO {  
2  
3     private static final String DATABASE_ENDPOINT =  
4             "http://localhost:7474/db/data";  
5     private static final String DATABASE_USERNAME = "neo4j";  
6     private static final String DATABASE_PASSWORD = "admin";  
7     private static final String cypherUrl =  
8             DATABASE_ENDPOINT + "/cypher";  
9  
10    private static WebResource instance;  
11  
12    private FactoryDAO() {  
13    }  
14  
15    public static WebResource GetInstance() {  
16        WebResource resource = null;  
17        if (instance == null) {  
18            Client c = Client.create();  
19            c.addFilter(new HTTPBasicAuthFilter(DATABASE_USERNAME,  
20                                            DATABASE_PASSWORD));  
21        }  
22        return instance;  
23    }  
24}
```

```

21         resource = c.resource(cypherUrl);
22     }
23     return resource;
24 }
25 }
```

Código 6 – Código de comunicação com o banco de dados. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após realizar a mudança de tecnologias, foram executados alguns procedimentos para compreender o funcionamento do *web service* REST e em paralelo, foi feito o levantamento dos materiais de referência do *framework* Angular JS. Foi preciso realizar testes para validar a conexão com o banco de dados Neo4j via API REST, fornecida por ele, além de realizados testes funcionais para envio de requisições e recebimento de respostas do *web service* REST, utilizando o Angular JS. Para validar a conexão ao banco de dados via API REST foi necessário desenvolver algumas consultas em *cypher*, como apresenta o Código 7.

```

1
2 public class PersonDAO {
3 ...
4
5 /**
6 * Used to get all data of person to show the profile data
7 *
8 * @param partnerEmail
9 * @return
10 * @throws JSONException
11 */
12 public JSONArray getPersonData(String partnerEmail) throws
13 JSONException {
14     WebResource resource = FactoryDAO.GetInstance();
15
16     String query = null;
17     query = "{\"query\":\"\\\" MATCH (partner:Person {email: "+
18         + partnerEmail + "}), (city:City), "+
19         + "(company:Company), "+
20         + "(partner)-[:LIVES_IN]->(city), "+
21         + "(partner)-[:WORKS_IN]->(company) "+
22         + \"RETURN DISTINCT({name: partner.name, "+
23         + "email: partner.email, photo: partner.photo, "+
24         + "city: city.name, company: company.name, "+
25         + "cpf: partner.cpf, cnpj: partner.cnpj, "+
26         + "typeOfPerson: partner.typeOfPerson, "+
27         + "gender: partner.gender}) as partner; \\\"}";
```

ClientResponse responseCreate = resource
 .accept(MediaType.APPLICATION_JSON)
 .type(MediaType.APPLICATION_JSON).entity(query)
 .post(ClientResponse.class);

String resp = responseCreate.getEntity(String.class);

JSONObject json = new JSONObject(resp);
 JSONArray objData = json.getJSONArray("data");
 List<JSONObject> parser = JSONUtil
 .parseJSONArrayToListJSON(objData);
 JSONArray arr = new JSONArray(parser);

```
39     return arr;
40 }
41 ...
42 }
43 }
```

Código 7 – Exemplo de consulta usando a API *Cypher*. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Nesse trecho de código entre as linhas 17 e 27 é apresentada uma consulta escrita usando a API *Cypher*, ela tem por finalidade recuperar os dados de um determinado usuário. Como já mencionado no quadro teórico deste trabalho, o *Cypher* utiliza algumas cláusulas, dentre elas é possível mencionar a MATCH e RETURN cuja utilização delas é apresentada nessa consulta. Na cláusula MATCH são definidos os padrões para realizar a busca, nesse caso, uma pessoa que viva em qualquer cidade, trabalhe em uma empresa qualquer e que possua o *e-mail* igual ao recebido como parâmetro pelo método `getPersonData`. Já a cláusula RETURN, são definidos os dados desejados pela consulta, nesse caso, são eles: o nome do usuário, o *e-mail*, a foto, a cidade onde vive, a empresa onde trabalha, o CPF (em caso de pessoas físicas), o CNPJ (para pessoas jurídicas), o tipo da conta (pessoa jurídica ou física), e o sexo do usuário (usado para pessoas físicas). Mas como é possível notar, foi necessário gerar um objeto JSON manualmente contendo os dados desejados como pode ser visualizado a partir da linha 22 até a linha 27, pois, por padrão o Neo4j não retorna os resultados no formato JSON comum, como demonstra o Código 8.

```
1 {
2   ...
3   column: [
4     "name",
5     "email",
6     "password"
7   ],
8   data: [
9     "Andressa Faria",
10    "andressa_faria18@hotmail.com",
11    "78hweqroqy5brlfgvqp0Ioi9uijkhggyteqwr"
12  ]
13 ...
14 }
```

Código 8 – JSON retornado de uma consulta via *Cypher*. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Portanto, foi necessário desenvolver uma forma de converter os resultados obtidos nas buscas realizadas no banco de dados, a fim de retornar um JSON válido ao usuário,

que futuramente viria a utilizar a API REST fornecida por este *software*. É possível visualizar este tratamento no Código 7 a partir da linha 34 até a linha 38.

Na linha 34 foi necessário criar um objeto JSON da classe `JSONObject` passando o retorno da consulta em seu construtor. Já na linha 35 foi obtido os dados retornados da consulta, porém, como demonstrado no Código 8 eles são retornados em uma *collection* (coleção) e não em objetos, portanto, para obtê-los foi necessário criar um objeto da classe `JSONArray` e recuperá-los por meio do campo `data` do resultado.

Após recuperar os dados, foi necessário extraí-los dos resultados da consulta que até este ponto estavam armazenados em um array e transferí-los para uma lista de objetos da classe `JSONObject` como apresenta a linha 36 do Código 7, para tanto, foi criada uma classe estática denominada `JSONUtil` responsável por realizar essa tarefa e retornar os dados no formato padrão. Esse método é apresentado no Código 9.

```
1 public class JSONUtil {  
2     ...  
3     public static List<JSONObject>  
4             parseJSONArrayToListJSON(JSONArray array)  
5                     throws JSONException {  
6         List<JSONObject> response = new ArrayList<JSONObject>();  
7         for (int i = 0; i < array.length(); i++) {  
8             JSONArray arr1 = array.getJSONArray(i);  
9             for (int j = 0; j < arr1.length(); j++) {  
10                 JSONObject obj = arr1.getJSONObject(j);  
11                 response.add(obj);  
12             }  
13         }  
14     }  
15     ...  
16 }
```

Código 9 – JSON padrão com os resultados das consultas *Cypher*. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após essa extração de dados foi necessário criar um objeto da classe `JSONArray` passando o retorno do método `parseJSONArrayToListJSON` da classe `JSONUtil` em seu construtor, uma vez que, o limite de resultados obtidos em uma consulta depende, exclusivamente da própria consulta e da quantidade de registros armazenados no banco de dados. Após realizar todos esses passos, um objeto da classe `JSONArray` contendo todos os dados devidamente preenchidos é retornado para o método que requisitou essa consulta, como mostra a linha 38 e 40 do Código 7.

A partir deste ponto, a aplicação estava totalmente desacoplada, sendo necessário realizar uma configuração, a fim de permitir que as requisições enviadas pelo *front end* fossem aceitas pelo *back end*, localizado em outro domínio.

Devido à mudança de tecnologias já comentada, houve a necessidade de atualizar

os diagramas de sequência e de classe, inserindo os contratos de serviços do *web service* REST. Com a definição deste contrato que é apresentado no Apêndice II deste trabalho, deu-se início ao desenvolvimento dos casos de uso, identificados na primeira fase do ICONIX.

Posterior à realização dos testes e da escolha definitiva da arquitetura que seria utilizada, iniciou-se a implementação dos casos de uso. O primeiro a ser implementado foi o caso de uso de criação de conta. Para este caso de uso, teve-se o cuidado de criar um mecanismo de criptografia de dados sigilosos, como usuário e senha, visando garantir a segurança da aplicação. Estas informações criptografadas são enviadas a cada requisição e validadas pelo *web service*, sendo atualizadas caso sejam válidas, tornado mais complexo a quebra desta criptografia. Este mecanismo foi desenvolvido com base no sistema de *login* via *token*. Segundo o embasamento usado na criação de contas, deu-se início ao desenvolvimento do sistema de *login* e *logoff*, que também utilizam o conceito de criptografia via *token*. A Figura 19 apresenta a página de *login*.

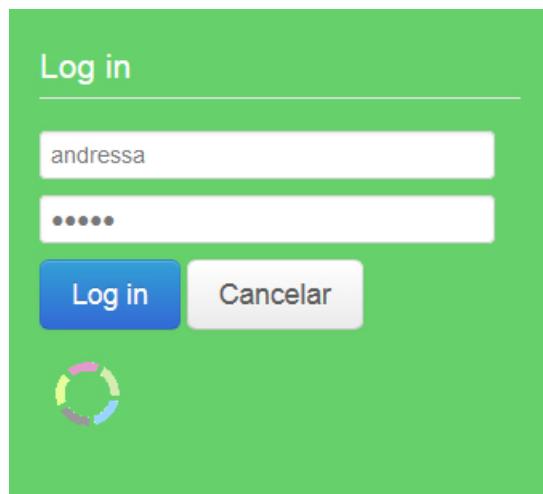


Figura 19 – Tela de *log in*. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Segundo Babal (2014), os sistemas de autenticações tradicionais utilizam recursos como sessão e *cookies*. A autenticação do usuário é realizada por meio de alguns dados, geralmente nome de usuário (ou email) e senha, com esses dados a aplicação no *back-end*, os validam junto a base de dados e caso obtenha sucesso nesse processo de validação é criada uma sessão e armazenada no servidor, após realizada toda a validação a aplicação retorna a informação dessa sessão para quem a requisitou de modo que ela seja armazenada no navegador de internet por meio de sessão e/ou *cookies*. A partir desse momento, a cada nova solicitação a aplicação *back-end* irá comparar a sessão armazenada no servidor com a fornecida pelo *front-end*. A Figura 20 demonstra o fluxo utilizado pelos sistemas

cuja autenticação de sessão é a tradicional.

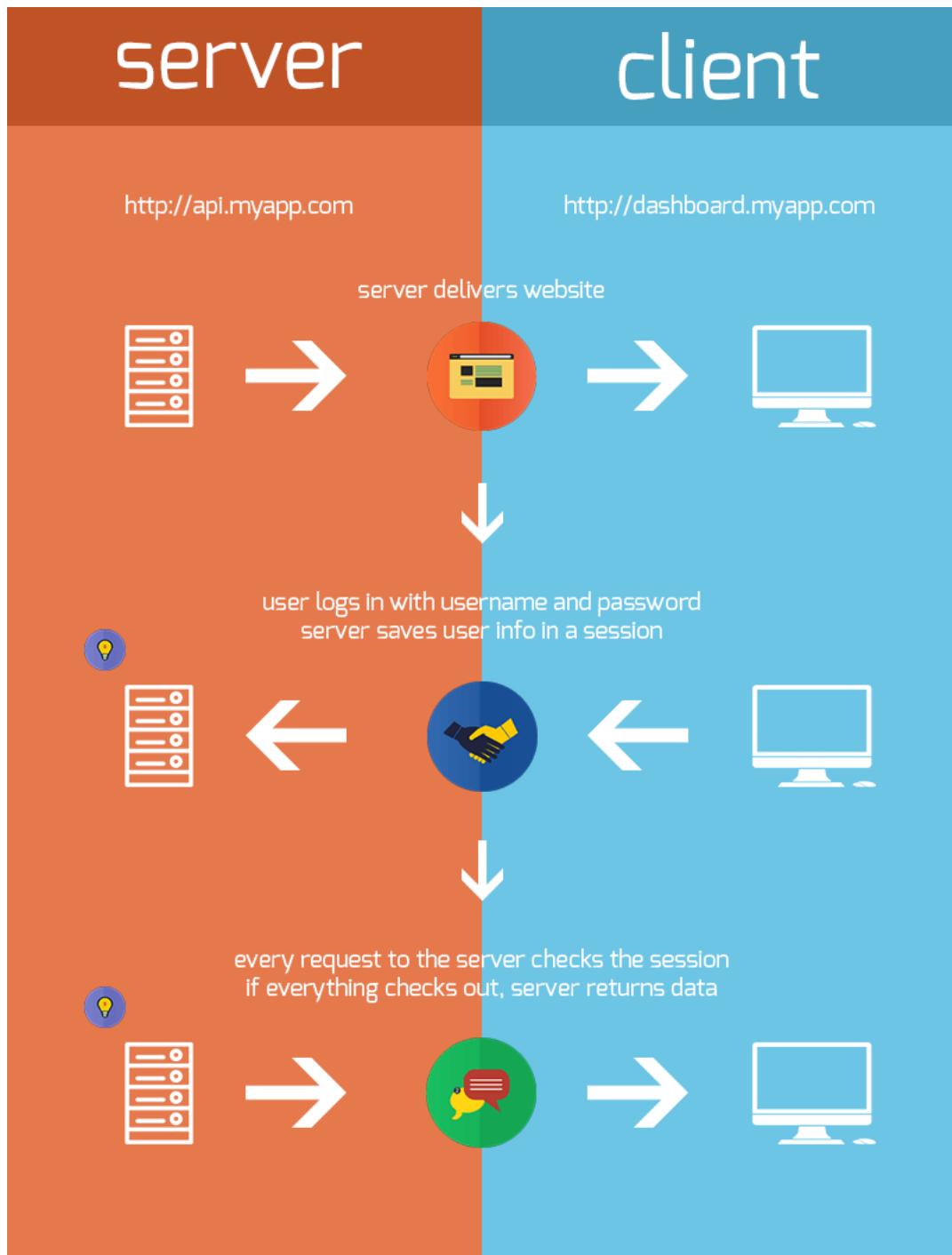


Figura 20 – Fluxo de autenticação de usuários utilizando a forma tradicional. **Fonte:** (SEVILLEJA, 2015).

Para Sevilleja (2015), a autenticação via *token*, diferente da forma convencional não utiliza os recursos de sessão e *cookies*. Contudo o processo inicial é o mesmo, a autenticação se inicia por meio dos mesmos dados da forma tradicional, realizando o mesmo o processo de validação, junto à base de dados, porém caso obtenha sucesso não cria uma sessão, e sim um *token* com os dados necessários para a sua validação *criptografados*.

Após criado o *token* ele é enviado de volta ao usuário solicitante de modo que ele seja armazenado pela aplicação cliente, sendo ela um aplicativo *web* ou *mobile*, entre outras. A partir desse momento, a cada nova solicitação, a aplicação cliente deverá enviar o *token* anteriormente recebido do servidor e armazenado por ela, para que ele seja validado. A Figura 21 demonstra o fluxo utilizado pelos sistemas cuja autenticação é realizada via *token*.

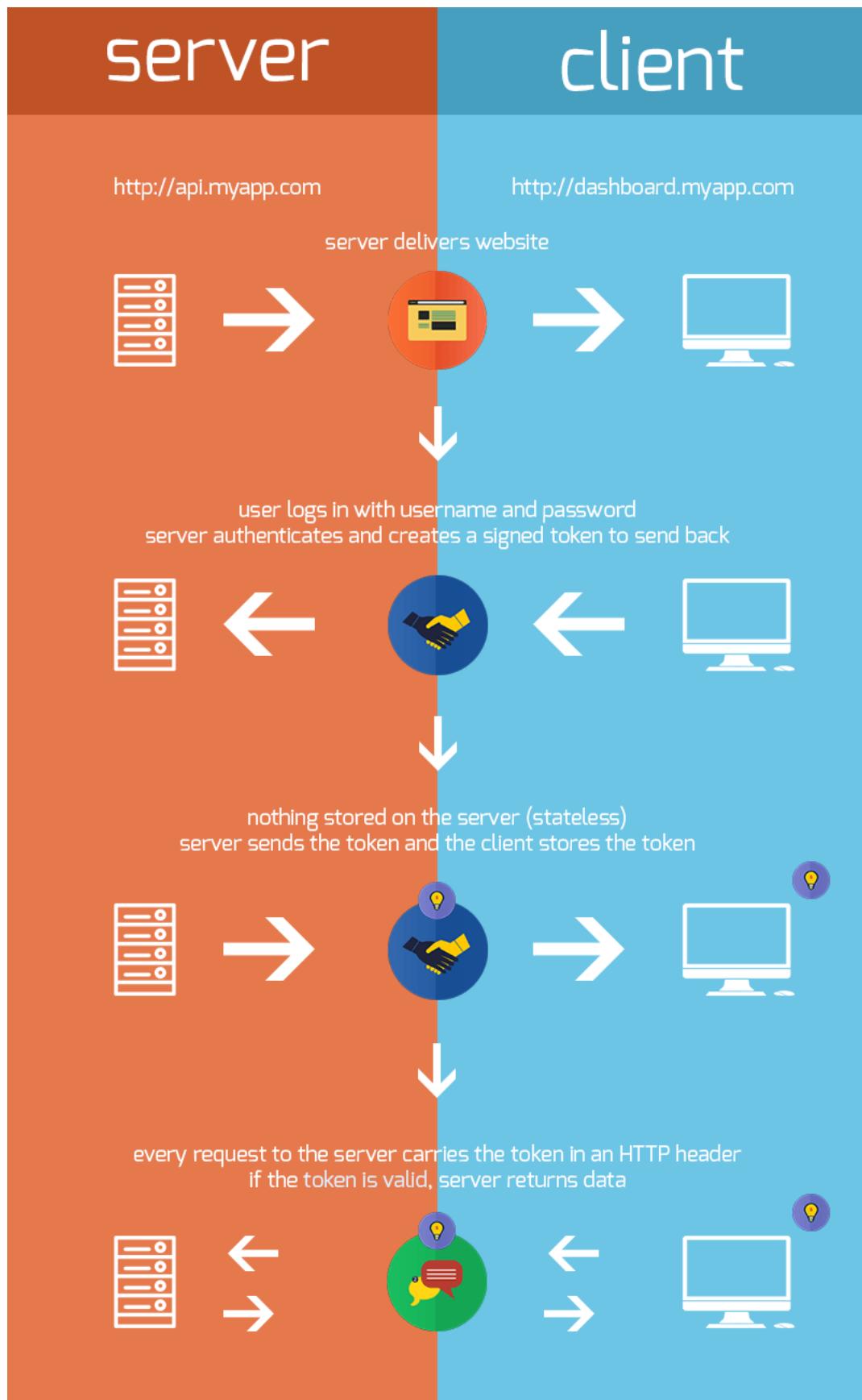


Figura 21 – Fluxo de autenticação de usuários utilizando *token*. **Fonte:** (SEVILLEJA, 2015).

Para construir a aplicação seguindo o modelo de autenticação via *token* foi necessário criar uma classe chamada Base64Util responsável por *criptografar e descriptografar* as informações fornecidas no *token* a fim de validá-lo junto a base de dados da aplicação. Essa classe é apresentada no Código 10.

```
1 public class Base64Util {  
2  
3     public static final String BASE64_TOKEN_SEPARATOR = " | ";  
4  
5     public static byte[] encodeToken(String email, String password)  
6     {  
7         /* Get Current Time in order to check if the session  
8          * is valid yet.  
9          */  
10        Long currentTime = new Timestamp(new Date().getTime()).  
11            getTime();  
12        byte[] token = Base64.encode(email + BASE64_TOKEN_SEPARATOR +  
13            password + BASE64_TOKEN_SEPARATOR + currentTime);  
14        return token;  
15    }  
16  
17    public static Token decodeToken(byte[] tokenDecoded) {  
18        Token token = new Token();  
19  
20        byte[] bytes = Base64.decode(tokenDecoded);  
21        String tokenStr = new String(bytes);  
22  
23        String[] splitStr = tokenStr.split("\\| " +  
24            BASE64_TOKEN_SEPARATOR);  
25        token.setEmail(splitStr[0]);  
26        token.setPassword(splitStr[1]);  
27        token.setLastAccessTime(Long.parseLong(splitStr[2]));  
28  
29        return token;  
30    }  
31}
```

Código 10 – Classe responsável pela criptografia e descriptografia do *token*. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

No código acima, o método chamado encodeToken recebe como parâmetro o *e-mail* e a senha fornecidos pelo usuário no momento da realização do login, a partir dessas informações somado a hora atual do sistema que é obtida na linha 10 é gerado o *token* criptografado em Base64. Para realizar a decodificação do *token* é utilizado o método decodeToken cuja chamada é realizada a cada requisição que o cliente realiza, esse método recebe como parâmetro o *token* criptografado e o descriptografa usando a classe Base64 como é apresentado na linha 18. Após a descriptografia dele é criado um objeto da classe Token com as informações obtidas pelo *token* fornecido pela requisição.

Diferentemente das aplicações que utilizam este conceito de sessão via *token*, neste trabalho houve-se a necessidade de validar além das informações do usuário incluídas no próprio *token*, a data e hora da última requisição realizada pelo usuário. Portanto,

para validar o *token* expirado foi necessário criar a classe TokenBi como demonstra o Código 11.

