

Programación de Dispositivos Móviles



Sesión 16: Aplicaciones corporativas

Índice



- **Front-end de aplicaciones corporativas**
- **Integración con aplicaciones corporativas**
- **Arquitectura MVC**
- **Modo sin conexión**

Aplicaciones corporativas



- **Front-end de aplicaciones corporativas**
- **Integración con aplicaciones corporativas**
- **Arquitectura MVC**
- **Modo sin conexión**

Front-ends



- **En un PC normalmente accedemos a las aplicaciones web mediante un navegador, a través de una interfaz HTML**
- **En dispositivos móviles podemos utilizar un paradigma similar, con lenguajes como WML o cHTML**
- **Sin embargo, la utilización de aplicaciones J2ME aporta las siguientes ventajas:**
 - **Interfaz de usuario flexible**
 - **Permiten trabajar sin conexión**
 - **Se conectan mediante protocolo HTTP estándar, no necesitaremos conocer el tipo de red subyacente**

Optimizaciones



- **Reducir el tráfico en la red**
 - Validar datos en el cliente
 - Mantener copias de los datos en local (RMS)
- **Operaciones de larga duración**
 - Accesos a RMS, conexiones de red
 - Realizar siempre desde un hilo
 - Proporcionar información al usuario sobre el progreso
 - Permitir interrumpir si es posible
- **Personalización**
 - Guardar las preferencias del usuario en el móvil
 - Recordar login y password para futuras sesiones

Aplicaciones corporativas

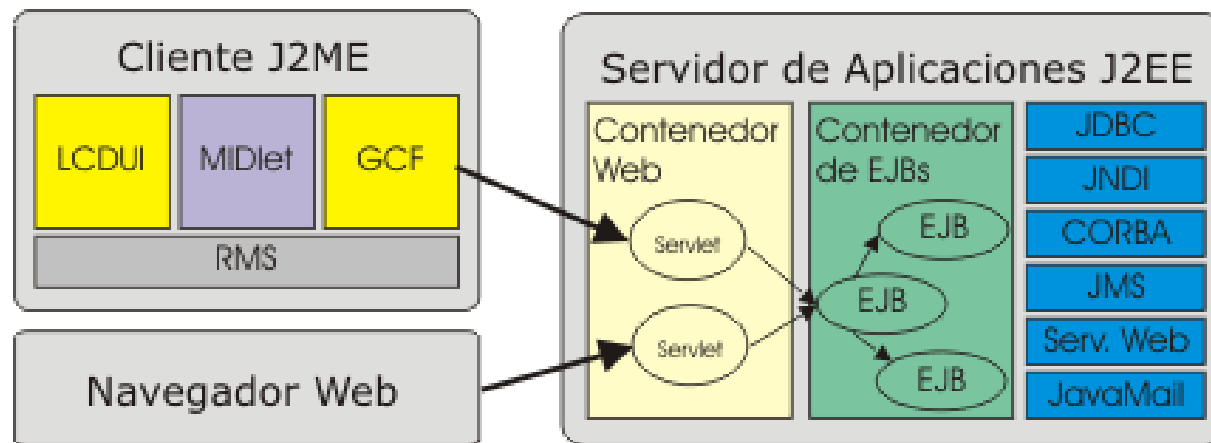


- **Front-end de aplicaciones corporativas**
- **Integración con aplicaciones corporativas**
- **Arquitectura MVC**
- **Modo sin conexión**

Comunicación con el servidor



- **El MIDlet cliente utilizará:**
 - **GCF** para comunicarse con el servidor web
 - **LCDUI** para la interfaz con el usuario
 - **RMS** para almacenar datos de forma local en el móvil
- **En la aplicación web J2EE utilizaremos:**
 - **Un servlet** que se comuniquen con el cliente J2ME
 - **Podemos definir otro servlet** para acceder mediante una interfaz web
 - **Podemos reutilizar desde ambos servlets la misma lógica de negocio implementada mediante EJBs**



Codificación de los datos



- **En la comunicación con el servidor (Servlet) se debe acordar una codificación de los mensajes que ambos entiendan.**
- **Binario**
 - Mensajes compactos y fáciles de analizar.
 - Alto acoplamiento.
 - Podemos utilizar la serialización de objetos definida en MIDP
 - Asegurarse de que el objeto es compatible con J2ME y J2EE
 - Tanto en el cliente como en el servidor se deberán utilizar los mismos métodos de serialización
- **XML**
 - Mensajes extensos y complejos de analizar por un móvil.
 - Bajo acoplamiento.

Mantenimiento de sesiones



- **Las sesiones normalmente se mantienen con elementos que gestionan los navegadores web como las cookies**
- **Para poder utilizar sesiones deberemos implementar en nuestro cliente alguno de los métodos existentes**
 - **Cookies**
 - **Reescritura de URLs**
- **Las cookies en algunos casos son filtradas por gateways**
 - **Será más conveniente utilizar reescritura de URLs**

Reescritura de URLs



- En el lado del servidor debemos obtener la URL reescrita

```
String url_con_ID = response.encodeURL(url);
```

- Se adjunta un identificador a dicha URL que identifica la sesión en la que nos encontramos
- Devolvermos la URL al cliente
 - Por ejemplo, mediante una cabecera HTTP

```
response.setHeader("URL-Reescrita", url_con_ID);
```

- La próxima vez que nos conectemos al servidor deberemos utilizar la URL reescrita
 - De esta forma el servidor sabrá que la petición la realiza el mismo cliente y podrá mantener la sesión

Aplicaciones corporativas



- **Front-end de aplicaciones corporativas**
- **Integración con aplicaciones corporativas**
- **Arquitectura MVC**
- **Modo sin conexión**

MVC para aplicaciones J2ME



- **Podemos aplicar el patrón de diseño Modelo-Vista-Controlador a las aplicaciones J2ME**
- **En esta arquitectura distinguimos:**
 - **Modelo**
 - Datos de la aplicación
 - **Vista**
 - Presentación de la aplicación
 - Pantallas de nuestro MIDlet
 - **Controlador**
 - Controla el flujo de la aplicación
 - Decide qué pantalla mostrar y qué operaciones realizar en cada momento

Modelo



- **Tenemos aislados los datos del resto de la aplicación**
 - Nos facilitará implementar la posibilidad de trabajar en modo *online* y modo *offline*
- **Podemos dividir el modelo en dos subsistemas:**
 - **Modelo local**
 - Accede a los datos almacenados localmente para trabajar *offline*
 - Puede utilizar un adaptador RMS para acceder a estos datos
 - **Modelo remoto**
 - Podemos definir un proxy para acceder al servidor
 - El proxy encapsula la conexión con el servidor para acceder a sus funcionalidades, proporcionándonos una interfaz local
- **Podemos utilizar el patrón de diseño fachada para integrar estos dos subsistemas**
 - Proporcionamos una interfaz única que nos dé acceso a ellos
 - Reduce la complejidad subyacente, aísla al resto de la aplicación

Aplicaciones corporativas



- **Front-end de aplicaciones corporativas**
- **Integración con aplicaciones corporativas**
- **Arquitectura MVC**
- **Modo sin conexión**

Tipos de aplicaciones



- **Según la forma de conectarse, podemos distinguir varios tipos de aplicaciones:**
 - ***Thin***
 - Todo el procesamiento se realiza en el servidor
 - Este tipo de aplicaciones son por ejemplo a las que accedemos mediante un navegador
 - Siempre necesitamos conexión para acceder a ellas
 - ***Thick***
 - Aplicaciones dedicadas
 - Se instalan en el cliente para realizar una tarea concreta
 - Necesitan trabajar de forma coordinada con el servidor
 - ***Standalone***
 - Todo el procesamiento se realiza en el cliente
 - Por ejemplo calculadora, bloc de notas, juegos, etc
 - Pueden conectarse eventualmente para actualizar datos, normalmente a petición del usuario

Replica de datos



- **Vamos a centrarnos en las aplicaciones *thick***
- **Para permitir que estas aplicaciones trabajen sin conexión deberemos replicar los datos del servidor**
 - **Mantendremos una copia local de los datos**
- **El modelo de réplica se caracteriza por**
 - **¿Se replican todos los datos o sólo una parte de ellos?**
 - **¿Las estructuras de datos se replican fielmente o no?**
 - **¿Los datos son de lectura/escritura o de sólo lectura?**
 - **¿Los mismos datos pueden ser compartidos y replicados por muchos usuarios?**
 - **¿Los datos tienen fecha de caducidad?**

Sincronización de datos



- **Los datos en el cliente y en el servidor deberán ser consistentes**
 - **Deberemos sincronizar los datos para que los cambios hechos en cliente o servidor se actualicen en el otro lado**
- **Podemos distinguir tres formas de envío de datos:**
 - **El cliente descarga datos del servidor**
 - **Mantenemos una caché de datos**
 - **El cliente envía datos no compartidos al servidor**
 - **El cliente envía datos compartidos con otros usuarios al servidor**
 - **Este es el caso más problemático**
 - **Varios clientes pueden modificar sus copias locales concurrentemente y causar conflictos en la actualización de datos**

Caché de datos



- **Debemos decidir cuando actualizar la caché**
 - Si conocemos la fecha de caducidad podemos utilizar esta información
 - Si no la conocemos podemos conectar periódicamente al servidor o a petición del usuario
- **Podemos utilizar *timestamps* para conocer qué datos no se han descargado todavía**
 - A cada dato que se añada en el servidor se le asignará un *timestamp* superior al del anterior dato
 - El cliente conocerá el *timestamp* del último dato descargado
 - Cuando solicite datos al servidor, enviará este *timestamp* para que el servidor nos devuelva todos los datos posteriores
 - Recibiremos el servidor el *timestamp* correspondiente al último dato devuelto actualmente

Enviar datos al servidor



- Si modificamos o creamos datos en el cliente deberemos actualizar los cambios en el servidor
- Podemos añadir a los datos almacenados localmente un *flag* que indique si el dato está pendiente de ser actualizado en el servidor
- Será conveniente que la granularidad de los datos sea lo más fina posible
 - Almacenar menor cantidad de datos juntos en un mismo registro
 - De esta forma actualizaremos sólo la porción modificada, y no toda la estructura