```
1 public class TokenBi {  
2  
3     private static final int MINUTES_OF_SESSION_ACTIVE = 15; //15  
4         min  
5     ...  
6     /* Method to check if session is still alive */  
7     public boolean isExpiredSession(Token token) {  
8  
9         final long ONE_MINUTE_IN_MILLIS = 60000; //millisecs  
10  
11         Date currentTime = new Date();  
12         Date timeLastAccess = new Date(token.getLastAccessTime()  
13             + (MINUTES_OF_SESSION_ACTIVE * ONE_MINUTE_IN_MILLIS));  
14  
15         if (timeLastAccess.before(currentTime)) {  
16             return true; //session already expired  
17         }  
18         return false; //session activate yet  
19     }  
20     ...  
21 }
```

Código 11 – Classe responsável pela validação do *token*. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Para realizar a validação do *token* expirado, foi criado o método `isExpiredSession` que recebe como parâmetro um objeto da classe `Token` contendo além dos dados do usuário, também a informação relacionada à data e hora da última requisição, com base nessa última informação na linha 12 é realizado um cálculo para obter um objeto do tipo `Date` contendo a data da última requisição do usuário somada a mais 15 minutos. A partir dessa informação é realizada uma comparação entre ela e a data atual do sistema, como é possível visualizar na linha 15, caso essa informação seja anterior a data atual do sistema o *token* está expirado e o método `isExpiredSession` retorna `true`. Caso contrário ele irá retornar `false`.

Com o funcionamento do sistema de *login*, passou-se a desenvolver a página inicial da aplicação, contendo as informações que são restritas ao usuário cadastrado. O sistema apresenta uma página inicial diferente para cada tipo de conta, sendo elas: contratantes, provedores de serviço ou ambos, contendo apenas as informações que são liberadas de acordo com o acesso do usuário, sendo essas relatórios, últimas atualizações na rede de parceiros, avaliações de serviços e prováveis parceiros. A página inicial do tipo contratante é apresentada na Figura 22.

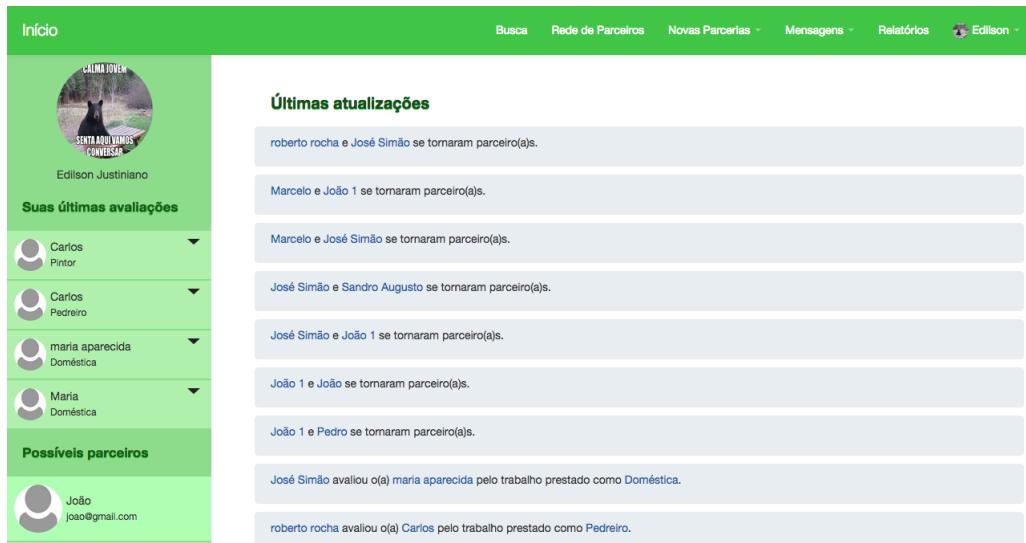


Figura 22 – Página inicial do usuário contratante. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O caso de uso localizar parceiros foi desenvolvido após a conclusão do caso de uso criar conta. A lógica deste caso de uso consiste em buscar por possíveis parceiros, com base na rede de parceria do contrante. O Código 12 apresenta a consulta realizada no banco de dados a fim de obter essas informações.

```

MATCH (me:Person {email: 'andressa_faria18@hotmail.com'}), (users:Person),
(users)-[:WORKS_IN]->(company)<-[ :WORKS_IN ]-(me)
WHERE users <> me AND users.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'
AND NOT((users)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(users))
OPTIONAL MATCH
    pMutualFriends=(me)-[:PARTNER_OF]->(another)-[:PARTNER_OF]->(me),
    (users)-[:PARTNER_OF]->(another)-[:PARTNER_OF]->(users)
RETURN DISTINCT({name: users.name, email: users.email, length: 1,
photo: users.photo, qtde: count(DISTINCT pMutualFriends)}) as person
ORDER BY person.length, person.qtde DESC
UNION ALL
MATCH (me:Person {email: 'andressa_faria18@hotmail.com'}), (users:Person),
(users)-[:LIVES_IN]->(city)<-[ :LIVES_IN ]-(me)
WHERE NOT((users)-[:WORKS_IN]->()->[:WORKS_IN]-(me))
AND users.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'
AND NOT((users)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(users))
OPTIONAL MATCH
    pMutualFriends=(me)-[:PARTNER_OF]->(another)-[:PARTNER_OF]->(me),
    (users)-[:PARTNER_OF]->(another)-[:PARTNER_OF]->(users)
RETURN DISTINCT({name: users.name, email: users.email, length: 2,
photo: users.photo, qtde: count(DISTINCT pMutualFriends)}) as person
ORDER BY person.length, person.qtde DESC

```

Código 12 – Query para apresentar possíveis parceiros. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Essa consulta é dividida em duas sub consultas separadas pela cláusula UNION ALL, a fim de atingir um número maior de possíveis parceiros ao usuário, sendo que a primeira delas está recuperando os dados de pessoas que trabalham na empresa cujo o usuário autenticado no sistema trabalha e não possua o relacionamento de "parceria" com ele. A última sub consulta é responsável por obter os dados de pessoas que vivem na cidade cujo o usuário autenticado vive, porém não possuem relacionamento de "parceria" e não trabalham na mesma empresa. Ambas as sub consultas levam em consideração os "parceiros" em comum entre o contratante autenticado e o possível parceiro. A Figura 23 exemplifica o funcionamento dessa consulta.

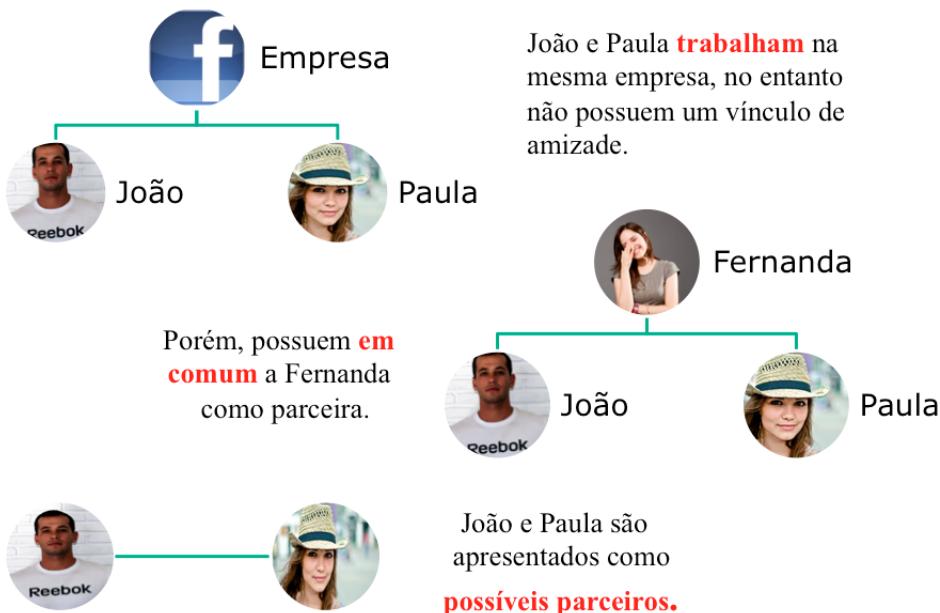


Figura 23 – Exemplificação da consulta por possíveis parceiros. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Ainda relacionado ao tipo de conta contratante ou ambos, foi implementado o caso de uso adicionar parceiro, que permite ao usuário convidar um possível parceiro para fazer parte da sua rede.

Ao enviar a solicitação de parceria, a aplicação executa uma consulta no banco de dados. Essa consulta é responsável por criar uma aresta entre o nó do usuário autenticado no sistema e o parceiro convidado, conforme apresenta o Código 13.

```
MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}),  
(partner:Person {email: 'andressa_faria18@hotmail.com'})  
CREATE (me)-[:PARTNER_OF {since: 9898723435424281}]->(partner)
```

```

RETURN {myName: me.name, myEmail: me.email, partnerName: partner.name,
partnerEmail: partner.email} as added

```

Código 13 – *Query* para enviar solicitação de parceria. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Essa consulta é separada em três partes, sendo elas divididas pelas cláusulas MATCH, CREATE e RETURN. A primeira parte dessa consulta irá localizar os vértices cujos *e-mails* sejam semelhantes ao do usuário autenticado no sistema e do parceiro convidado, respectivamente. A segunda parte é responsável por criar a aresta entre os vértices obtidos pela primeira parte da consulta. A terceira e última parte, irá retornar os dados de ambos os usuários, sendo eles, o usuário autenticado no sistema e parceiro recém convidado a fazer parte da rede de parceiros do usuário autenticado.

Após a implementação da lógica para adicionar um novo parceiro, houve a necessidade de implementar o serviço de requisições de parcerias, uma vez que não bastava apenas um contratante convidar outro para se tornarem parceiros, mas sim que o contratante convidado aceitasse sua solicitação de parceria, para assim se tornarem parceiros. Visando disponibilizar estas solicitações de forma agradável ao usuário, foi desenvolvida uma funcionalidade para que o usuário pudesse aceitar ou rejeitar a solicitação enviada a ele, essa funcionalidade apresentada em destaque na Figura 24.



Figura 24 – Tela para aceitar ou rejeitar solicitação de parceria. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A partir dessa funcionalidade, o usuário será capaz de aceitar ou recusar a solicitação apenas com um *click*. Caso o usuário aceite a solicitação, o sistema irá realizar os procedimentos necessários e irá executar a mesma consulta apresentada no Código 13, porém com os *e-mails* invertidos. Essa consulta será reutilizada, pois, para que dois usuários se tornem parceiros é necessário que ambos possuam uma aresta do tipo PARTNER OF apontando um ao outro.

Se o usuário rejeitar a solicitação, o sistema realizará os procedimentos necessários e executará a consulta apresentada no Código 14 a fim de excluir a aresta criada

anteriormente pela solicitação de parceria.

```
MATCH (me:Person {email: 'andressa_faria18@hotmail.com'}),  
(partner:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}),  
(partner)-[rel:PARTNER_OF]->(me)  
DELETE rel  
RETURN {myName: me.name, myEmail: me.email,  
partnerName: partner.name, partnerEmail: partner.email} as deleted;
```

Código 14 – *Query* para remover solicitação de parceria. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Essa consulta, a exemplo da anterior, é separada em três partes, sendo elas divididas pelas cláusulas MATCH, DELETE e RETURN. A primeira parte dessa consulta irá localizar os vértices cujos *e-mails* sejam semelhantes ao do usuário autenticado no sistema e do parceiro convidado, respectivamente, e que possuam uma aresta do tipo PARTNER_OF os conectando, porém, essa aresta se inicia no vértice relacionado ao parceiro convidado e o final seja vértice relacionado ao usuário autenticado. A segunda parte consiste apenas na exclusão da aresta obtida na primeira parte da consulta. A terceira e última parte, irá retornar os dados de ambos os usuários, sendo eles, o usuário autenticado no sistema e parceiro cujo, convite para se tornar parceiro foi rejeitado pelo usuário autenticado no sistema.

Após realizada a implementação do caso de uso adicionar parceiro, houve a necessidade de desenvolver a busca por todos os usuários que possuíam o tipo de conta contratante ou ambos e que possuíam um relacionamento de parceria com o usuário autenticado no sistema, além da funcionalidade de localizar novos parceiros, baseando-se na localização da empresa na qual o usuário trabalha e na cidade onde ele vive, sempre ordenando os resultados por meio da quantidade de parceiros em comum. O Código 15 apresenta a *query* utilizada para realizar esta busca.

```
MATCH (me:Person {email: 'andressa_faria18@hotmail.com'}), (users:Person),  
(users)-[:WORKS_IN]->(company)<-[:WORKS_IN]-(me)  
WHERE users.name =~ 'Edil.*'  
AND users.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'  
AND users <> me AND NOT((users)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(users))  
OPTIONAL MATCH  
    pMutualFriends=(me)-[:PARTNER_OF]->(another)-[:PARTNER_OF]->(me),  
    (users)-[:PARTNER_OF]->(another)-[:PARTNER_OF]->(users)  
RETURN DISTINCT({name: users.name, email: users.email, length: 1,  
photo: users.photo, mutualFriends: count(DISTINCT pMutualFriends)})  
as partner ORDER BY partner.length, partner.mutualFriends DESC
```

```

UNION ALL
MATCH (me:Person {email: 'andressa_faria18@hotmail.com'}), (users:Person),
(users)-[:LIVES_IN]-(city)<-[[:LIVES_IN]]-(me)
WHERE users.name =~ 'Edil.*'
AND users.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'
AND NOT((users)-[:WORKS_IN]->()->[:WORKS_IN]-(me))
AND NOT((users)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(users))
OPTIONAL MATCH
    pMutualFriends=(me)-[:PARTNER_OF]->(another)-[:PARTNER_OF]->(me),
    (users)-[:PARTNER_OF]->(another)-[:PARTNER_OF]->(users)
RETURN DISTINCT({name: users.name, email: users.email, length: 2,
photo: users.photo, mutualFriends: count(DISTINCT pMutualFriends)})
as partner ORDER BY partner.length, partner.mutualFriends DESC

```

Código 15 – *Query para apresentar novos parceiros.* **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Essa consulta é muito parecida com a apresentada no Código 12, porém há uma diferença, neste caso é levado em consideração o nome informado pelo usuário como critério de busca.

O caso de uso ”Gerenciar serviços” foi implementado em sequência, abrangendo as principais funcionalidades de gerenciamento: cadastrar e adicionar um novo serviço ao usuário, cujo tipo de conta é provedor de serviços, listar os serviços atribuídos a ele, e remover serviços quando necessário. Visando melhorar a usabilidade, foi implementado um mecanismo de busca, que permitiu filtrar os resultados por meio de um campo que possui a função auto completar, evitando assim, possíveis erros e diminuindo o tempo gasto pelo usuário para adicionar o serviço. A função realiza a busca em uma lista de serviços anteriormente cadastrados, no entanto, caso não haja o serviço solicitado, o usuário tem a liberdade de cadastrá-lo e atribuí-lo a si mesmo. A Figura 25 apresenta essa funcionalidade.

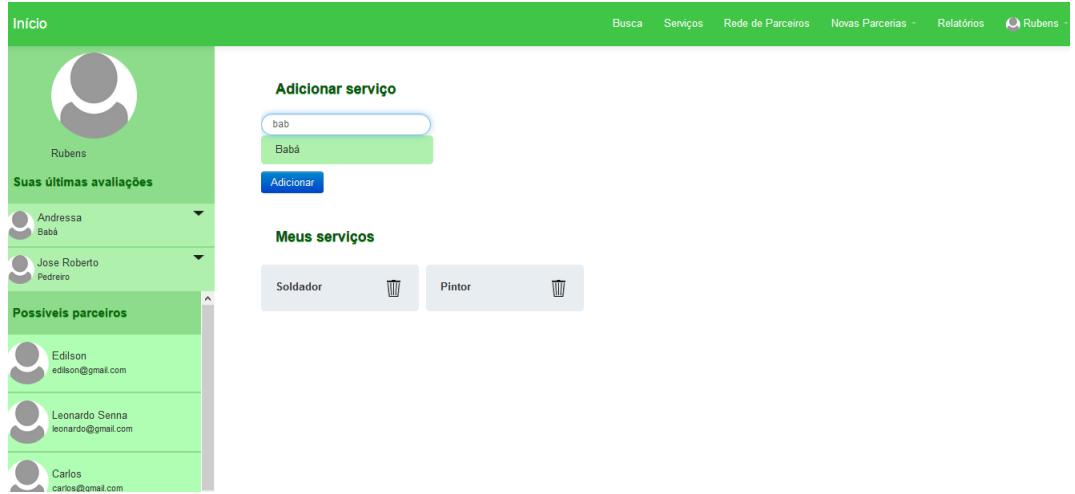


Figura 25 – Página para adicionar serviços. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A partir deste ponto, foi possível iniciar o desenvolvimento do caso de uso "localizar mão de obra", uma vez que, este caso de uso dependia diretamente das implementações das funcionalidades adicionar parceiros para os usuários contratantes e adicionar serviços aos provedores de serviço. Para facilitar a localização e deixar o *software* mais usual, esta busca se baseia inicialmente no serviço buscado pelo usuário, sendo posteriormente modificada para também levar em consideração a funcionalidade, avaliar serviço que foi implementada paralelamente. A avaliação de serviço permite ao contratante dar uma nota ao serviço que foi prestado a ele. Com estas informações foi possível desenvolver uma busca que levaria em consideração, além destas informações, a rede de parceiros do usuário contratante, a fim de lhe apresentar as melhores opções possíveis. O Código 16 apresenta a *query* utilizada para realizar esta busca.

```

MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}), (sp:Person),
(service:Service), (executed:Execute), (partners:Person),
(partners)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(partners),
(sp)-[:PROVIDE]->(service), (service)-[:EXECUTE]->(executed),
(sp)-[:EXECUTE]->(executed)

WHERE sp.typeOfAccount <> 'CONTRACTOR'
AND partners.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'
AND UPPER(service.name) = UPPER('Domestica')
AND (executed)-[:TO]->(partners) AND me <> sp
RETURN DISTINCT({serviceProviderName: sp.name,
serviceProviderEmail: sp.email, service: service.name,
total: count(executed), media: avg(executed.note), order: 1}) as sp
ORDER BY sp.order, sp.media DESC
UNION ALL
    
```

```

MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}), (sp:Person),
(service:Service {name: 'Domestica'}), (executed:Execute),
(partners:Person), (partners)-[:WORKS_IN]->(company)<-[WORKS_IN]-(me),
(sp)-[:PROVIDE]->(service), (service)-[:EXECUTE]->(executed),
(sp)-[:EXECUTE]->(executed), (executed)-[:TO]->(partners)
WHERE sp.typeOfAccount <> 'CONTRACTOR',
AND partners.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER',
AND NOT((partners)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(partners))
AND me <> sp
RETURN DISTINCT({serviceProviderName: sp.name,
serviceProviderEmail: sp.email, service: service.name,
total: count(executed), media: avg(executed.note), order: 2}) as sp
ORDER BY sp.order, sp.media DESC
UNION ALL
MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}), (sp:Person),
(service:Service {name: 'Domestica'}), (executed:Execute),
(partners:Person), (partners)-[:LIVES_IN]->(city)<-[LIVES_IN]-(me),
(sp)-[:PROVIDE]->(service), (service)-[:EXECUTE]->(executed),
(sp)-[:EXECUTE]->(executed), (executed)-[:TO]->(partners)
WHERE sp.typeOfAccount <> 'CONTRACTOR',
AND partners.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER',
AND NOT((partners)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(partners))
AND NOT((partners)-[:WORKS_IN]->()->[:WORKS_IN]-(me)))
AND me <> sp
RETURN DISTINCT({serviceProviderName: sp.name,
serviceProviderEmail: sp.email, service: service.name,
total: count(executed), media: avg(executed.note), order: 3}) as sp
ORDER BY sp.order, sp.media DESC
UNION ALL
MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}), (sp:Person),
(service:Service {name: 'Domestica'}), (partners:Person),
(partners)-[:LIVES_IN]->(city)<-[LIVES_IN]-(me),
(sp)-[:PROVIDE]->(service)
WHERE sp.typeOfAccount <> 'CONTRACTOR',
AND partners.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER',
AND NOT((partners)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(partners))
AND NOT((partners)-[:WORKS_IN]->()->[:WORKS_IN]-(me)))
AND me <> sp
RETURN DISTINCT({serviceProviderName: sp.name,
serviceProviderEmail: sp.email, service: service.name, total: 0,
media: 0, order: 4}) as sp ORDER BY sp.order, sp.media DESC;

```

Código 16 – *Query* para localização de mão de obra. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Essa consulta é dividida em quatro sub consultas, separadas pela cláusula UNION ALL, a fim de atingir um número maior de possibilidades de prestadores de serviços. Visando facilitar o entendimento, suas partes são apresentadas isoladamente a seguir.

A primeira delas está recuperando os dados de pessoas que proveram o serviço de doméstica para usuários que possuem o relacionamento de parceria com o usuário autenticado no sistema, nesse caso o *e-mail* dele é edilsonjustiniano@gmail.com. Portanto, nessa primeira parte da consulta serão retornadas as avaliações realizadas pelos parceiros do usuário autenticado no sistema voltadas às pessoas que proveem o serviço de doméstica. Essa sub consulta é demonstrada no trecho de Código 17.

```
MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}), (sp:Person),
(service:Service), (executed:Execute), (partners:Person),
(partners)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(partners),
(sp)-[:PROVIDE]->(service), (service)-[:EXECUTE]->(executed),
(sp)-[:EXECUTE]->(executed)

WHERE sp.typeOfAccount <> 'CONTRACTOR'
AND partners.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'
AND UPPER(service.name) = UPPER('Domestica')
AND (executed)-[:TO]->(partners) AND me <> sp
RETURN DISTINCT({serviceProviderName: sp.name,
serviceProviderEmail: sp.email, service: service.name,
total: count(executed), media: avg(executed.note), order: 1}) as sp
ORDER BY sp.order, sp.media DESC
```

Código 17 – Primeira *sub query* para localização de mão de obra. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A segunda sub consulta irá obter os dados de pessoas que proveram o mesmo serviço da sub consulta anterior para usuários que trabalhem na mesma empresa, mas que não possuem o relacionamento de parceria com o usuário autenticado no sistema. Portanto, nessa segunda parte da consulta serão retornados as avaliações realizadas por pessoas que não são parceiras do usuário autenticado no sistema, mas que trabalham na mesma empresa. Essa sub consulta é demonstrada no trecho de Código 18.

```
MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}), (sp:Person),
(service:Service {name: 'Domestica'}), (executed:Execute),
(partners:Person), (partners)-[:WORKS_IN]->(company)<-[WORKS_IN]-(me),
(sp)-[:PROVIDE]->(service), (service)-[:EXECUTE]->(executed),
```

```

(sp)-[:EXECUTE]->(executed), (executed)-[:TO]->(partners)
WHERE sp.typeOfAccount <> 'CONTRACTOR'
AND partners.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'
AND NOT((partners)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(partners))
AND me <> sp
RETURN DISTINCT({serviceProviderName: sp.name,
serviceProviderEmail: sp.email, service: service.name,
total: count(executed), media: avg(executed.note), order: 2}) as sp
ORDER BY sp.order, sp.media DESC

```

Código 18 – Segunda *sub query* para localização de mão de obra. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Já a terceira sub consulta irá obter os dados de pessoas que proveram o mesmo serviço das sub consultas anteriores para usuários que vivem na mesma cidade que o usuário autenticado no sistema, mas que não trabalhem na mesma empresa que ele e não possuam o relacionamento de parceria com ele. Portanto, nessa terceira parte da consulta serão retornadas as avaliações realizadas por pessoas que não são parceiras do usuário autenticado no sistema, que não trabalhem na mesma empresa dele, mas que vivam na mesma cidade. Essa sub consulta é demonstrada no trecho de Código 19.

```

MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}), (sp:Person),
(service:Service {name: 'Domestica'}), (executed:Execute),
(partners:Person), (partners)-[:LIVES_IN]->(city)<-[:LIVES_IN]-(me),
(sp)-[:PROVIDE]->(service), (service)-[:EXECUTE]->(executed),
(sp)-[:EXECUTE]->(executed), (executed)-[:TO]->(partners)
WHERE sp.typeOfAccount <> 'CONTRACTOR'
AND partners.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'
AND NOT((partners)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(partners))
AND NOT((partners)-[:WORKS_IN]->()-<-[:WORKS_IN]-(me)))
AND me <> sp
RETURN DISTINCT({serviceProviderName: sp.name,
serviceProviderEmail: sp.email, service: service.name,
total: count(executed), media: avg(executed.note), order: 3}) as sp
ORDER BY sp.order, sp.media DESC

```

Código 19 – Terceira *sub query* para localização de mão de obra. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Já a quarta e última sub consulta foi inserida a fim de abranger a busca e possibilitar que novos prestadores de serviços sejam avaliados pelos contratantes. Ela irá obter os dados de pessoas que ainda não foram avaliadas por nenhum parceiro, ou por pessoas que vivam na mesma cidade ou trabalhem na mesma empresa do usuário autenticado no

sistema, o que permitiu aos usuários que acabaram de criar sua conta e não obtiveram a oportunidade de serem avaliados que fossem apresentados como opções para o serviço. Essa sub consulta é demonstrada no trecho de Código 20.

```

MATCH (me:Person {email: 'edilsonjustiniano@gmail.com'}) , (sp:Person) ,
(service:Service {name: 'Domestica'}) , (partners:Person) ,
(partners)-[:LIVES_IN]->(city)<-[ :LIVES_IN ]-(me) ,
(sp)-[:PROVIDE]->(service)
WHERE sp.typeOfAccount <> 'CONTRACTOR'
AND partners.typeOfAccount <> 'SERVICE_PROVIDER'
AND NOT((partners)-[:PARTNER_OF]->(me)-[:PARTNER_OF]->(partners))
AND NOT((partners)-[:WORKS_IN]->()->[:WORKS_IN]-(me))
AND me <> sp
RETURN DISTINCT({serviceProviderName: sp.name ,
serviceProviderEmail: sp.email, service: service.name, total: 0,
media: 0, order: 4}) as sp ORDER BY sp.order, sp.media DESC

```

Código 20 – Quarta *sub query* para localização de mão de obra. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A Figura 26 exemplifica todo o funcionamento da consulta de forma detalhada, facilitando a compreensão desta, que é, a maior e mais complexa consulta deste trabalho.

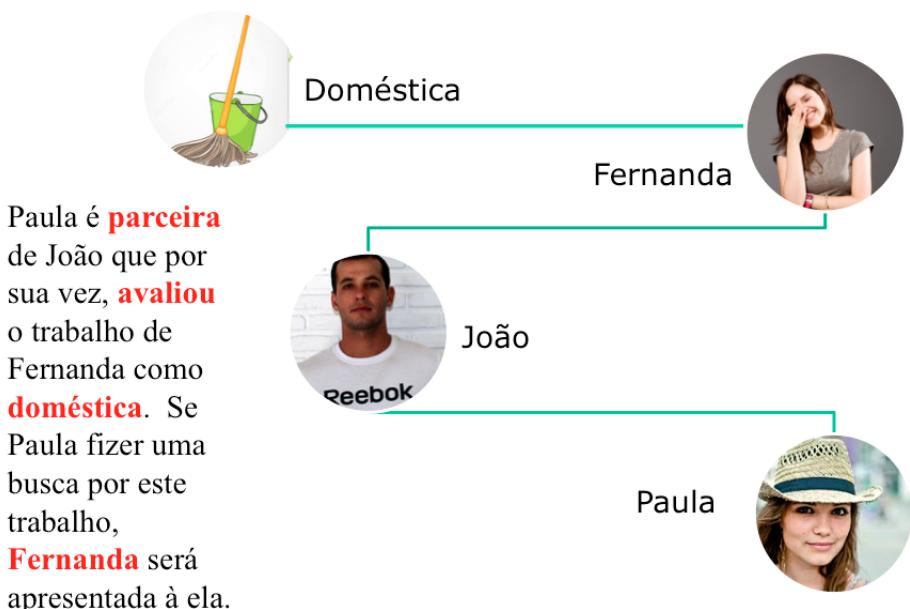


Figura 26 – Exemplificação da consulta por mão de obra. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Para auxiliar na tomada de decisão do usuário contratante, foi implementada uma funcionalidade que realiza o cálculo da média de avaliação de um serviço prestado por um profissional temporário, tendo como base as avaliações já realizadas pela rede de

parceiros do usuário autenticado, da empresa onde ele trabalha e da cidade onde vive, oferecendo assim uma forma simples de obter acesso a qualidade do serviço prestado como demonstra a Figura 27.



Figura 27 – Tela contendo a taxa de avaliação do serviço prestado. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após realizada todas as implementações já descritas, houve a preocupação de desenvolver uma interface, que além de amigável fosse prática ao usuário, desta forma, foi disponibilizada algumas informações relevantes, que auxiliam o usuário a compreender o que está ocorrendo em sua rede de parceria. Como exemplo é possível citar a lista de parceiros em comum entre o usuário autenticado no sistema e um determinado contratante por meio da página de perfil dele.

A fim de agregar mais funcionalidades para o usuário provedor de serviços, foi criado na página inicial do *software* uma funcionalidade que visa apresentar algumas dicas interessantes que contribuem com a sua imagem perante ao *software*, levando-o assim a obter uma quantidade maior de oportunidades de trabalho como mostra a Figura 28.



Figura 28 – Tela de dicas para provedores de serviços. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Para finalizar o desenvolvimento foram desenvolvidos gráficos que apresentem ao usuário informações a respeito da qualidade do serviço prestado pelo provedor de serviços, comparando-os com os demais prestadores. Esses gráficos foram gerados usando a biblioteca chamada *Charts*, disponibilizada no link <https://developers.google.com/chart>. Para utilizá-la, é preciso realizar o *download* e, após concluído, incluir o arquivo chamado *Charts.js* na página, cujo o gráfico será apresentado, conforme demonstra o Código 21.

```
1 <script type="text/javascript" src="js/charts/Chart.js"></script>
```

Código 21 – Inserção da biblioteca *charts* na página inicial. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Para gerar um gráfico, segundo a sua própria documentação, e conforme utilizado neste trabalho, deve-se incluir um elemento *div* contendo um *canvas* com um *id* único, a fim de facilitar o acesso a ele, por meio do código Javascript, que irá manipular os dados apresentados neste gráfico. Essa inclusão do elemento é apresentado no Código 22.

```
1 <div>
2   <canvas id="canvas" height="450" width="600"></canvas>
3 </div>
```

Código 22 – Inclusão do elemento necessário para geração do gráfico. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Para manipular as informações do gráfico, tais como dados, cores, entre outras, é necessário criar um objeto em Javascript que contenha todos os atributos necessários para gerá-lo corretamente. Este objeto é apresentado no Código 23.

```
1 $scope.lineChartData = {
2   labels : ["5 ultimas", "10 ultimas", "15 ultimas", "20 ultimas"],
3   datasets : [
4     {
5       label: "Minhas avaliacoes como " + $scope.selectedService,
6       fillColor : "rgba(166,246,166,0.2)",
7       strokeColor : "rgba(61,213,61,1)",
```

```

7     pointColor : "rgba(61,213,61,1)",
8     pointStrokeColor : "#fff",
9     pointHighlightFill : "#fff",
10    pointHighlightStroke : "rgba(41,157,41,1)",
11    data : [
12        //filled by lastEvaluateOfServiceProvider
13    ]
14 }, {
15     label: "As avaliacoes de " + $scope.selectedService + " em minha cidade
16     ",
17     fillColor : "rgba(98,168,248,0.2)",
18     strokeColor : "rgba(25,123,235,1)",
19     pointColor : "rgba(25,123,235,1)",
20     pointStrokeColor : "#fff",
21     pointHighlightFill : "#fff",
22     pointHighlightStroke : "rgba(33,97,170,1)",
23     data : [
24         //filled by lastEvaluateOfServiceInNetwork
25     ]
26 }]

```

Código 23 – Objeto contendo os atributos de configuração do gráfico. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após realizados os passos anteriormente descritos, para finalizar a geração do gráfico, foi necessário criar uma nova instância da classe Chart, informando o modelo do gráfico a ser utilizado, nesse caso, o modelo de linhas, a fim de facilitar a comparação entre as avaliações, juntamente com o objeto contendo todas as informações do gráfico, conforme apresentado na linha 3 do Código 24 que demonstra a criação dessa nova instância.

```

1 $scope.loadGraph = function(){
2     var ctx = document.getElementById("canvas").getContext("2d");
3     window.myLine = new Chart(ctx).Line($scope.lineChartData, {
4         responsive: true
5     });
6 };

```

Código 24 – Criação de nova instância para gráficos de linha. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Essa biblioteca foi selecionada, pois, ela é facilmente integrada com o *framework* Angular JS, facilitando a sua utilização neste trabalho.

O primeiro gráfico foi disponibilizado na página de perfil do prestador de serviços, estando visível ao contratante assim que ele efetue a busca por uma mão de obra. Este gráfico apresenta a média avaliativa dos trabalhos prestados pelo provedor selecionado em uma determinada função. O sistema toma como base as vinte últimas avaliações recebidas, independente do período em que elas foram feitas. Desta forma, um provedor de serviços que trabalha a muito tempo em um mesmo local não será prejudicado, pois terá registrada as avaliações que recebeu neste tempo, mesmo que elas não sejam atuais. O gráfico que representa esta funcionalidade é apresentado na Figura 29.

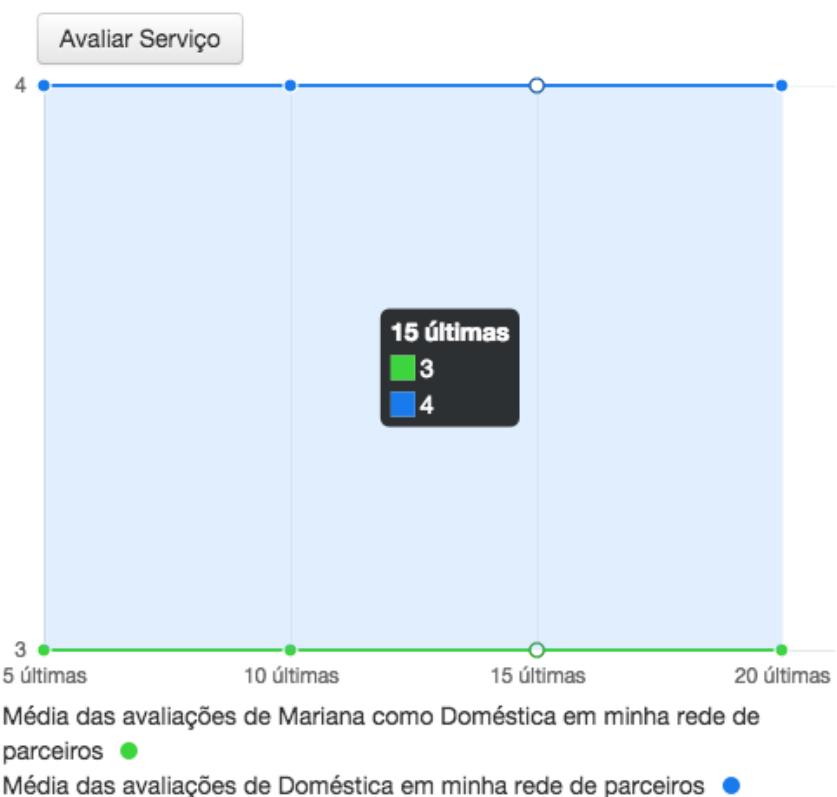


Figura 29 – Gráfico de avaliação do serviço na página de perfil do provedor. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O segundo gráfico foi disponibilizado visando possibilitar ao prestador de serviços ter um *feedback* dos trabalhos realizados por ele. Este gráfico é apresentado em sua página inicial e trás informações referente a sua média avaliativa. A média é gerada com base nas últimas vinte avaliações recebidas, seguindo o mesmo padrão do gráfico disponibilizado na página de perfil. Para que o provedor tenha uma base da qualidade do serviço prestado, o gráfico apresenta um comparativo da média recebida por ele e a média geral de prestadores de serviço que desempenham o mesmo trabalho em sua cidade. O gráfico que representa esta funcionalidade é apresentado na Figura 30.



Figura 30 – Gráfico de avaliação do serviço na página inicial do provedor. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Seguindo todos os procedimentos descritos nessa seção obteve-se como resultado a aplicação proposta por este trabalho.

4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo são apresentados e discutidos os resultados obtidos por esta pesquisa e desenvolvimento do *software*, apresentando os seus pontos positivos e negativos.

Inicialmente foram utilizadas as tecnologias Java, Primefaces e JSF, no entanto, viu-se a necessidade de alterar algumas destas tecnologias, visando à agilidade no processo de desenvolvimento. Desta forma, passou-se a utilizar HTML, CSS, Javascript em conjunto com o *framework* Angular JS.

A mudança de tecnologias trouxe como benefício o desacoplamento das partes cliente (*front-end*) e servidor (*back end*), não sendo mais necessário recompilar, construir e publicar a aplicação no servidor *web*, como era feito até então a cada alteração.

Após esta mudança, notou-se que a forma como o banco de dados era acessado deveria ser ajustada, a fim de seguir a mesma ideia proposta pela troca de tecnologias já mencionadas, uma vez que o banco de dados Neo4j permite duas maneiras de conexão, sendo elas: *embedded* e por meio da API REST (ROBINSON; WEBBER; EIFREM, 2013). Desta forma, passou-se a utilizar a API REST ao invés da forma *embedded*, utilizada até então.

Com a mudança das tecnologias utilizadas no *front end*, foi possível desenvolver uma aplicação com a interface *clean* e moderna, permitindo ao usuário uma boa experiência de navegação. Também é possível citar, o uso do *framework* Angular JS, que possibilitou não só o desenvolvimento ágil, como também a comunicação entre a aplicação e o *web service*.

A linguagem Java, que foi utilizada para escrever todo o *back end* deste trabalho, se mostrou uma ótima escolha, pois possui uma ampla biblioteca de materiais para apoio, disponibilizada pela Oracle, além de se integrar perfeitamente com o banco de dados Neo4j, que trás como exemplos, em sua documentação, aplicações que utilizam essas tecnologias em conjunto. Com a sua utilização obteve-se como resultado uma aplicação enquadrada nos padrões de desenvolvimento recomendados, além de ter um código legível e com qualidade, permitindo a utilização dos conceitos de orientação a objetos, o que facilitou o desenvolvimento da aplicação, pois permitiu o reaproveitamento de comportamentos por meio do conceito de herança e polimorfismo (SCHILDT, 2007).

A fim de aplicar no desenvolvimento o mesmo conceito de relacionamentos, utilizado pela maioria das redes sociais, fez-se uso do banco de dados Neo4j em conjunto

com a API *Cypher*. Com o uso deste banco obteve-se como resultado uma aplicação cuja base de dados é toda orientada a grafos, deste modo, foi possível realizar consultas mais complexas de maneira simplificada, o que não seria possível com o uso de um banco de dados relacional, uma vez que para escrever este mesmo tipo de consulta seria necessário acessar várias tabelas por meio de *joins*, deixando a consulta extensa e com baixa *performance* (SADALAGE; FOWLER, 2013).

Neste escopo, concluiu-se o desenvolvimento desta aplicação, apresentando a seguir seus resultados mais relevantes.

4.1 Localizar mão de obra

Uma das funcionalidades implementadas no desenvolvimento foi a busca por mão de obra. Esta busca permite que o usuário encontre profissionais que desempenhem a função específica procurada por ele. Para realizar esta busca, foi preciso escrever uma consulta que leva em conta três níveis de análise, sendo elas, a busca pelo profissional que desempenhe o trabalho dentro da rede de parceiros do usuário, dentro da empresa onde o ele trabalha e por último, dentro da cidade onde vive.

Para escrever esta consulta foi utilizada a tecnologia *Cypher*, que é uma linguagem específica para o banco Neo4j (NEO4J, 2013). O Código 16 apresenta a *query* utilizada para realizar esta busca.

A Figura 31 demonstra a página apresentada ao usuário após realizar esta busca por um determinado serviço. No exemplo, é apresentado o resultado ao se realizar a busca por um profissional que desempenhe o serviço de doméstica.

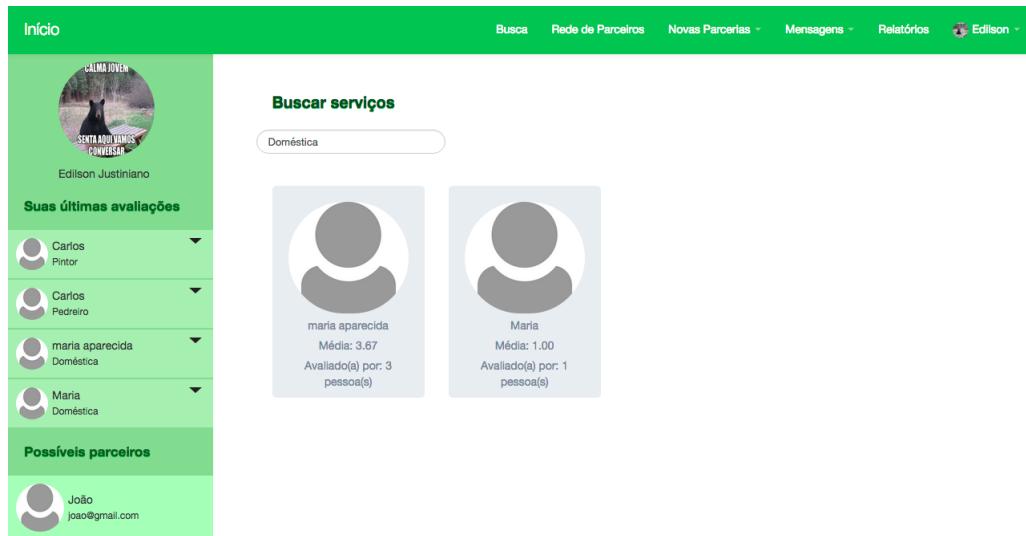


Figura 31 – Página resultante da busca por doméstica. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A ideia desta funcionalidade foi apresentar um possível prestador de serviços que já tenha sido avaliado por alguém em comum ao usuário solicitante, desta forma, há uma confiança maior em relação ao profissional que está sendo contratado. Portanto, essa busca irá apresentar diferentes prestadores de serviços, incluindo a média de cada um deles, a cada usuário solicitante.

4.2 Apresentar possíveis parceiros

Esta funcionalidade apresenta ao usuário possíveis parceiros que poderão compor a sua rede de relacionamentos. Para realizar esta busca, também foi preciso escrever uma consulta que levasse em conta dois níveis de análise, sendo elas, a busca pelo possível parceiro dentro da empresa onde o usuário trabalha, levando em conta a quantidade de parceiros em comum entre ambos (usuário autenticado e o possível parceiro) e a busca por parceiros dentro da mesma cidade, também seguindo este mesmo critério. O Código 12 apresenta a *query* utilizada para realizar esta busca.

A Figura 32 apresenta o resultado da busca por possíveis parceiros, contendo uma lista com as pessoas que atendam os requisitos pré estabelecidos na consulta.



Figura 32 – Funcionalidade que apresenta a lista com possíveis parceiros. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A ideia desta funcionalidade foi apresentar um possível parceiro que provavelmente já tenha algum vínculo com o usuário ou que possua afinidade com alguém da sua rede de parceria.

4.3 Localizar novos parceiros

Esta busca permite ao usuário encontrar novos parceiros para compor a sua rede de relacionamentos. Para realizar esta busca, utilizou-se uma consulta muito semelhante à da funcionalidade anterior, acrescentando apenas o filtro para permitir a busca por nomes informado pelo usuário.

Para auxiliar o usuário nessa tarefa, foi criada uma nova consulta que leva em consideração apenas o nome do usuário, visando a sua localização independente de relacionamentos. Essa consulta é realizada apenas quando o número de resultados encontrados pelo nome informado pelo usuário for menor que um determinado valor definido, nesse caso, cinco.

A Figura 33 apresenta o resultado da busca por novos parceiros, contendo uma lista com as pessoas que atendam os requisitos pré estabelecidos na consulta.

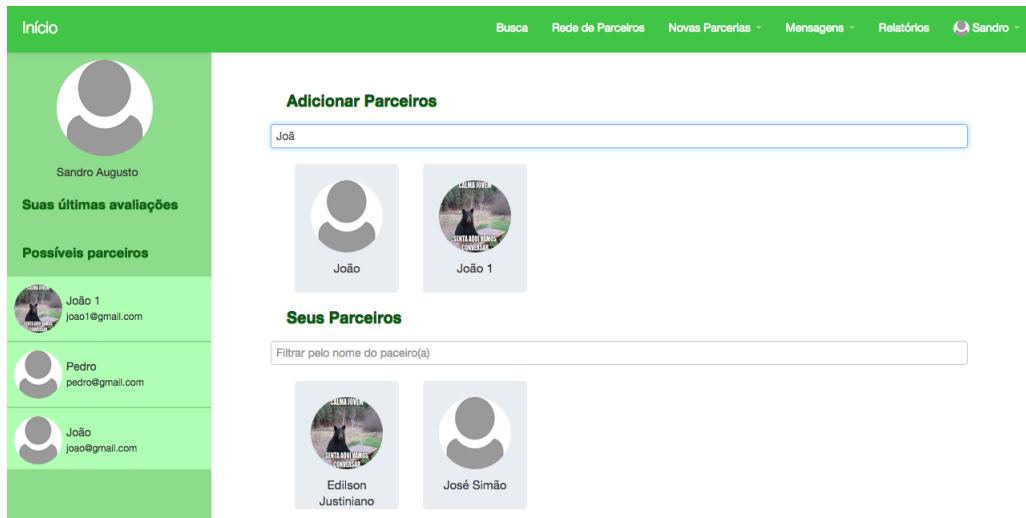


Figura 33 – Funcionalidade que apresenta a busca por novos parceiros. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Esta funcionalidade permite então que o usuário localize novos parceiros, que são indicados por ele e não sugeridos pelo sistema, como acontece na funcionalidade anterior.

4.4 Solicitações de parcerias

Essa funcionalidade visa facilitar o gerenciamento de requisições de novas parcerias solicitadas ao usuário autenticado no sistema, como apresenta a Figura 24. Após o desenvolvimento dessa funcionalidade, o usuário autenticado no sistema passou a ter um local onde é possível visualizar, aceitar ou rejeitar as solicitações de novas parcerias enviadas a ele apenas com um clique, facilitando o gerenciamento dessas requisições.

4.5 Avaliações de serviços

A fim de disponibilizar uma ferramenta de auxílio à tomada de decisão aos usuários contratantes que procuram por um determinado provedor de serviço que exerça uma função requisitada por ele, foi desenvolvida essa funcionalidade que é detalhada na Figura 27. Ela apresenta a média das avaliações e os comentários realizados por parceiros do usuário autenticado no sistema, por pessoas que trabalhem na mesma empresa do usuário e das avaliações realizadas por pessoas que vivam na mesma cidade cujo usuário viva. Essas médias são apresentadas por meio de uma barra de progresso, a fim de facilitar o

entendimento e demonstrar seus resultados de uma forma simples e clara, atingindo o seu objetivo principal que é auxiliar o usuário na tomada de decisão.

4.6 Gráficos

Foram desenvolvidos dois gráficos para auxiliarem os usuários (contratantes e/ou provedores) a tomarem as melhores decisões. No primeiro deles, cuja localização é a página de *perfil* do provedor de serviço, apresentado na Figura 29 é demonstrado a média das últimas avaliações que um provedor de serviço recebeu por um serviço provido por ele, em conjunto com a média das últimas avaliações de provedores de serviços que disponibilizam o mesmo serviço e que foram avaliados por parceiros do usuário autenticado no sistema. Com essas informações, o gráfico é gerado apresentando uma comparação entre as avaliações do provedor selecionado e outros provedores que também exerçam o mesmo trabalho.

No segundo gráfico apresentado na Figura 30 é demonstrado a média das últimas avaliações recebidas pelo provedor de serviços para o serviço selecionado e a média das últimas avaliações de provedores de serviços que exerçam o mesmo trabalho e vivam na mesma cidade. Com essas informações, é gerado o gráfico apresentando essa comparação, auxiliando o provedor de serviço a entender como está a sua reputação perante a sua cidade.

Neste capítulo foram apresentados os resultados mais relevantes obtidos por esta pesquisa, sendo eles satisfatórios, pois atenderam aos objetivos propostos por este trabalho.

5 CONCLUSÃO

O número de pessoas que utiliza a internet para realizar tarefas rotineiras vem crescendo nos últimos tempos e isso tem gerado um grande impacto social. Por meio de toda essa metamorfose, viu-se a necessidade de adaptar o tempo de execução de algumas tarefas, a fim de otimizá-lo. Este trabalho propôs atuar nessa limitação, produzindo um serviço capaz de atender a necessidade na busca por profissionais temporários, sem vínculo empregatício formalizado. A escolha do tema justifica-se pela escassez de aplicações que ofereçam este tipo de auxílio aos usuários.

Visando propor uma possível alternativa para esta situação foram realizadas pesquisas e constatou-se que o modelo de negócios mais difundido seria o equiparado aos das redes sociais, tão comuns atualmente. Este modelo consiste em relacionamentos que podem ser facilmente resolvidos aplicando a teoria dos grafos, onde cada usuário pode possuir vínculos de amizade com base em vários aspectos, seja por afinidades, cidade em que vive, empresa onde trabalha, entre tantos outros. Por se tratar de um trabalho que possui características de relacionamento parecidas com as mencionadas acima, este modelo foi escolhido para a realização deste trabalho, além de se tratar de um modelo bem aceito e conhecido, facilitando a sua aceitação no mercado.

Com o desenvolvimento deste trabalho foi possível observar a dificuldade encontrada pelas pessoas que buscam por estes tipos de profissionais, sendo que, muitos alegam que para efetuar a contratação é necessário ter alguma referência sobre o profissional que desempenhará o serviço. Desta forma, foi observado que as pessoas ainda são conservadoras nestes aspectos, escolhendo sempre profissionais que possuam boas referências, principalmente de pessoas próximas a elas. Em contra partida, foi observado também, que muitas vezes o profissional temporário não possui um espaço para ofertar o seu trabalho, o que os leva a ficar no anonimato e muitas vezes não conseguirem trabalho. Estes profissionais podem ser tanto os que preferem trabalhar de maneira informal, quanto os que não conseguem uma colocação ou recolocação no mercado de trabalho e precisam trabalhar.

Por meio deste trabalho foi desenvolvido um ambiente *web* que oferece suporte tanto ao contrante quanto o profissional temporário. Foram desenvolvidas funcionalidades específicas para cada tipo de usuário, sendo que a tecnologia escolhida para a realização foi de suma importância. Para fazer o armazenamento das informações optou-se por uti-

lizar o banco de dados Neo4j, que como já mencionado no decorrer deste projeto, oferece várias vantagens, inclusive possuir uma base de dados orientada a grafos, o que permite várias formas de relacionamentos, se enquadrando na proposta de desenvolvimento deste trabalho. Para realizar as operações, foi utilizada a API *Cypher*, que possibilitou a escrita das diversas consultas necessárias para retorno de informações e também para a inserção de dados no banco, de uma forma simples, clara e objetiva.

De forma breve, foi observado, também, por meio deste trabalho, o desempenho do *framework* Angular JS, que tornou o desenvolvimento muito mais ágil, uma vez que sua biblioteca traz várias funções pré moldadas.

Com a utilização destas tecnologias foram desenvolvidas funcionalidades como a possibilidade de criar uma rede de parcerias, realizando buscas por possíveis parceiros, sendo estes sugeridos pelo sistema com base em fatores comuns ou ainda buscando diretamente pelo nome. Também foi implementada a opção de buscar serviços, avaliá-los e comparar sua qualidade. Por meio da implementação dessas funcionalidades, observou-se que esse conjunto atenderia não somente a justificativa inicial deste trabalho, como também daria a oportunidade de criação para novas ferramentas.

Visto que o tempo hábil para o desenvolvimento deste trabalho foi limitado, algumas funcionalidades ficaram por serem desenvolvidas. Um exemplo seria a opção de troca de mensagens entre os prestadores de serviço e contratantes. Esta funcionalidade permitiria que ambos pudessem se comunicar de forma rápida, a fim de agilizar o processo de contratação e definição das tarefas a ser realizadas. Com um tempo maior de estudos e testes, este ambiente poderia ter uma versão *mobile*, o que facilitaria sua visualização em dispositivos móveis.

Uma outra melhoria prevista é a de criar planos de contas. Estes planos visam separar em níveis os usuários cadastrados no sistema. A ideia é oferecer benefícios aos usuários que possuírem um nível maior que os demais. Estes benefícios serão obtidos mediante a alguma forma de pagamento ainda não definida.

Posterior ao desenvolvimento deste trabalho notou-se que esta aplicação causaria impacto social positivo, uma vez que oferece uma alternativa ao modo tradicional de se procurar por profissionais temporários. Com a utilização deste ambiente, há uma otimização do tempo de busca, pois o contato deles estão centralizados em um único lugar, sendo que eles são apresentados levando em consideração o nível de avaliação realizado por pessoas que fazem parte do círculo de parcerias do usuário que está realizando a busca. Outro impacto percebido foi que ao utilizar o sistema, o prestador de serviços teria uma

maneira mais segura e confiável de divulgar os trabalhos exercidos.

Por meio deste trabalho observou-se também a possibilidade de melhoria contínua, pois o mesmo poderá ser utilizado como base para futuros acadêmicos que tenham como objetivo realizar o estudo do banco de dados orientado a grafos, aplicado à solução de algum problema social. Este trabalho também estará disponível, juntamente com todos os códigos fontes, o que permite que novas funcionalidades sejam desenvolvidas para ele. Por se tratar de uma solução de baixo custo, a maioria da população poderá ter acesso a essa ferramenta de busca, o que irá disseminá-la.

Assim conclui-se que o desenvolvimento deste trabalho foi de grande valor, pois ofereceu auxílio a um problema tão comum nos dias atuais, além de proporcionar uma base maior de conhecimento aos seus pesquisadores se tratando da utilização de banco de dados orientado a grafos, tecnologia não pertencente a grade curricular.

REFERÊNCIAS

- APACHE. **Apache Tomcat**. 2015. Disponível em: <<http://tomcat.apache.org/index.html>>. Acesso em: 15 de janeiro de 2015.
- AZEVEDO, M. E. C. V. de. **Quantas fases tem o ICONIX?** 2010. <<http://oengenheirodesoftware.blogspot.com.br/2010/11/quantas-fases-tem-o-iconix.html>>. Acesso em: 22 de julho de 2015.
- BABAL seyin. **Autenticação com Tokens Usando AngularJS & NodeJS**. 2014. <<http://code.tutsplus.com/pt/tutorials/token-based-authentication-with-angularjs-nodejs--cms-22543>>. Acesso em: 23 de outubro de 2015.
- BARBOSA, K. **Por que as pessoas usam as redes sociais?** 2011. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/blogs/tendencias/por-que-as-pessoas-usam-as-redes-sociais/>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2014.
- BASHMAN, B.; SIERRA, K.; BATES, B. **Use a Cabeça! Servlets e JSP**. [S.l.]: Alta Books, 2010.
- BONDY, J. A.; MURTY, U. S. R. **Graph Theory with applications**. 1976.
- BRITTAINE, J.; DARWIN, I. F. **Tomcat The Definitive Guide**. 2. ed. [S.l.: s.n.], 2007.
- BRUGGEN, R. V. **Learning Neo4j**. [S.l.]: Packt, 2014.
- DATE, C. J. **Introdução a sistemas de bancos de dados**. 8. ed. [S.l.]: Elsevier, 2003.
- ELMASRI, R.; NAVATHE, S. B. **Sistemas de Banco de Dados**. 1. ed. [S.l.]: Pearson, 2005.
- ERL, T. et al. **SOA with REST: principles, patterns & constraints for building enterprise solutions with REST**. [S.l.]: Novatec, 2012.
- FARIA, M. A. de. **ASPECTJ: Programação orientada a aspecto em Java**. [S.l.: s.n.], 2008.
- FLANAGAN, D. **Javascript: The Definitive Guide**. 6. ed. [S.l.]: O' Reilly, 2011.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa Científica**. [S.l.]: UEC, 2002.
- FRANK, D. R.; SEIBT, L. **Javascript**. 2002.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. [S.l.]: Atlas, 1999.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. [S.l.]: Atlas, 2007.
- GREEN, B.; SESHADEVI, S. **Javascript: The Definitive Guide**. [S.l.]: O' Reilly, 2013.
- HARJU, T. **Graph theory**. 2014.

- JUNID, S. A. M. A. et al. **Potential of graph theory algorithm approach for dna sequence alignment and comparison.** 2012.
- KELLER, R. M. **Acyclic Graph.** 2015. <<http://www.cs.hmc.edu/~keller/courses/cs60/s98/examples/acyclic/>>. Acesso em: 20 de abril de 2015.
- KOZLOWSKI, P.; DARWIN, P. B. **Mastering Web Application Development with AngularJS.** [S.l.]: Packt Publishing, 2013.
- LAURIE, B.; LAURIE, P. **Apache: The Definitive Guide.** [S.l.]: RepKover, 2003.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia do trabalho científico.** 7. ed. [S.l.]: Atlas, 2009.
- MARZULLO, F. P. **SOA na prática: inovando seu negócio por meio de soluções orientadas a serviços.** [S.l.]: ServiceTech Press, 2013.
- MATTHEW, N.; STONES, R. **Beginnig databases with postgresql - from novice to professional.** 2005.
- NEO4J. **The Neo4j Manual.** [S.l.: s.n.], 2013.
- ORACLE. **About the Java Technology.** 2010. Disponível em: <<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/getStarted/intro/definition.html>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2014.
- ORACLE. **Polymorphism.** 2015. <<https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/IandI/polymorphism.html>>. Acesso em: 22 de julho de 2015.
- ORACLE. **What are RESTful Web Services?** 2015. <<https://docs.oracle.com/javaee/6/tutorial/doc/gijqy.html>>. Acesso em: 23 de julho de 2015.
- PAOLETTI, T. **Leonard Euler's Solution to the Konigsberg Bridge Problem.** 2006. <<http://www.maa.org/publications/periodicals/convergence/leonard-eulers-solution-to-the-konigsberg-bridge-problem>>. Acesso em: 26 de fevereiro de 2015.
- PENHA, A. L. da S.; CARVALHO, W. **Sistema de recomendação de filmes utilizando graph database.** [S.l.: s.n.], 2013.
- PÁDUA, E. M. M. de. **Metodologia da Pesquisa: Abordagem Teorico-Pratica.** 16. ed. [S.l.]: Papirus: Campinas, 2007.
- ROBINSON, I.; WEBBER, J.; EIFREM, E. **Graph Databases.** [S.l.]: O'Reilly, 2013.
- ROCHA, R. R. **Algoritmos de particionamento e banco de dados orientado a grafos.** 2013.
- RODRIGUEZ, A. **RESTful Web services: The basics.** 2008. <<http://www.ibm.com/developerworks/library/ws-restful/>>. Acesso em: 23 de julho de 2015.
- ROSENBERG, D.; SCOTT, K. **Use Case Driven Object Modeling With UML A Practical Approach.** 1. ed. [S.l.: s.n.], 1999.
- ROSENBERG, D.; STEPHENS, M. **Use Case Driven Object Modeling With UML Theory and Practice.** 1. ed. [S.l.: s.n.], 2007.

ROSENBERG, D.; STEPHENS, M.; COLLINS-COPE, M. **Agile Development with ICONIX Process: People, Process, and Pragmatism**. 2005.

RUOHONEN, K. **Graph Theory**. 2013.

SADALAGE, P. J.; FOWLER, M. **NoSQL Distilled - A Brief Guide to the Emerging World of Polyglot Persistence**. [S.l.: s.n.], 2013.

SCHILDIT, H. **Java: The Complete Reference**. 7. ed. [S.l.: s.n.], 2007.

SETZER, V. W.; SILVA, F. S. C. da. **Banco de dados: Aprenda o que são, melhore seu conhecimento, construa os seus**. [S.l.]: Edgard Blucher, 2005.

SEVILLEJA, C. **The Ins and Outs of Token Based Authentication**. 2015. <<https://scotch.io/tutorials/the-ins-and-outs-of-token-based-authentication>>. Acesso em: 23 de outubro de 2015.

SILVA, A.; VIDEIRA, C. **UML, Metodologias e Ferramentas Case**. 1. ed. [S.l.: s.n.], 2001.

SILVA, A. C. da; PIRES, J. P. **Banco de dados relacional versus banco de dados orientado a grafos aplicados a redes sociais**. [S.l.: s.n.], 2013.

SILVA, M. S. **CSS 3: desenvolva aplicações web profissionais com o uso dos poderosos recursos de estilização das CSS 3**. [S.l.]: Novatec, 2011.

SILVA, M. S. **HTML 5**. [S.l.: s.n.], 2011.

VUKOTIC, A.; GOODWILL, J. **Apache Tomcat 7**. [S.l.]: Apress, 2011.

W3C. **The Basics of HTML**. 2015. <https://docs.webplatform.org/wiki/guides/the_basics_of_html>. Acesso em: 24 de julho de 2015.

W3C. **What is CSS?** 2015. <<http://www.w3.org/Style/CSS/>>. Acesso em: 24 de julho de 2015.

Apêndices

APÊNDICE 1: ICONIX

Neste Apêndice serão apresentados os artefatos gerados ao longo do processo de desenvolvimento deste trabalho.

Fluxos de eventos

Após a criação do diagrama de casos de uso, foram gerados os fluxos de eventos para cada caso de uso, como serão apresentados a seguir. O primeiro fluxo de eventos gerado é referente ao caso de uso "Aceitar parceria", conforme apresenta o Quadro 1.

Aceitar Parceria	
Autor principal	Contratante ou Ambos
Autor secundário	-
Pré-condições	O ator estar autenticado no sistema
Pós-condições	Novo(a) parceiro(a) adicionado(a) a lista de parceiros do ator.
Fluxo Principal	
Autor	Sistema
1. O ator acessa a página inicial do sistema personalizada a ele.	2. O sistema busca em sua base de dados todas as requisições de parcerias pendentes ao ator.
3. Uma notificação push é apresentada ao ator no ícone “Novas Parcerias” do menu principal. Para visualizar a lista de requisições pendentes, o ator deve passar o mouse sob este menu e um menu drop-down será apresentado ao ator contendo todas as requisições de parcerias.	
4. Para responder a requisição o ator deve clicar no botão “confirmar” ou “cancelar” de cada uma das requisições da lista.	5. Ao clicar no botão “confirmar” o sistema confirma a parceria entre ambos os contratantes e apresenta uma mensagem de sucesso ao ator.
Fluxo alternativo 1	
1. No item 4 do fluxo principal o ator clica no botão “cancelar” da requisição de parceria.	2. O sistema remove a requisição de parceria da sua base de dados, impedindo assim que a mesma requisição volte a ser apresentada ao ator.

Quadro 1 – Fluxo de eventos para o caso de uso “Aceitar parceria”. **Fonte:** Elaborado pelos autores

O próximo fluxo de eventos gerado é referente ao caso de uso "Localizar parceiro", conforme apresenta o Quadro 2.

Localizar Parceiros	
Ator principal	Contratante ou Ambos
Ator secundário	-
Pré-condições	O ator estar autenticado no sistema
Pós-condições	Possíveis parceiro(s) apresentado(s) ao ator
Fluxo Principal	
Autor	Sistema
1. O ator clica no menu "Rede de Parceiros" no menu principal localizado no menu principal do sistema.	2. O sistema apresenta a página contendo todos os parceiros ator e um campo para busca de novos parceiros.
3. O ator informa o nome do parceiro que ele deseja encontrar no campo "Adicionar parceiros".	4. O sistema pesquisa na sua base de dados os usuários que possuem aquele nome, e que por ventura, possuem algum tipo de ligação com os parceiros do ator, a fim de, tentar localizar os parceiros que possuem maior probabilidade de se juntar a sua rede de parceiros.
Fluxo alternativo 1	
Não há fluxos alternativos	

Quadro 2 – Fluxo de eventos para o caso de uso "Localizar parceiro". **Fonte:** Elaborado pelos autores

O próximo fluxo de eventos gerado é referente ao caso de uso "Adicionar parceiro", conforme apresenta o Quadro 3.

Adicionar Parceiro	
Autor principal	Contratante ou Ambos
Autor secundário	-
Pré-condições	O ator estar autenticado no sistema
Pós-condições	Parceiro(a) adicionado(a) a lista de parceiros do ator.
Fluxo Principal	
Autor	Sistema
1. Após o item 4 do fluxo de eventos “Localizar Parceiros”. O ator clica na imagem de perfil do contratante a fim de, visualizar o perfil do possível novo parceiro.	2. O sistema realiza a busca das demais informações do contratante, cujo o ator selecionou para visualizar o perfil e apresenta a página de perfil dele ao ator.
3. O ator visualiza o perfil do contratante e clique no botão “Adicionar Parceiro” para adicioná-lo à sua lista de parceiros.	4. O sistema armazena esta requisição em sua base de dados, para aguardar a aprovação ou não do parceiro requisitado e apresenta uma mensagem de sucesso na requisição.
Fluxo alternativo 1	
Não há fluxos alternativos	

Quadro 3 – Fluxo de eventos para o caso de uso ”Adicionar parceiro”. **Fonte:** Elaborado elos autores

O próximo fluxo de eventos gerado é referente ao caso de uso ”Localizar mão de obra”, conforme apresenta o Quadro 4.

Localizar Mão de obra	
Autor principal	Contratante ou Ambos
Autor secundário	-
Pré-condições	O ator estar autenticado no sistema
Pós-condições	Provedores de serviço e suas respectivas mão de obras apresentadas ao ator.
Fluxo Principal	
Autor	Sistema
1. O ator acessa a página para buscar o serviço por meio do menu “Busca” localizado no menu principal do sistema.	2. O sistema apresenta a página de busca de serviço e mão de obra.
3. O ator informa qual a mão de obra que ele deseja pesquisar, por meio do campo “Buscar serviço”.	4. O sistema realiza uma busca pelo serviços que possuem o nome parecido com o nome do serviço informado pelo ator.ceiros que possuem maior probabilidade de se juntar a sua rede de parceiros.
5. O ator seleciona o serviço a qual ele deseja que sejam pesquisados os provedores de serviço.	6. O sistema irá realizar a busca pela mão de obra solicitada pelo ator em sua base de dados, levando em consideração a rede de parceiros do ator, a empresa onde ele trabalha e a cidade onde o ator vive. Além é claro, da qualificação dos provedores de serviço. Após esta busca, o sistema apresentará uma página com a lista de prestadores de serviço que prestam tal mão de obra, ordenada pela credibilidade em sua rede de parceiros.
7. O ator analisa a lista e seleciona a melhor opção a ele, clicando em sua imagem de perfil.	8. O sistema pesquisa todas as informações restantes do provedor de serviço, selecionado, pelo ator e apresenta uma página contendo todas as informações do provedor selecionado.
Fluxo alternativo 1	
Não há fluxos alternativos	

Quadro 4 – Fluxo de eventos para o caso de uso ”Localizar mão de obra”. **Fonte:** Elaborado pelos autores

O próximo fluxo de eventos gerado é referente ao caso de uso ”Avaliar mão de obra”, conforme apresenta o Quadro 5.

Avaliar Mão de obra	
Ator principal	Contratante ou Ambos
Autor secundário	-
Pré-condições	O ator estar autenticado no sistema
Pós-condições	Mão de obra avaliada pelo ator
Fluxo Principal	
Autor	Sistema
1. Após o item 6 do fluxo principal do fluxo de eventos “Localizar Mão de obra”. O ator clica no botão “Avaliar Serviço”.	2. O sistema apresenta o formulário de avaliação na mesma página para o ator.
3. O ator preenche o formulário de avaliação da mão de obra e clica no botão “Salvar”.	4. O sistema registra a avaliação do cliente e apresenta uma mensagem de sucesso a ele.
Fluxo alternativo 1	
Não há fluxos alternativos	

Quadro 5 – Fluxo de eventos para o caso de uso ”Avaliar mão de obra”. **Fonte:** Elaborado pelos autores

O próximo fluxo de eventos gerado é referente ao caso de uso ”Gerenciar serviços”, conforme apresenta o Quadro 6.

Gerenciar Serviços	
Autor principal	Provedor de serviço
Autor secundário	-
Pré-condições	O ator estar autenticado no sistema
Pós-condições	Serviço atribuído ao ator.
Fluxo Principal	
Autor	Sistema
1. O ator clica no menu “Serviço” apresentado na barra de menu principal do sistema.	2. O sistema apresenta a página contendo a lista de serviços prestados por ele, além do formulário para atrelar um novo serviço a ele.
3. O ator começa a inserir o nome do serviço que deseja localizar.	4. O sistema realiza uma busca a fim de apresentar todas as opções possíveis de serviços anteriormente cadastradas no banco de dados , segundo o nome informado pelo ator.
5. O ator seleciona o serviço que deseja atrelar a si mesmo por meio da lista de serviços apresentados e clica no botão “Adicionar”.	6. O sistema atrela o serviço ao ator com sucesso e apresenta uma mensagem de sucesso a ele.
7. O ator lê a mensagem de sucesso.	
Fluxo alternativo 1	
	1. No item 4 do fluxo principal, o sistema não localiza nenhum serviço em sua base de dados com o nome informado pelo ator e, portanto não apresenta nenhuma opção para seleção.
2. O ator conclui o nome do serviço, caso seja necessário e clica no botão “Adicionar”.	3. O sistema verifica que o serviço não está registrado em sua base de dados, portanto, o cria e atrela ele ao ator. Após isto, apresenta uma mensagem de sucesso ao ator.
4. O ator lê a mensagem de sucesso.	
Fluxo alternativo 2	
	1. No item 6 do fluxo principal, o sistema realiza uma validação, a fim de evitar que o usuário atribua o mesmo serviço a si mesmo mais de uma vez. Após isto, uma mensagem informando ao usuário sobre a falha é apresentada.
2. O ator lê a mensagem de erro.	

Quadro 6 – Fluxo de eventos para o caso de uso ”Gerenciar serviços”. **Fonte:** Elaborado pelos autores

O último fluxo de eventos gerado é referente ao caso de uso ”Criar conta”, conforme apresenta o Quadro 7.

Criar conta	
Autor principal	Provedor de serviço e/ou Contratante
Autor secundário	-
Pré-condições	-
Pós-condições	Conta criada com sucesso.
Fluxo Principal	
Autor	Sistema
1. O ator acessa a página inicial do sistema.	2. O sistema apresenta a página de boas vindas ao usuário.
3. O ator clica no menu “Criar conta” na barra de menu superior.	4. O sistema apresenta a tela para criar a nova conta.
5. O ator preenche alguns campos relacionados aos seus dados pessoais e clica no botão “Próximo”.	6. O sistema armazena a nova conta e redireciona o ator para a página contendo o formulário correspondente ao segundo passo para concluir a criação de conta.
7. O ator preenche alguns campos relacionados aos seus dados profissionais e clica no botão “Próximo”.	8. O sistema atualiza a conta recém-criada e redireciona o ator para a sua página inicial.
Fluxo alternativo 1	
	1. No item 6 do fluxo principal, o sistema verifica que já existe um usuário com o mesmo e-mail.
	2. O sistema apresenta uma mensagem de erro informando a situação ao ator.
3. O ator lê a mensagem de erro.	4. O sistema mantém o estado atual da página, aguardando pela inserção de um e-mail válido.

Quadro 7 – Fluxo de eventos para o caso de uso ”Criar conta”. **Fonte:** Elaborado pelos autores

Após a criação dos fluxos de evento, foram criados os diagramas de robustez que serão apresentados a seguir.

Diagramas de Robustez

Os diagramas de robustez foram criados baseado-se no diagrama de caso de uso, somado aos fluxos de eventos demonstrados na seção anterior. Seguindo a mesma ordem dos fluxos de eventos, o primeiro diagrama de robustez apresentado na Figura 1 é referente ao caso de uso ”Aceitar parceria”.

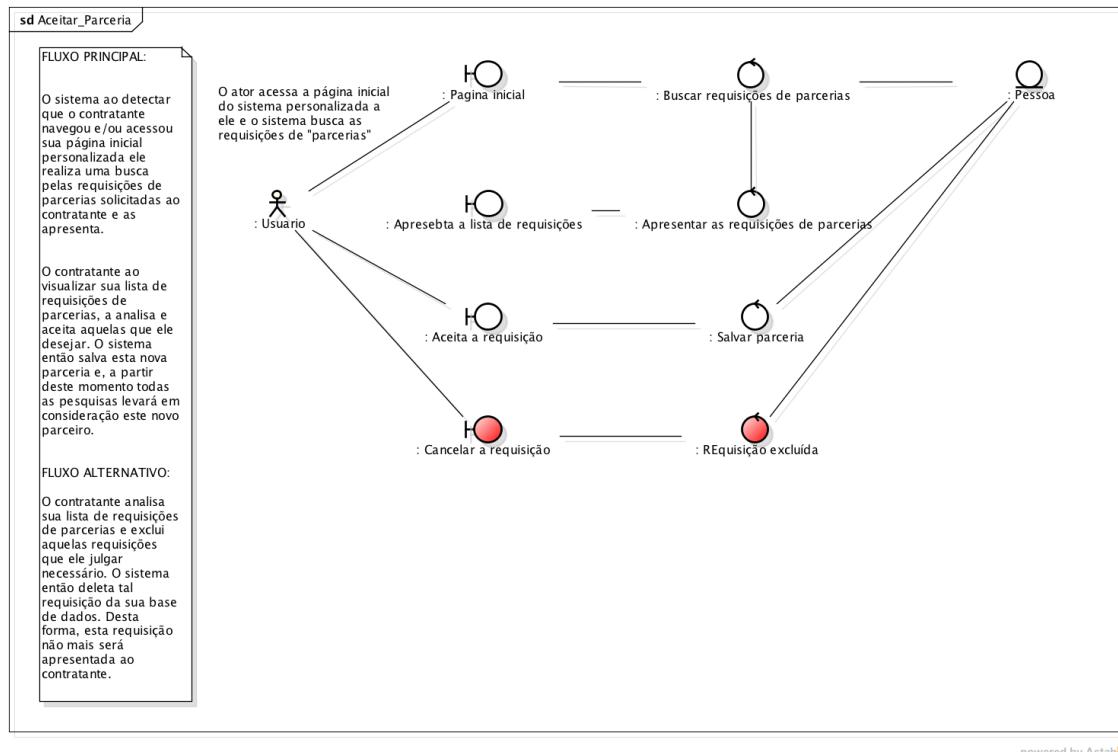


Figura 1 – Diagrama de robustez referente ao caso de uso ”Aceitar parceria”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de robustez apresentado na Figura 2 é referente ao caso de uso ”Localizar parceiro”.

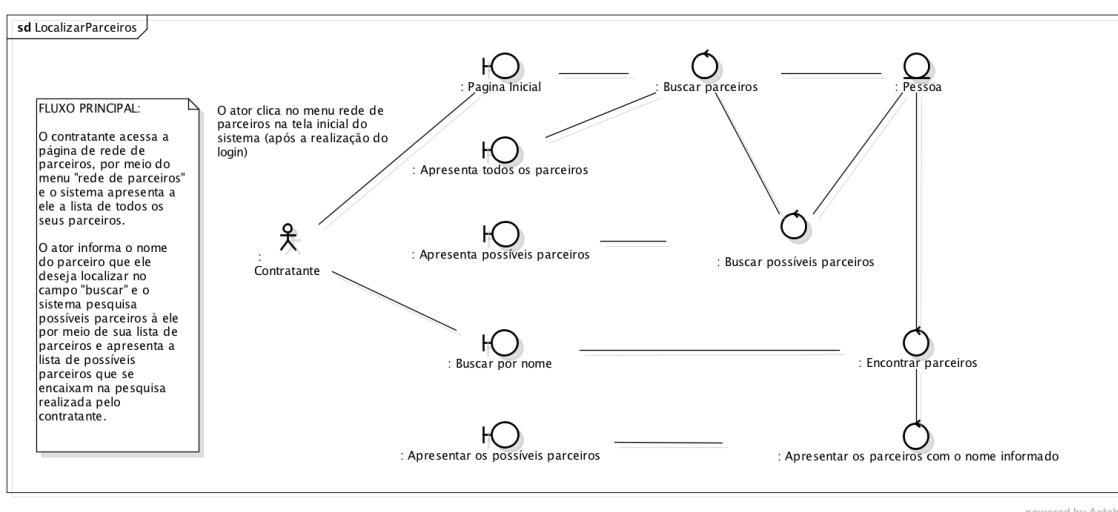


Figura 2 – Diagrama de robustez referente ao caso de uso ”Localizar parceiro”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de robustez apresentado na Figura 3 é referente ao caso de uso ”Adicionar parceiro”.

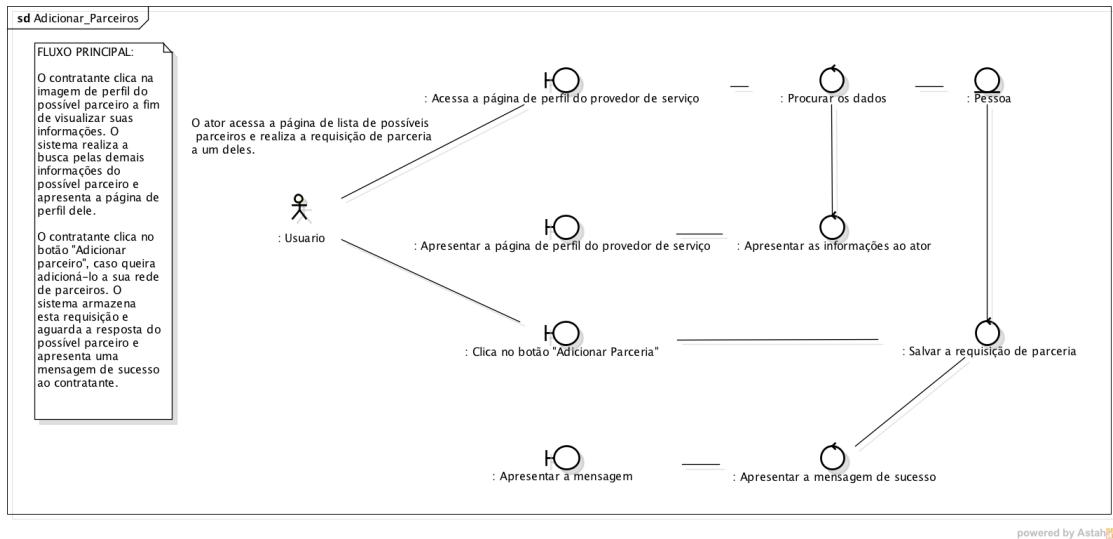


Figura 3 – Diagrama de robustez referente ao caso de uso ”Adicionar parceiro”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de robustez apresentado na Figura 4 é referente ao caso de uso "Localizar mão de obra".

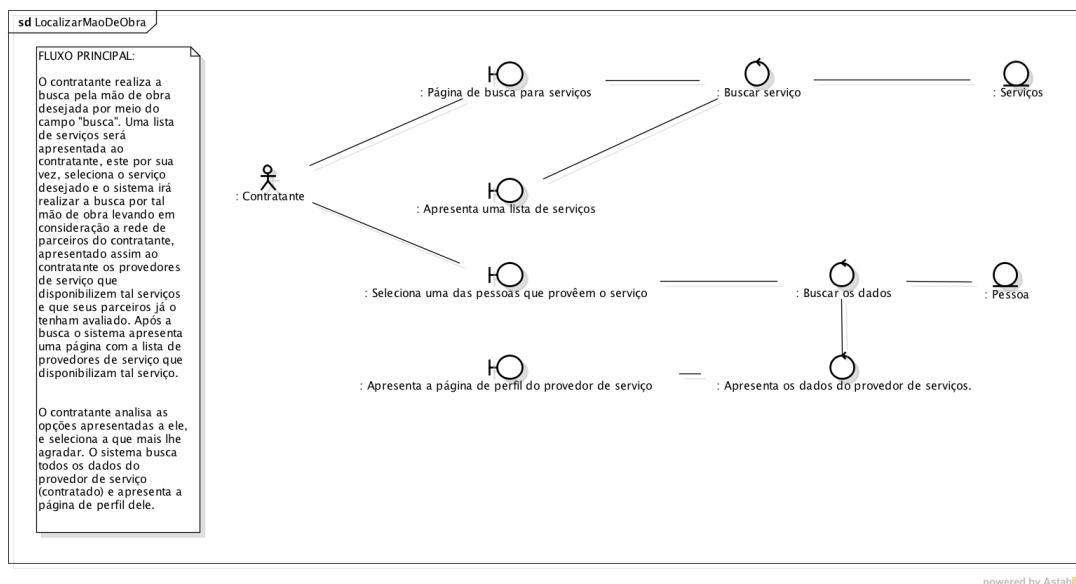


Figura 4 – Diagrama de robustez referente ao caso de uso ”Localizar mão de obra”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de robustez apresentado na Figura 5 é referente ao caso de uso "Avaliar mão de obra".

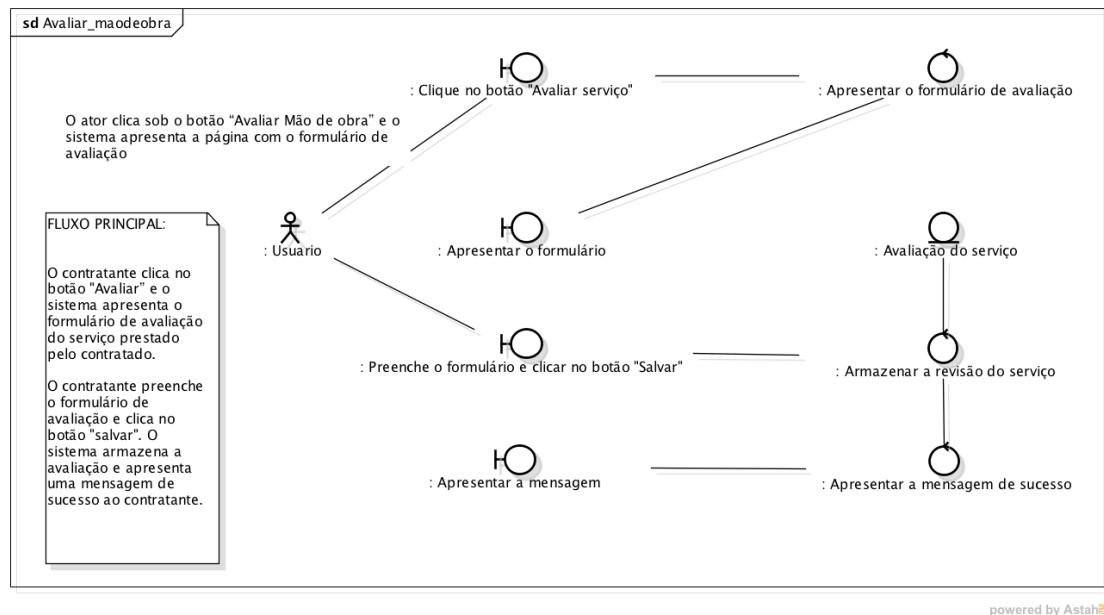


Figura 5 – Diagrama de robustez referente ao caso de uso ”Avaliar mão de obra”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de robustez apresentado na Figura 6 é referente ao caso de uso ”Gerenciar serviços”.

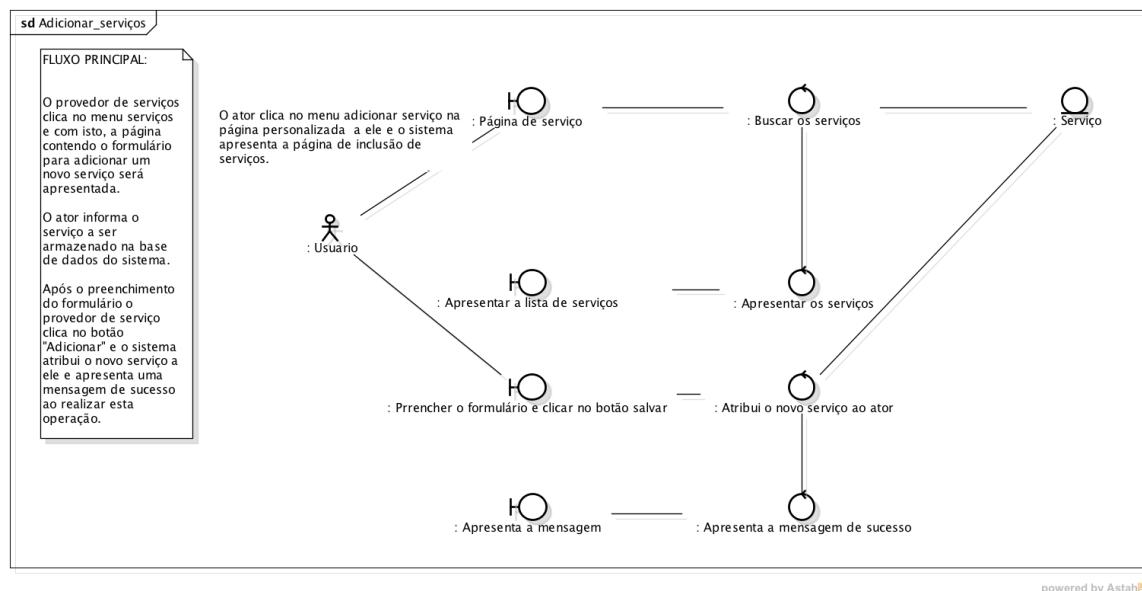
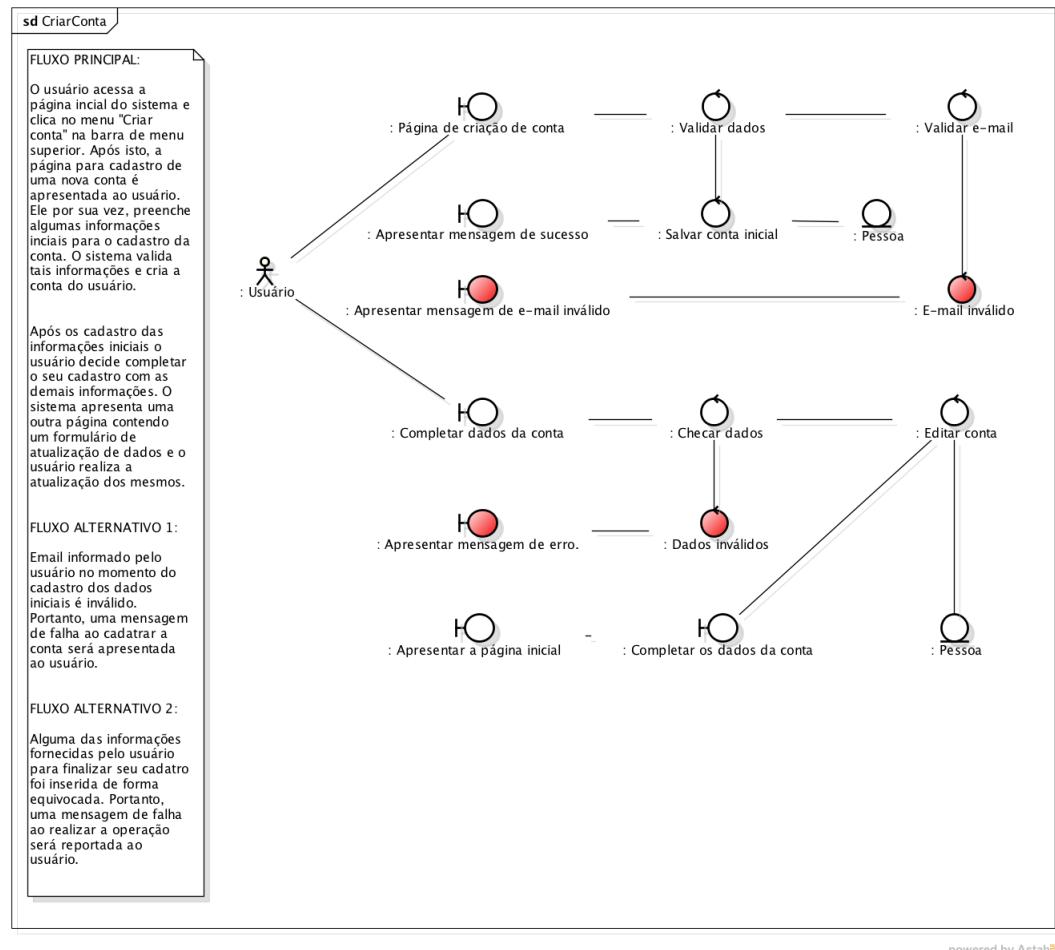


Figura 6 – Diagrama de robustez referente ao caso de uso ”Gerenciar serviços”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O último diagrama de robustez apresentado na Figura 7 é referente ao caso de uso ”Criar conta”.



powered by Astah

Figura 7 – Diagrama de robustez referente ao caso de uso ”Criar conta”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após a criação dos diagramas de robustez, o diagrama de modelo de domínio foi atualizado, adicionando os atributos identificados pelos diagramas de caso de robustez, passando-se a trabalhar nos diagramas de sequência, que serão apresentados a seguir.

Diagramas de Sequência

Os diagramas de sequência foram criados baseado-se no diagramas apresentados anteriormente. Segundo a mesma ordem anteriormente definida, o primeiro diagrama de sequência apresentado na Figura 8 é referente ao caso de uso ”Aceitar parceria”.

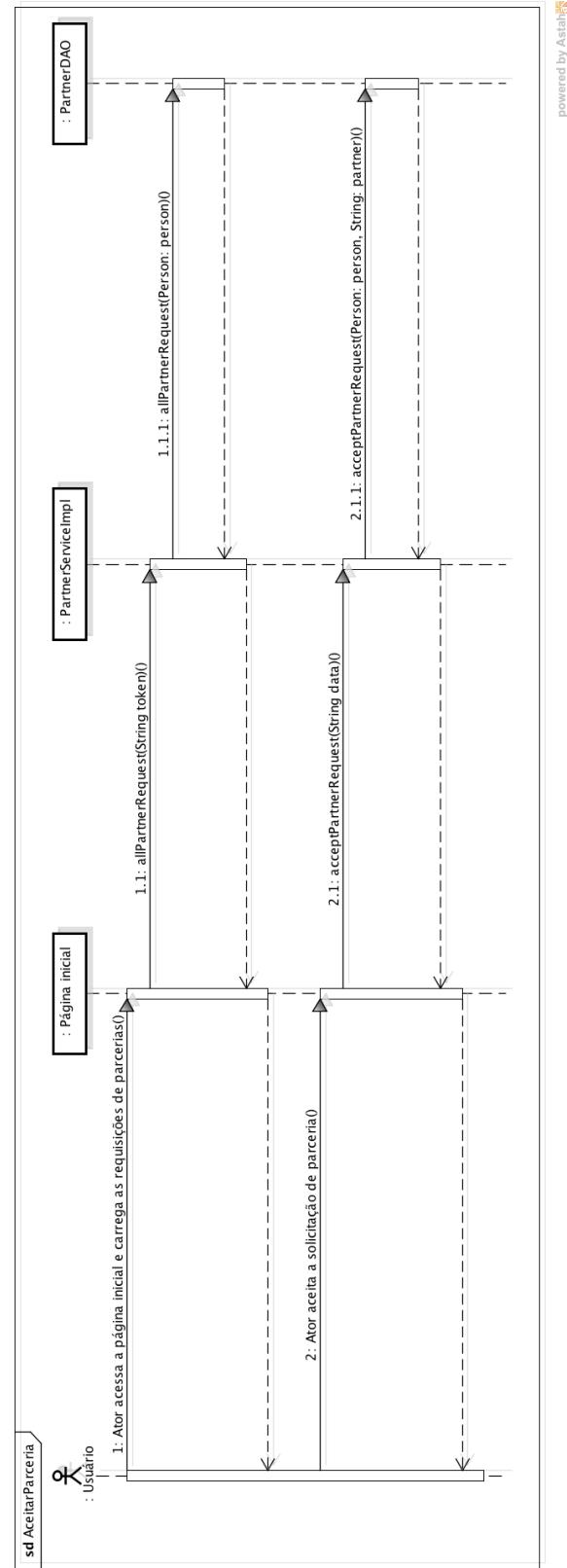


Figura 8 – Diagrama de sequência referente ao caso de uso ”Aceitar parceria”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de sequência apresentado na Figura 9 é referente ao caso de uso ”Localizar parceiro”.

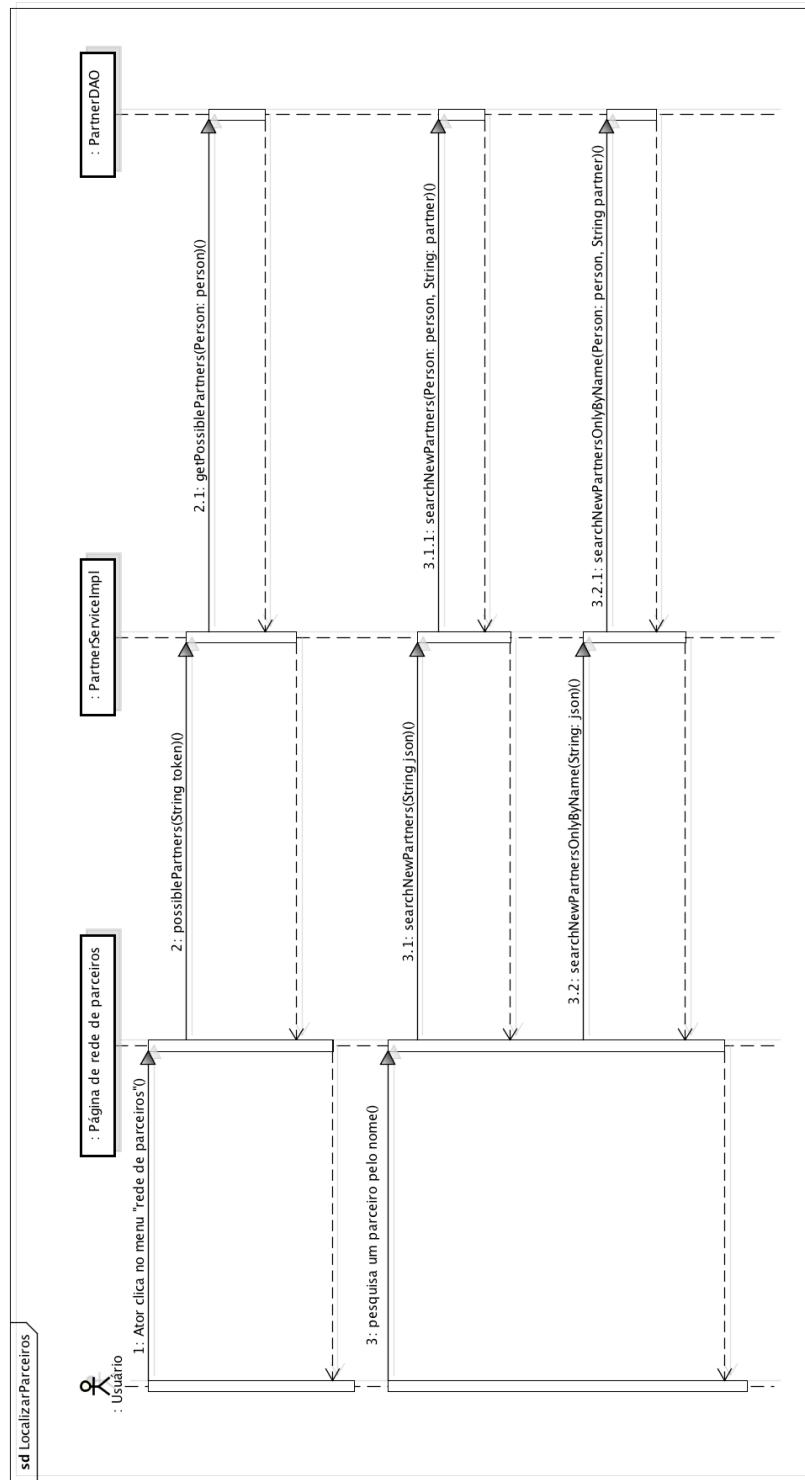


Figura 9 – Diagrama de sequência referente ao caso de uso ”Localizar parceiro”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de sequência apresentado na Figura 10 é referente ao caso de uso ”Adicionar parceiro”.

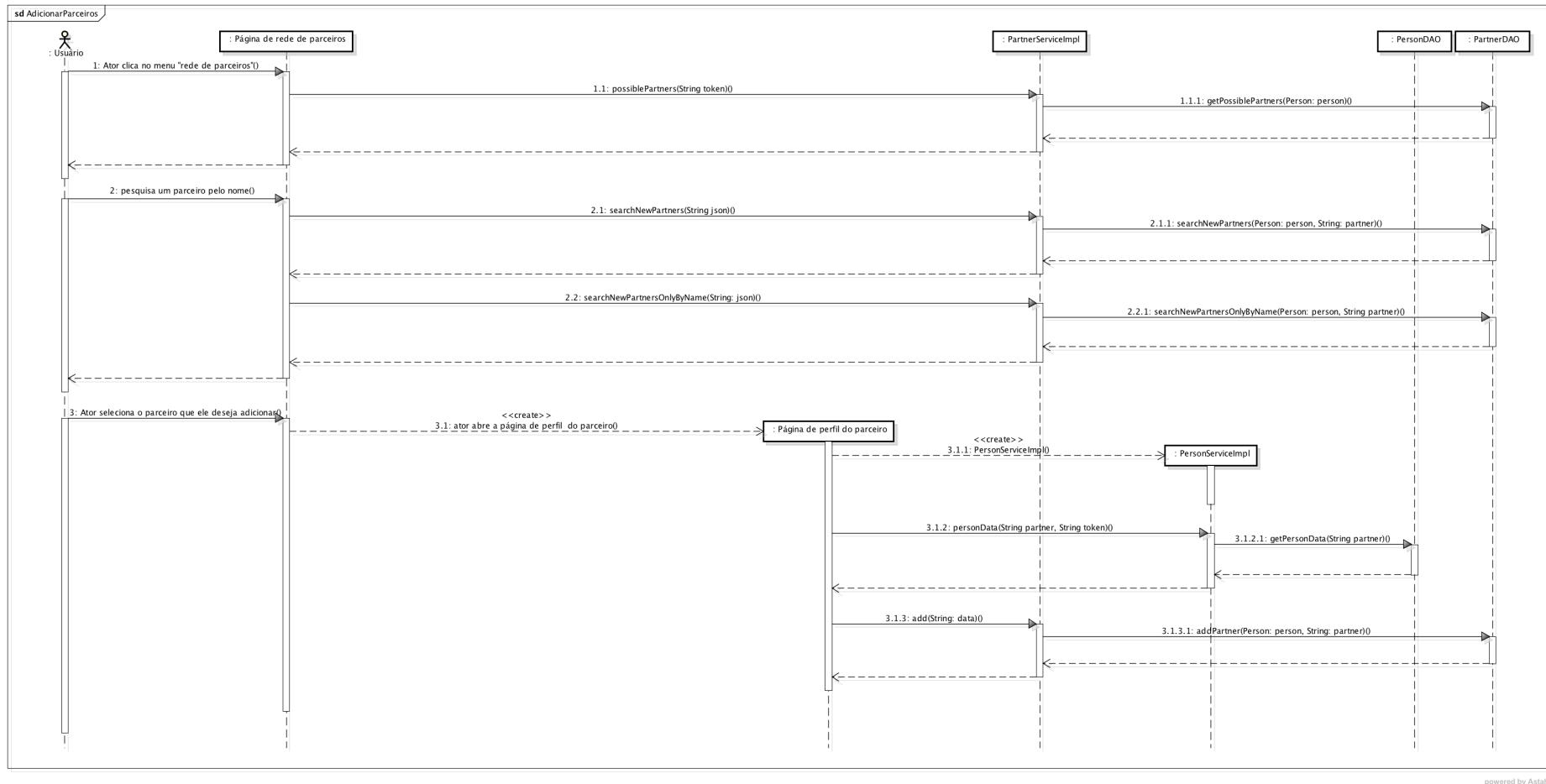


Figura 10 – Diagrama de sequência referente ao caso de uso ”Adicionar parceiro”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de sequência apresentado na Figura 11 é referente ao caso de uso ”Localizar mão de obra”.

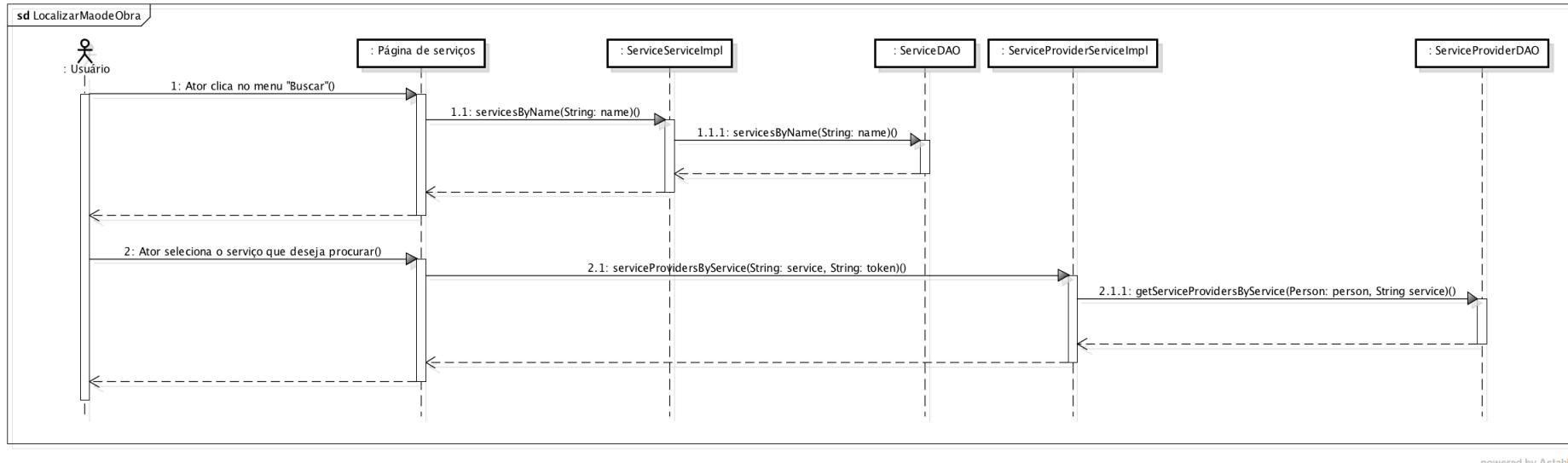


Figura 11 – Diagrama de sequência referente ao caso de uso “Localizar mão de obra”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de sequência apresentado na Figura 12 é referente ao caso de uso ”Avaliar mão de obra”.

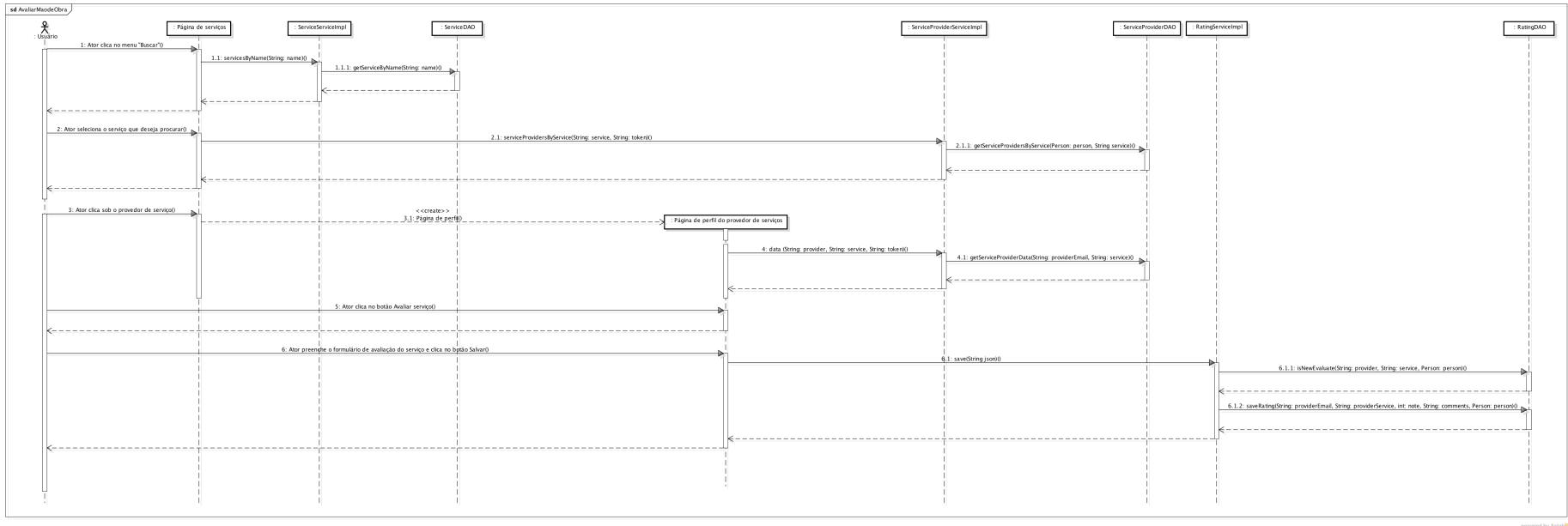


Figura 12 – Diagrama de sequência referente ao caso de uso ”Avaliar mão de obra”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O próximo diagrama de sequência apresentado na Figura 13 é referente ao caso de uso ”Gerenciar serviços”.

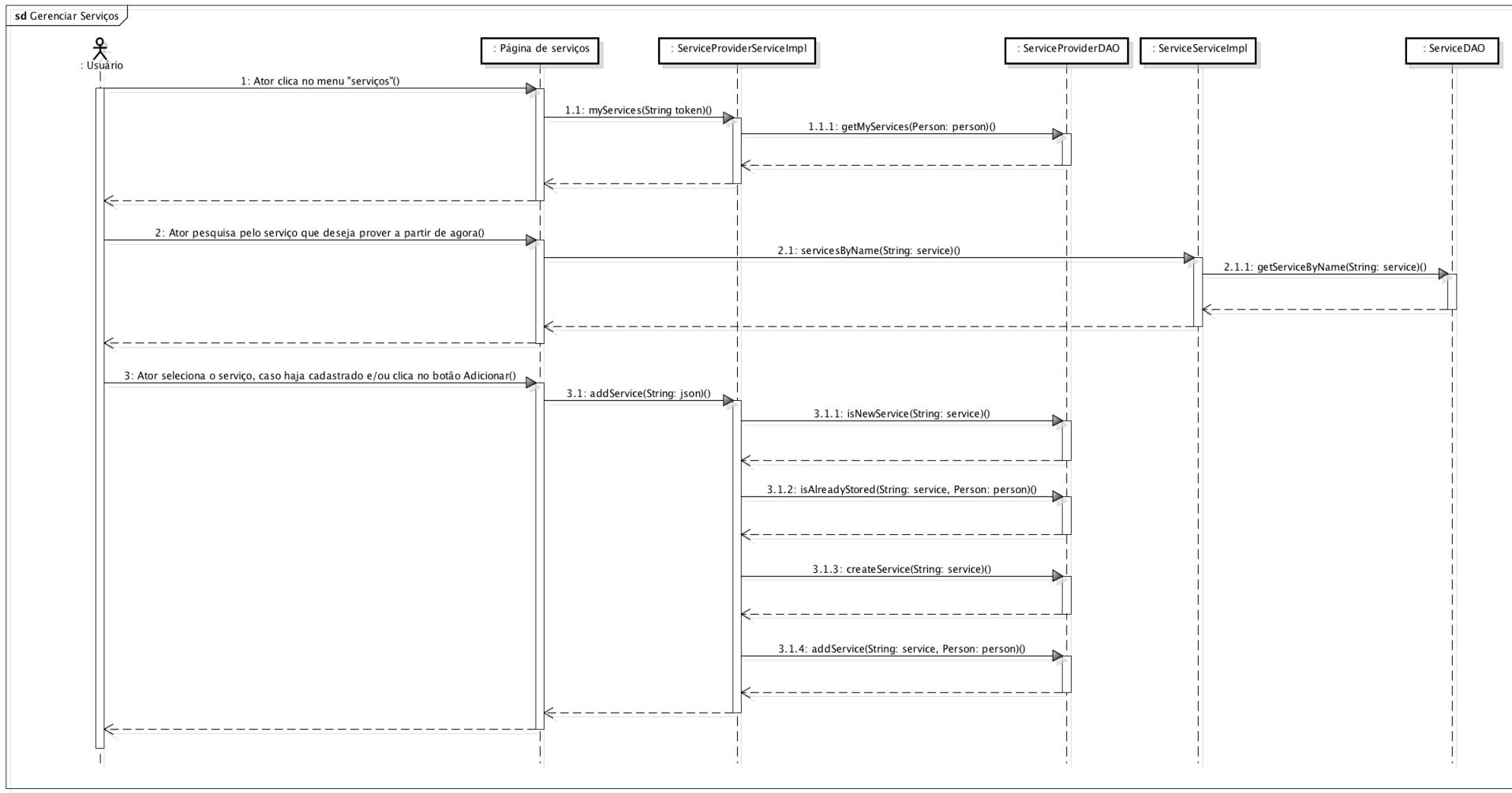


Figura 13 – Diagrama de sequência referente ao caso de uso “Gerenciar serviços”. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

O último diagrama de sequência apresentado na Figura 14 é referente ao caso de uso "Criar conta".

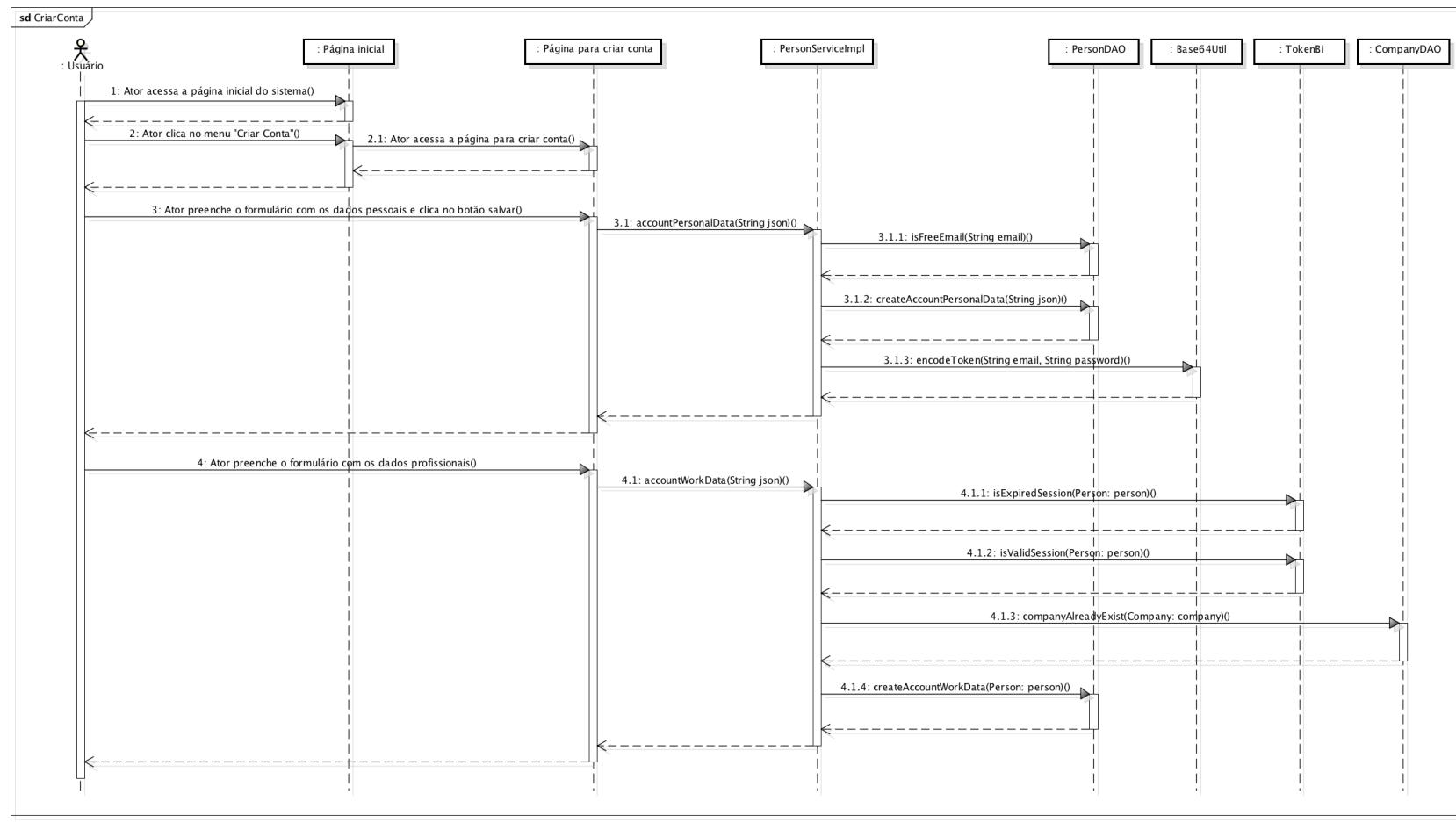


Figura 14 – Diagrama de sequência referente ao caso de uso "Criar conta". **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após a criação dos diagramas de sequência, o diagrama de modelo de domínio foi atualizado, adicionando os atributos identificados pelos diagramas de sequência, gerando o diagrama de classes final.

APÊNDICE 2: API REST

Nesse Apêndice será apresentado o contrato de serviços providos pelo *Web Service* desenvolvido neste trabalho. Os serviços foram divididos em categorias, a fim de facilitar a compreensão dos contratos.

Estados e capitais

```
<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">
  <doc xml:lang="en" title="http://localhost:8080"/>
  <resources base="http://localhost:8080">
    <resource path="WebService/uf" id="uf">
      <doc xml:lang="en" title="uf"/>
      <method name="GET" id="uf">
        <doc xml:lang="en" title="uf"/>
        <request/>
        <response>
          <representation mediaType="application/json"/>
        </response>
      </method>
    </resource>
    <resources>
    </application>
```

Contrato de serviço referente a estados e capitais. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Cidades

```
<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">
  <doc xml:lang="en" title="http://localhost:8080"/>
  <resources base="http://localhost:8080">
    <resource path="WebService/city/cities/{state}" id="city">
      <doc xml:lang="en" title="city"/>
      <param name="state" type="xs:string" required="true"
        default="" style="template"
        xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>
      <method name="GET" id="city-cities">
```

```

<doc xml:lang="en" title="city-cities"/>
<request/>
<response>
  <representation mediaType="application/json"/>
</response>
</method>
</resource>
<resources>
</application>

```

Contrato de serviço referente a cidades. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Sessão

```

<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">
  <doc xml:lang="en" title="http://localhost:8080"/>
  <resources base="http://localhost:8080">
    <resource path="WebService/session/userinfo/{token}" id="session">
      <doc xml:lang="en" title="session"/>
      <param name="token" type="xs:string" required="false"
        default="" style="template"
        xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>
      <method name="POST" id="session-login">
        <doc xml:lang="en" title="session-login"/>
        <request>
          <representation mediaType="application/json"/>
        </request>
        <response>
          <representation mediaType="application/json"/>
        </response>
      </method>
      <method name="GET" id="session-userinfo">
        <doc xml:lang="en" title="session-userinfo"/>
        <request/>
        <response>
          <representation mediaType="application/json"/>
        </response>
      </method>
    </resource>
  </resources>

```

```
</application>
```

Contrato de serviço referente a sessão do usuário autenticado. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Serviços

```
<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">
  <doc xml:lang="en" title="http://localhost:8080"/>
  <resources base="http://localhost:8080">
    <resource path="WebService/services/service/{name}" id="services">
      <doc xml:lang="en" title="services"/>
      <param name="name" type="xs:string" required="true"
        default="" style="template"
        xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>
      <method name="GET" id="services-service">
        <doc xml:lang="en" title="services-service"/>
        <request/>
        <response>
          <representation mediaType="application/json"/>
        </response>
      </method>
    </resource>
  </resources>
</application>
```

Contrato de serviço referente a serviços. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Provedores de serviços

```
<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">
  <doc xml:lang="en" title="http://localhost:8080"/>
  <resource path="WebService/serviceprovider/removeservice" id="serviceprovider">
    <doc xml:lang="en" title="serviceprovider"/>
    <method name="GET" id="serviceprovider-by-service">
      <doc xml:lang="en" title="serviceprovider-by-service"/>
      <request/>
      <response>
        <representation mediaType="application/json"/>
      </response>
    </method>
    <method name="GET" id="serviceprovider-ratingInMyNetworkPartners">
```

```

<doc xml:lang="en" title="serviceprovider-ratingInMyNetworkPartners"/>
<request/>
<response>
  <representation mediaType="application/json"/>
</response>
</method>
<method name="GET" id="serviceprovider-ratingInMyCompany">
  <doc xml:lang="en" title="serviceprovider-ratingInMyCompany"/>
  <request/>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>
<method name="GET" id="serviceprovider-ratingInMyCity">
  <doc xml:lang="en" title="serviceprovider-ratingInMyCity"/>
  <request/>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>
<method name="GET" id="serviceprovider-data">
  <doc xml:lang="en" title="serviceprovider-data"/>
  <request/>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>
<method name="GET" id="serviceprovider-myservices">
  <doc xml:lang="en" title="serviceprovider-myservices"/>
  <request/>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>
<method name="POST" id="serviceprovider-addservice">
  <doc xml:lang="en" title="serviceprovider-addservice"/>
  <request>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </request>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>

```

```

</response>
</method>
<method name="POST" id="serviceprovider-removeservice">
<doc xml:lang="en" title="serviceprovider-removeservice"/>
<request>
<representation mediaType="application/json"/>
</request>
<response>
<representation mediaType="application/json"/>
</response>
</method>
</resource>
</application>

```

Contrato de serviço referente a provedores de serviços. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Avaliações de serviços

```

<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">
<doc xml:lang="en" title="http://localhost:8080"/>
<resource path="WebService/rating/mylastestratings/{token}" id="rating">
<doc xml:lang="en" title="rating"/>
<param name="token" type="xs:string" required="true"
default="" style="template"
xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>
<method name="POST" id="rating-save">
<doc xml:lang="en" title="rating-save"/>
<request>
<representation mediaType="application/json"/>
</request>
<response>
<representation mediaType="application/json"/>
</response>
</method>
<method name="GET" id="rating-mylastestratings">
<doc xml:lang="en" title="rating-mylastestratings"/>
<request/>
<response>
<representation mediaType="application/json"/>
</response>
</method>

```

```
</resource>  
</application>
```

Contrato de serviço referente a avaliações de serviços. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Informações pessoais

```
<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">  
  <resource path="WebService/person/personodata/{partner}" id="person">  
    <doc xml:lang="en" title="person"/>  
    <param name="partner" type="xs:string" required="true"  
           default="" style="template"  
           xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>  
    <param name="token" type="xs:string" required="true"  
           default="" style="query"  
           xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>  
    <method name="POST" id="person-createaccount-personaldata">  
      <doc xml:lang="en" title="person-createaccount-personaldata"/>  
      <request>  
        <representation mediaType="application/json"/>  
      </request>  
      <response>  
        <representation mediaType="application/json"/>  
      </response>  
    </method>  
    <method name="POST" id="person-createaccount-workdata">  
      <doc xml:lang="en" title="person-createaccount-workdata"/>  
      <request>  
        <representation mediaType="application/json"/>  
      </request>  
      <response>  
        <representation mediaType="application/json"/>  
      </response>  
    </method>  
    <method name="GET" id="person-personodata">  
      <doc xml:lang="en" title="person-personodata"/>  
      <request/>  
      <response>  
        <representation mediaType="application/json"/>  
      </response>  
    </method>
```

```
</resource>  
</application>
```

Contrato de serviço referente a informações pessoais. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Parceiros

```
<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">  
    <resource path="WebService/partner/commonspartner/{partner}" id="partner">  
        <doc xml:lang="en" title="partner"/>  
        <param name="partner" type="xs:string" required="true"  
              default="" style="template"  
              xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>  
        <param name="token" type="xs:string" required="true"  
              default="" style="query"  
              xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>  
        <method name="GET" id="partner-possiblepartners">  
            <doc xml:lang="en" title="partner-possiblepartners"/>  
            <request/>  
            <response>  
                <representation mediaType="application/json"/>  
            </response>  
        </method>  
        <method name="GET" id="partner-allpartners">  
            <doc xml:lang="en" title="partner-allpartners"/>  
            <request/>  
            <response>  
                <representation mediaType="application/json"/>  
            </response>  
        </method>  
        <method name="POST" id="partner-add">  
            <doc xml:lang="en" title="partner-add"/>  
            <request>  
                <representation mediaType="application/json"/>  
            </request>  
            <response>  
                <representation mediaType="application/json"/>  
            </response>  
        </method>  
        <method name="POST" id="partner-cancel">  
            <doc xml:lang="en" title="partner-cancel"/>
```

```

<request>
  <representation mediaType="application/json"/>
</request>
<response>
  <representation mediaType="application/json"/>
</response>
</method>
<method name="GET" id="partner-allpartnerrequest">
  <doc xml:lang="en" title="partner-allpartnerrequest"/>
  <request/>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>
<method name="POST" id="partner-acceptpartnerrequest">
  <doc xml:lang="en" title="partner-acceptpartnerrequest"/>
  <request>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </request>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>
<method name="POST" id="partner-rejectpartnerrequest">
  <doc xml:lang="en" title="partner-rejectpartnerrequest"/>
  <request>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </request>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>
<method name="POST" id="partner-searchnewpartners">
  <doc xml:lang="en" title="partner-searchnewpartners"/>
  <request>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </request>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>

```

```

<method name="POST" id="partner-searchnewpartnersonlybyname">
    <doc xml:lang="en" title="partner-searchnewpartnersonlybyname"/>
    <request>
        <representation mediaType="application/json"/>
    </request>
    <response>
        <representation mediaType="application/json"/>
    </response>
</method>
<method name="GET" id="partner-ismypartner">
    <doc xml:lang="en" title="partner-ismypartner"/>
    <request/>
    <response>
        <representation mediaType="application/json"/>
    </response>
</method>
<method name="GET" id="partner-commonspartner">
    <doc xml:lang="en" title="partner-commonspartner"/>
    <request/>
    <response>
        <representation mediaType="application/json"/>
    </response>
</method>
</resource>
</application>

```

Contrato de serviço referente a informações de parceiros. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Últimas atualizações

```

<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">
    <resource path="WebService/feed/lastestratings/{token}" id="feed">
        <doc xml:lang="en" title="feed"/>
        <param name="token" type="xs:string" required="false"
            default="" style="template"
            xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>
        <method name="GET" id="feed-lastestpartnership">
            <doc xml:lang="en" title="feed-lastestpartnership"/>
            <request/>
            <response>
                <representation mediaType="application/json"/>

```

```

</response>
</method>
<method name="GET" id="feed-lastestratings">
  <doc xml:lang="en" title="feed-lastestratings"/>
  <request/>
  <response>
    <representation mediaType="application/json"/>
  </response>
</method>
</resource>
</application>

```

Contrato de serviço referente as últimas atualizações. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Gráficos

```

<application xmlns="http://wadl.dev.java.net/2009/02">
  <resource path="WebService/report/lastEvaluateInMyCity" id="report">
    <doc xml:lang="en" title="report"/>
    <param name="token" type="xs:string" required="true"
      style="query" xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>
    <param name="service" type="xs:string" required="true"
      style="query" xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>
    <param name="limit" type="xs:string" required="true"
      style="query" xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"/>
    <method name="GET" id="report-lastEvaluateOfServiceProvider">
      <doc xml:lang="en" title="report-lastEvaluateOfServiceProvider"/>
      <request/>
      <response status="200">
        <representation mediaType="application/json"/>
      </response>
    </method>
    <method name="GET" id="report-lastEvaluateOfServiceInNetwork">
      <doc xml:lang="en" title="report-lastEvaluateOfServiceInNetwork"/>
      <request/>
      <response status="200">
        <representation mediaType="application/json"/>
      </response>
    </method>
    <method name="GET" id="report-lastEvaluate">
      <doc xml:lang="en" title="report-lastEvaluate"/>

```

```
<request/>
<response status="200">
    <representation mediaType="application/json"/>
</response>
</method>
<method name="GET" id="report-lastEvaluateInMyCity">
    <doc xml:lang="en" title="report-lastEvaluateInMyCity"/>
    <request/>
    <response status="200">
        <representation mediaType="application/json"/>
    </response>
</method>
</resource>
</application>
```

Contrato de serviço referente aos gráficos. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Com este contrato definido foi possível dar continuidade no processo de desenvolvimento da aplicação.

APÊNDICE 3: CONTROLADOR DE VERSÃO

Neste Apêndice serão apresentados os passos necessários para a criação do repositório utilizado no sistema de controle de versão, junto com a instalação da ferramenta utilizada para trabalhar com este controlador de versão e sua configuração.

Para criar um repositório no GitHub (ferramenta de controle de versão) utilizado neste trabalho, deve-se acessar a *url* <http://github.com>, por meio de um navegador de internet e clicar no botão "*Sign In*", caso possua conta, caso contrário clique no botão "*Sign up*" e crie sua conta. A Figura 15 apresenta a página inicial do GitHub.

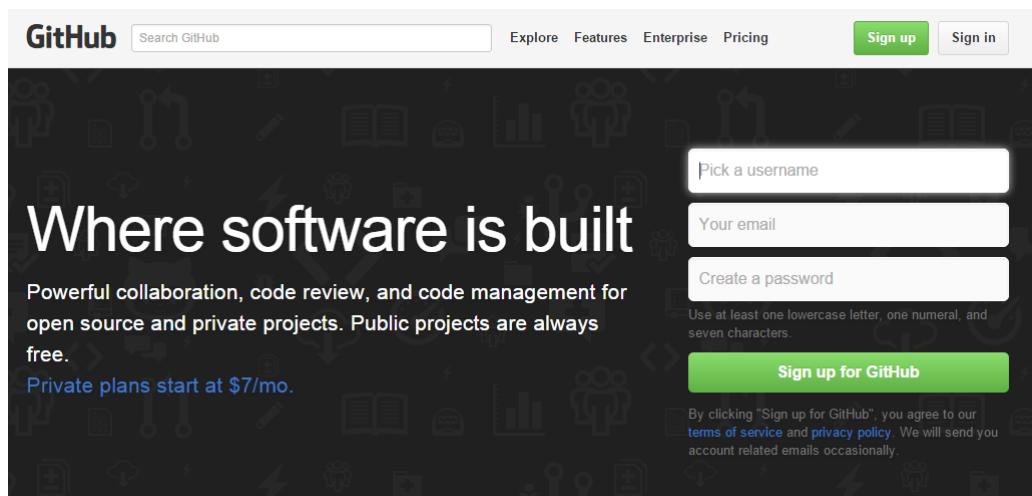


Figura 15 – Página inicial do GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Para prosseguir com o processo de criação do repositório (com a conta já criada), deve-se clicar no botão "*Sign In*" e realizar o *login*. Após a conclusão desses passos a página inicial, contendo a lista de repositórios do usuário será apresentada conforme a Figura 16 apresenta.

The screenshot shows the GitHub user profile for 'edilsonjustiniano'. At the top, there's a search bar, a 'Pull requests' button, an 'Issues' button, a 'Gist' button, and a notifications icon. A 'GitHub Bootcamp' modal is open, featuring four numbered steps: 1. Set up Git (illustrated with a cat), 2. Create repositories (illustrated with a cat in a box), 3. Fork repositories (illustrated with two cats), and 4. Work together (illustrated with two cats at laptops). Below the modal, the user's profile picture and name 'edilsonjustiniano' are visible. The activity feed lists several recent pushes to the 'tcc' repository by another user, 'andressafaria'. On the right, there's a sidebar for 'Your repositories' with a '+ New repository' button, a search bar, and tabs for All, Public, Private, Sources, and Forks. Under 'Your repositories', it shows five repos: 'tcc', 'JMSantana/Spring-Rest', 'academiaElite', 'InCloud', and 'JSON-java'. A 'Complete Schedule for GitHub Universe' broadcast is also listed in the sidebar.

Figura 16 – Página com a lista de repositórios do usuário no GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Na página inicial deve-se clicar no botão "*+ New Repository*" para que a página de criação do novo repositório seja apresentada conforme a Figura 17 apresenta.

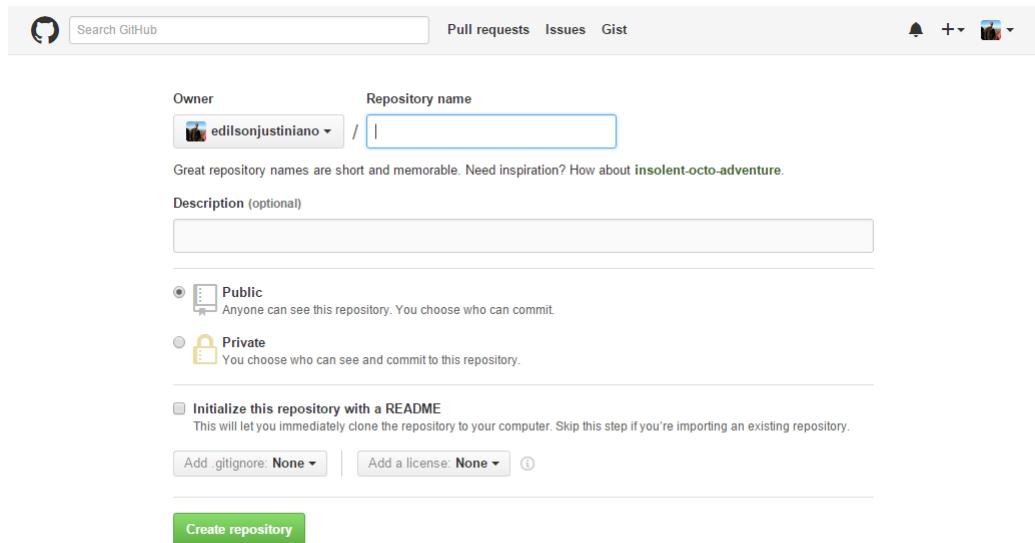


Figura 17 – Página de criação de repositório no GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Nessa página deve-se informar os dados referentes ao repositório e, após preencher o formulário clique no botão "*Create repository*", a fim de concluir o processo de criação do repositório no GitHub.

Após criado o repositório, foi necessário adicionar os autores deste trabalho como colaboradores para que ambos pudessem modificar arquivos. Para fazer esta configuração é necessário clicar no menu "*Settings*" da página inicial do repositório conforme apresenta a Figura 18.

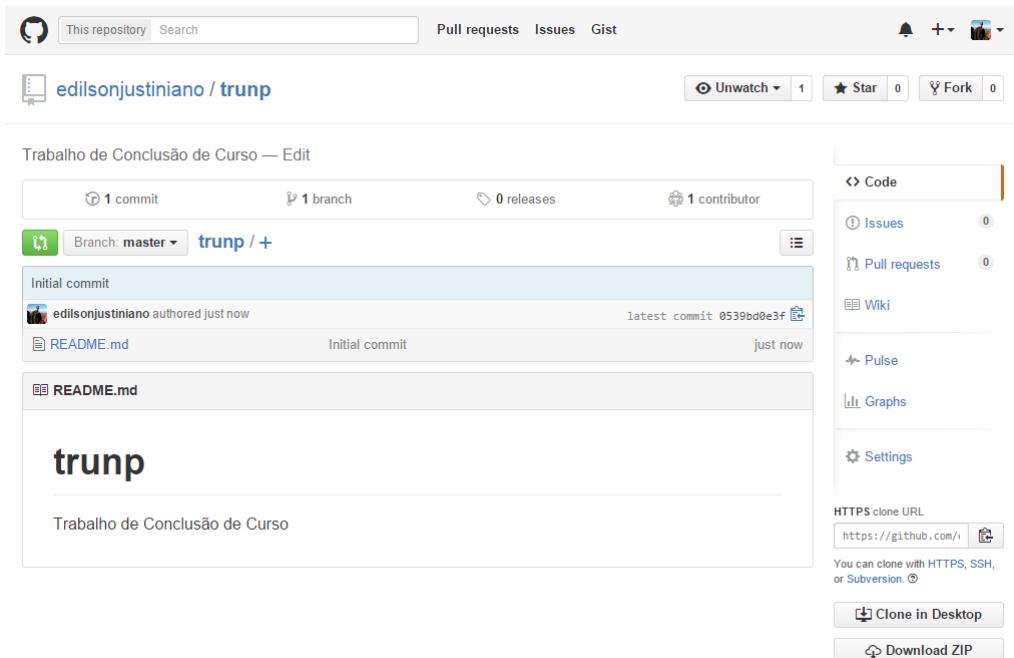


Figura 18 – Página do repositório no GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após clicar no menu "*Settings*" é necessário navegar até a opção "*Collaborators*" e informar o email ou o nome de usuário do colaborador conforme apresenta a Figura 19.

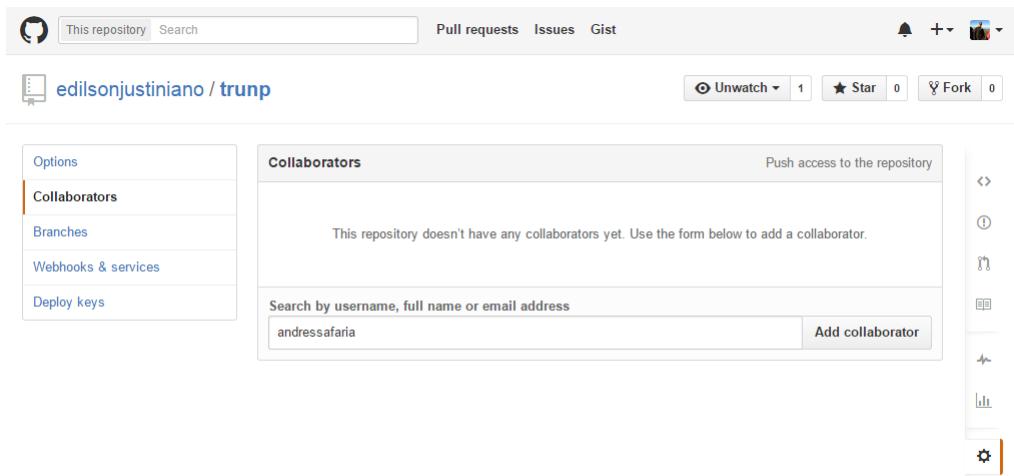


Figura 19 – Página para adicionar um contribuidor ao repositório no GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após informar o dado do usuário e clicar no botão "*Add collaborator*" o repositório estará pronto para ser utilizado. Para facilitar o manuseio de arquivos e suas respectivas versões, neste controlador de versão foi utilizada a ferramenta gráfica disponibilizada pelo GitHub a fim de facilitar a utilização deste sistema de controle de versão. Para realizar o download desta ferramenta, acesse a url <https://desktop.github.com> por meio de um navegador de internet e clique no botão de download como apresenta a Figura 20.

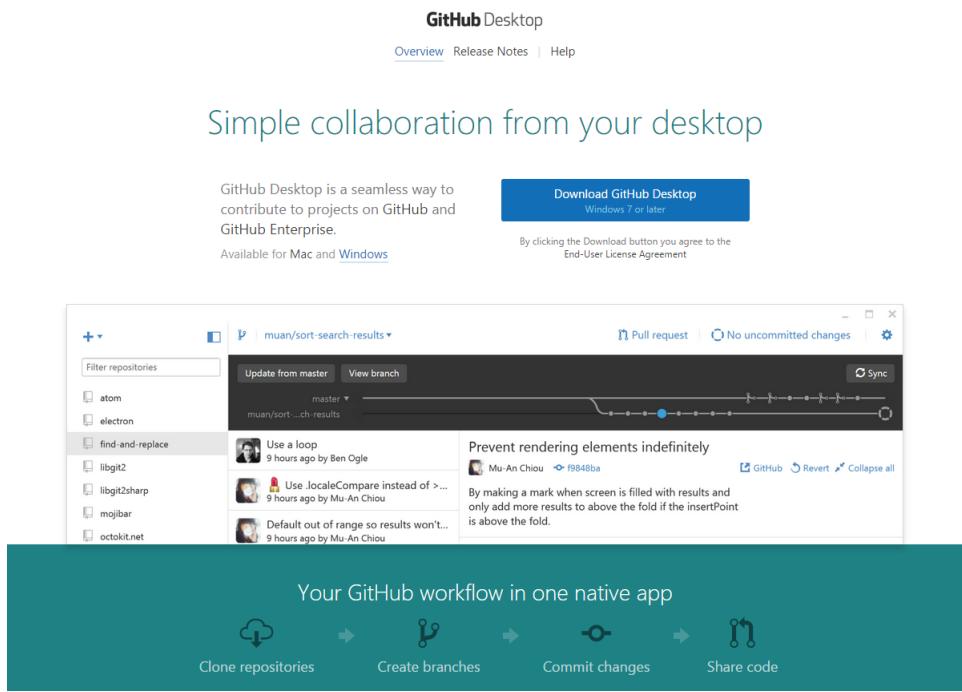


Figura 20 – Página de *download* da ferramenta para gerenciamento de repositórios do GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após realizar o download, deve-se executar o arquivo obtido por meio do processo de *download* anteriormente mencionado. Após executá-lo, o processo de instalação da ferramenta irá iniciar, como apresenta a Figura 21.

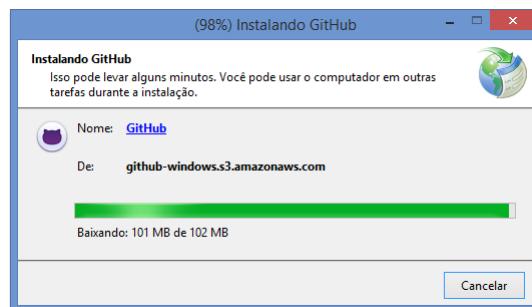


Figura 21 – Instalação da ferramenta para gerenciamento de repositórios do GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após concluir a instalação da ferramenta execute-a para configurar o repositório local no computador de trabalho. Com a aplicação em execução clique no botão "+" e em seguida, no menu "*Clone*", após esses passos localize o repositório desejado e clique em "*Clone Repository*" como apresenta a Figura 22.

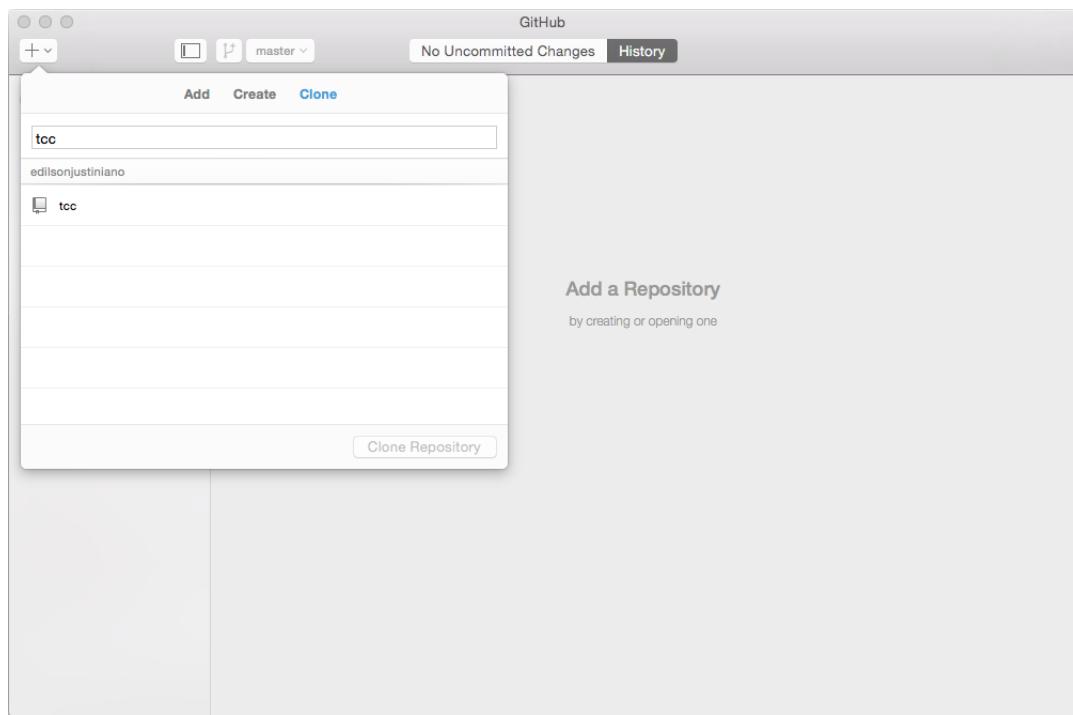


Figura 22 – Processo para clonar repositório do GitHub. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após a realização dos passos descritos neste apêndice o repositório no GitHub estará totalmente configurado.

APÊNDICE 4: ECLIPSE E TOMCAT

Neste Apêndice serão apresentados os passos necessários para a instalação e configuração do Tomcat e do Eclipse (IDE de desenvolvimento utilizado neste trabalho).

Eclipse

Para utilizar a IDE de desenvolvimento Eclipse, é necessário fazer o download dele por meio da *url* <https://eclipse.org/downloads/>. Ao acessar esta *url* a página de *download* será apresentada ao usuário conforme a Figura 23.

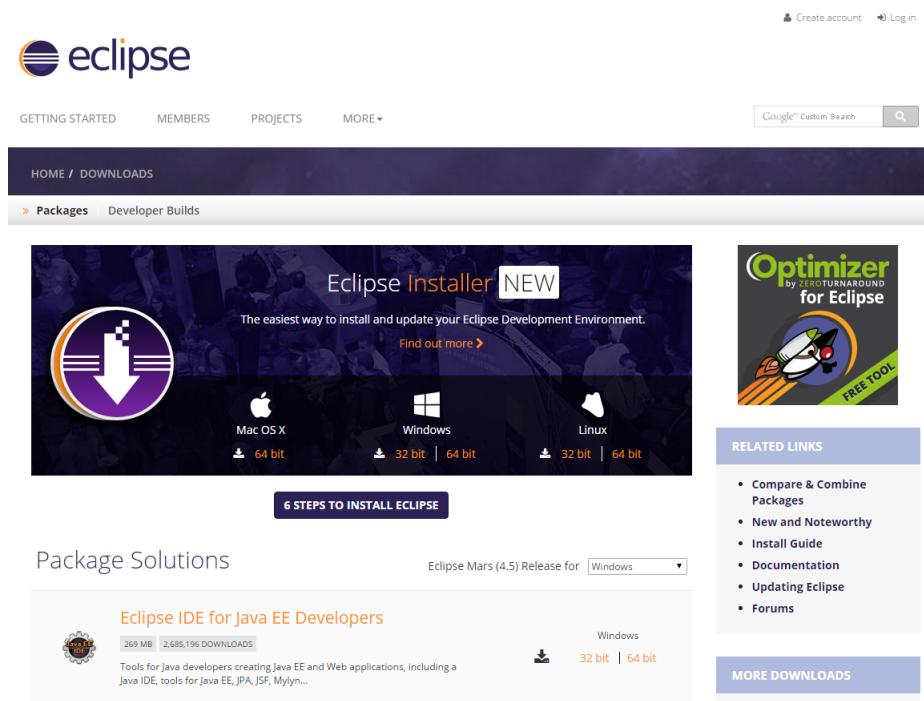


Figura 23 – Página de *download* do Eclipse. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Nesta página o usuário deve selecionar qual a versão do sistema operacional ele utiliza para realizar o *download* da versão correta.

Após realizado o download, o usuário deve descompactar o arquivo obtido e armazená-lo na pasta que desejar. Para iniciar o eclipse o usuário deve executar o arquivo `eclipse.bat` para sistemas operacionais Windows ou `eclipse.sh` para sistemas baseados em Unix como o Linux ou o OS X.

Após a executaçāo deste arquivo o Eclipse, solicitará o diretório para criação do diretório de trabalho que ele irá utilizar, nesse momento o usuário deve informar um diretório válido. A Figura 24 apresenta esta configuração.



Figura 24 – Tela de definição de diretório de trabalho do Eclipse. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após realizar os procedimentos descritos nesta seção, a tela inicial do eclipse será apresentada ao usuário, que, nesse instante estará apto a utilizá-lo e realizar as devidas configurações.

Tomcat

Para utilizar o Tomcat foi necessário fazer o *download* dele por meio da *url* <https://tomcat.apache.org>, após acessá-la, selecione a versão que deseja e clique sob ela. A Figura 25.

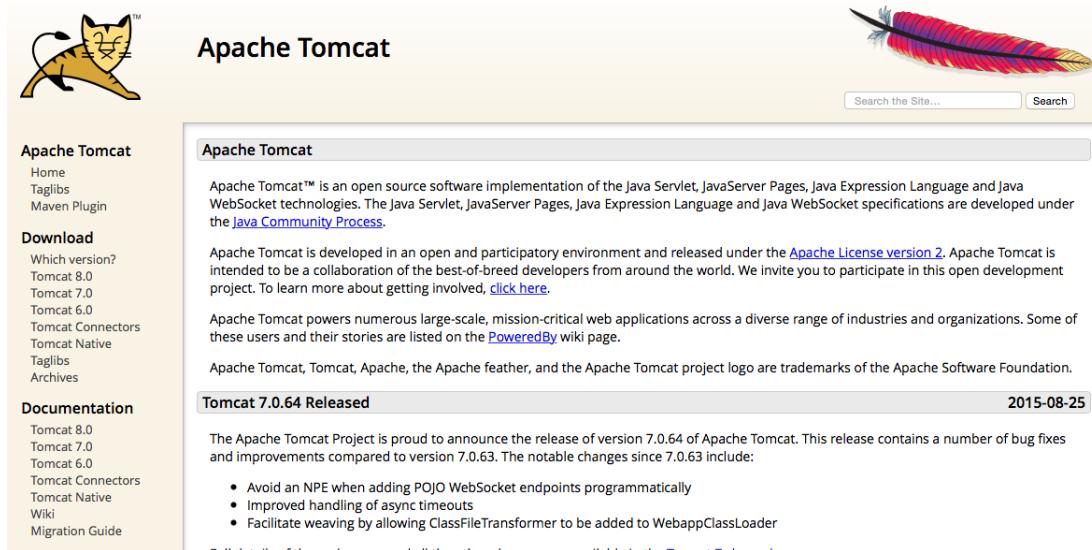


Figura 25 – Página inicial do Tomcat. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após a seleção da versão do Tomcat a página específica da versão selecionada será apresentada ao usuário conforme a Figura 26. Clique na opção desejada para realizar o *download*. Neste trabalho foi utilizada a versão compactada do *Core*.

- Core:
 - [zip \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [tar.gz \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [32-bit Windows zip \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [64-bit Windows zip \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [64-bit Itanium Windows zip \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [32-bit/64-bit Windows Service Installer \(pgp, md5, sha1\)](#)
- Full documentation:
 - [tar.gz \(pgp, md5, sha1\)](#)
- Deployer:
 - [zip \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [tar.gz \(pgp, md5, sha1\)](#)
- Extras:
 - [JMX Remote.jar \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [Web services.jar \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [JULI adapters.jar \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [JULI log4j.jar \(pgp, md5, sha1\)](#)
- Embedded:
 - [tar.gz \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [zip \(pgp, md5, sha1\)](#)

- [tar.gz \(pgp, md5, sha1\)](#)
- [zip \(pgp, md5, sha1\)](#)

Figura 26 – Página para *download* do Tomcat. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após o processo de *download* concluído, deve-se descompactar o arquivo obtido em um diretório.

Configuração do Tomcat

Para utilizar o Tomcat em conjunto com o Eclipse, foi necessário realizar algumas configurações que serão apresentadas a seguir.

Com o Eclipse sendo executado, abra a perspectiva *Server* como demonstra a Figura 27 e clique no *link* apresentado.

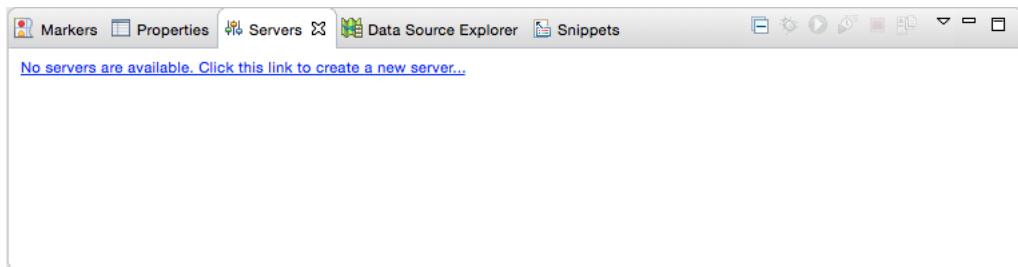


Figura 27 – Perspectiva *Server* do Eclipse. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Uma nova tela será apresentada solicitando ao usuário que selecione a versão do servidor que deseja adicionar como mostra a Figura 28, após esta definição clique no botão "*Next*".

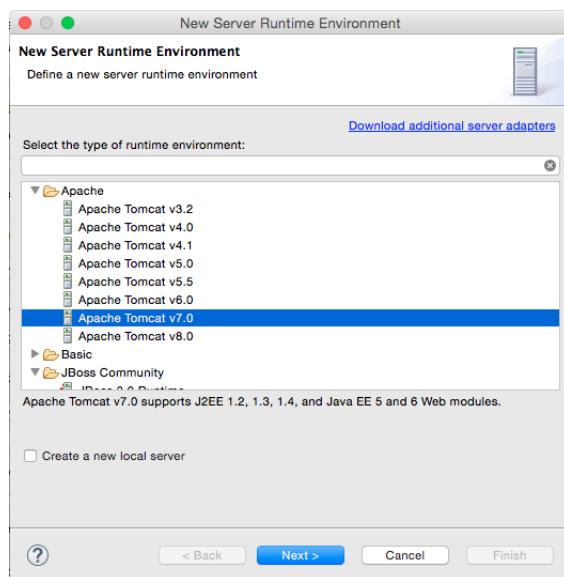


Figura 28 – Definir a versão do novo servidor no Eclipse. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após selecionar a versão do Tomcat, deve-se informar na próxima tela, como apresenta a Figura 29, as informações a respeito do diretório cujo Tomcat foi extraído e, sob qual versão do Java ele será executado, com essas informações definidas clique no botão "*Finish*".

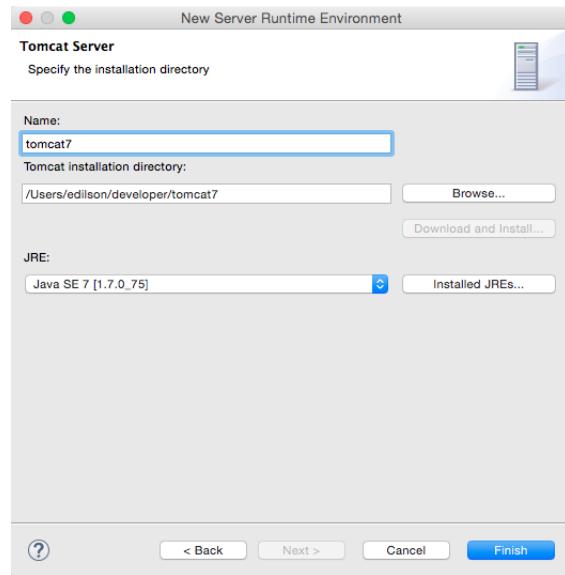


Figura 29 – Definir as configurações do Tomcat no Eclipse. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após realizado todos os procedimentos descritos neste Apêndice, a IDE Eclipse em conjunto com o Tomcat estarão prontos para serem utilizados.

APÊNDICE 5: BANCO DE DADOS NEO4J

Neste Apêndice serão apresentados os passos para a instalação do banco de dados Neo4j.

Para realizar o *download* do instalador do banco de dados Neo4j, deve-se acessar a seguinte URL, por meio de um navegador de internet: <http://neo4j.com/download> e selecionar a opção desejada. Neste trabalho como já descrito foi utilizada a versão *Community*. A Figura 30 apresenta a página de *download* do Neo4j.

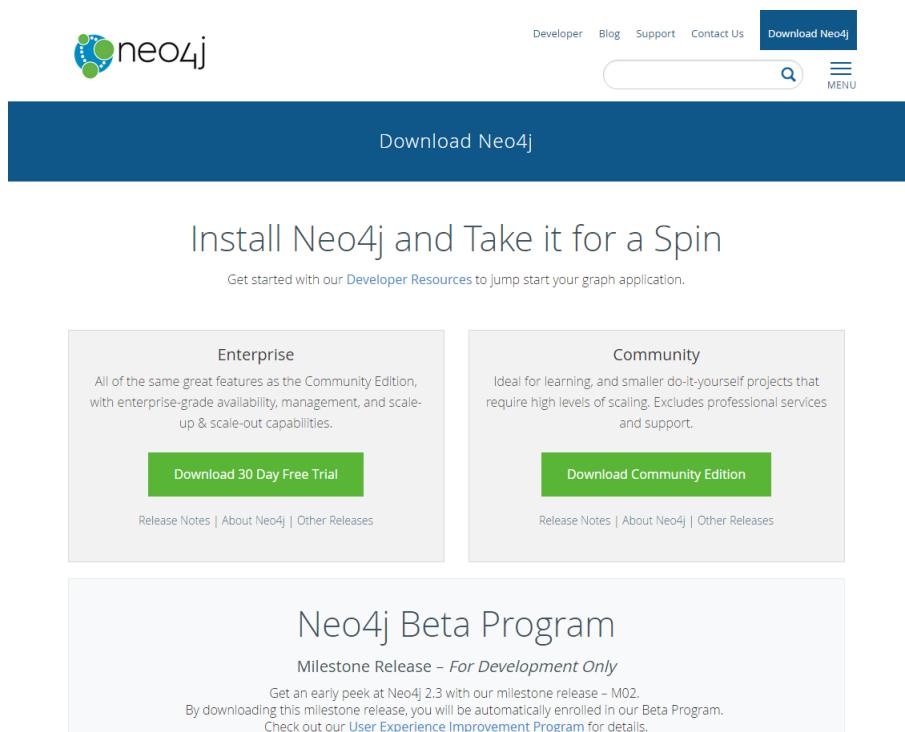


Figura 30 – Página de *download* do Neo4j. **Fonte:** <http://neo4j.com/download>

Após concluir o *download*, deve-se executar o arquivo. O processo de instalação se inicia e a primeira tela apresentada ao usuário é a tela contendo uma mensagem de boas vindas, conforme demonstra a Figura 31. Nesta tela, deve-se clicar no botão *Next* para prosseguir com o processo de instalação.

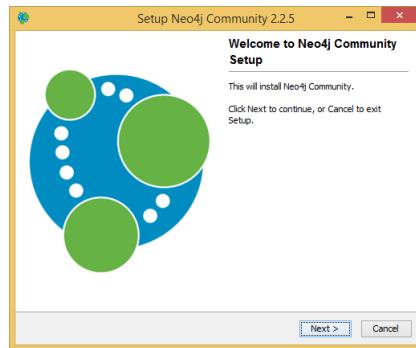


Figura 31 – Tela de boas vindas da instalação do Neo4j. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A próxima tela apresentada ao usuário diz respeito ao contrato de uso do *software*, como mostra a Figura 32. Após lê-lo, deve-se aceitar os termos do contrato e clicar em *Next*.

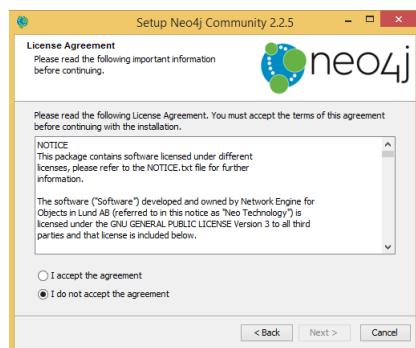


Figura 32 – Tela do contrato de uso do Neo4j. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Na próxima tela, conforme a Figura 33 demonstra, é definido o diretório de instalação do Neo4j. Por padrão este diretório é o mesmo das demais aplicações no Windows, podendo ser alterado conforme a necessidade. Após definir o diretório de instalação deve-se clicar no botão *Next*.

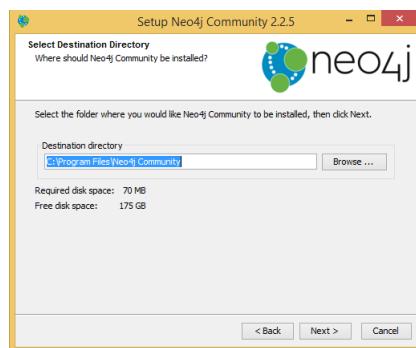


Figura 33 – Tela para definição do diretório de instalação do Neo4j. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após as definições anteriores, uma tela é apresentada questionando o usuário a respeito da criação de atalhos na área de trabalho, como é demonstrado na Figura 34.

Posterior à definição dos atalhos do Neo4j, deve-se clicar no botão *Next*.

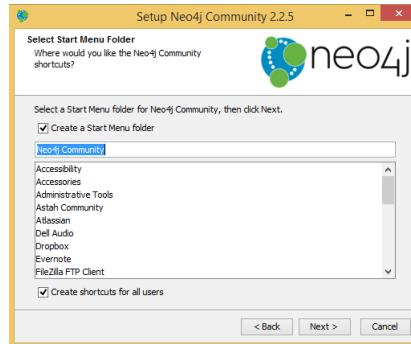


Figura 34 – Tela para criação de atalhos do Neo4j. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após realizar os procedimentos descritos para a instalação do Neo4j a tela final de instalação será apresentada, informando-o a respeito do resultado da instalação conforme demonstra a Figura 35. Clique no botão *Finish* para finalizar o processo de instalação. Após todos os passos realizados com sucesso, o Neo4j estará disponível.

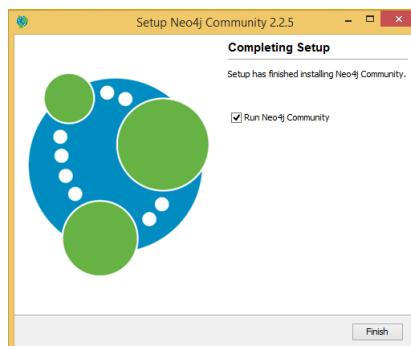


Figura 35 – Tela final de instalação do Neo4j. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

A Figura 36 apresenta a tela inicial do Neo4j após sua instalação. Para iniciar a utilização desse banco de dados, clique no botão "*Start*".

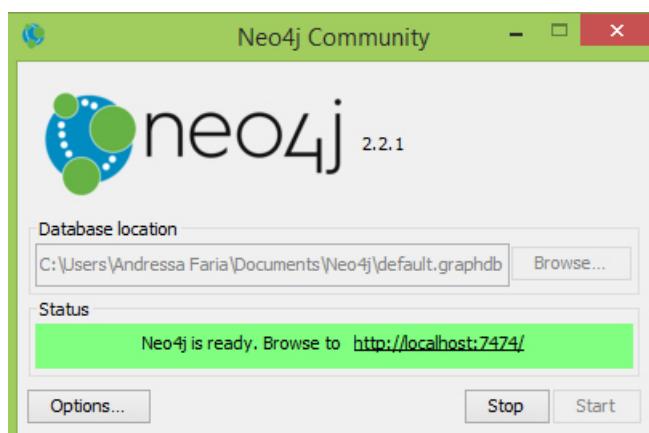


Figura 36 – Tela de inicialização do Neo4j. **Fonte:** Elaborado pelos autores.

Após realizar todos os procedimentos descritos neste apêndice o banco de dados Neo4j estará pronto para ser utilizado.

APÊNDICE 6: QUESTIONÁRIO

Nesse Apêndice será apresentado o questionário disponibilizado na internet e que foi utilizado para identificar a viabilidade desta pesquisa para a região de Pouso Alegre e sul de Minas Gerais.

Esse questionário teve como título "Busca por mão de obra qualificada". A fim de facilitar o tratamento e manipulação das respostas obtidas, foram utilizadas perguntas que seguirão o padrão de multipla escolhas. As perguntas utilizadas nessa pesquisa em conjunto respectivas opções são apresentadas a seguir:

1. Qual das situações abaixo é a sua situação atual?
 - (a) Moro com meus familiares;
 - (b) Moro em uma república com amigos;
 - (c) Moro sozinho.

2. Como é a sua rotina de trabalho?
 - (a) Fico o dia todo fora;
 - (b) Fico um período do dia fora;
 - (c) Trabalho em casa.

3. Referente aos trabalhos domésticos e rotineiros, como você os realiza?
 - (a) Eu mesmo faço os trabalhos no tempo vago;
 - (b) Contrato um profissional temporário para cuidar do trabalho;
 - (c) Raramente os realizo.

4. Encontra dificuldade para encontrar mão de obra temporária? Tais como babá, encanador, pedreiro, etc.
 - (a) Sim, encontro dificuldades;
 - (b) Não, encontro facilmente;
 - (c) Não utilizo.

5. Quando você precisa destes tipos de serviços, qual das opções abaixo você considera ser o principal motivo da dificuldade de encontrá-los:
 - (a) Este tipo de trabalho está escasso;
 - (b) Preciso de alguém de confiança;
 - (c) O custo está muito alto.
6. Gostaria de um aplicativo para ajudar a encontrar este tipo de profissional?
 - (a) Sim, seria muito útil;
 - (b) Não, não ajudaria;
 - (c) Talvez possa ser útil.

Com este questionário foi possível verificar a viabilidade deste trabalho no âmbito social na região do sul de Minas Gerais, uma vez que foi obtido mais de cento e vinte respostas e cerca de 75% demonstrou interesse nesse tipo de aplicação.

ANEXOS

ANEXO I