

**Alexandre Michetti Manduca**  
**Filipe Del Nero Grillo**

**nUsp: 4890832**  
**nUsp: 5378140**

***Relatório do projeto final da disciplina de  
Hipermedia***

São Carlos - SP, Brasil

12 de maio de 2011

# *Sumário*

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	p.2
1.1	AJAX . . . . .	p.3
1.2	Websockets . . . . .	p.3
1.3	Objetivos do trabalho . . . . .	p.4
<b>2</b>	<b>Preparação do experimento</b>	p.6
2.1	Tecnologias utilizadas . . . . .	p.6
2.2	Ambiente . . . . .	p.6
2.3	Dados a serem coletados . . . . .	p.6
<b>3</b>	<b>Execução</b>	p.8
<b>4</b>	<b>Resultados obtidos</b>	p.9

# 1 *Introdução*

Com a evolução da internet, as tecnologias que a compõem também estão em constante evolução. Em meados de 2004 surgiu o termo *Web 2.0*, que foi cunhado para se referir a uma nova geração de serviços que surgiam utilizando a *Web* como plataforma. Uma das características marcantes dessa nova geração de serviços era o fato de se buscar que as aplicações web possuíssem uma interação com o usuário mais próxima da experiência de se utilizar um aplicativo *desktop*.

Uma das técnicas utilizadas para melhorar a interação com usuário é conhecida como AJAX (*Asynchronous JavaScript and XML*), que será explicado adiante na seção 1.1.

Seguindo esta evolução, no início de 2008 a W3C (*World Wide Web Consortium*)<sup>1</sup> anunciou a primeira especificação do HTML5, uma nova versão da linguagem de marcação que é utilizada para formatar e organizar o conteúdo que está disponível na internet. O HTML5 está previsto para ser finalizado em 2012 e traz alterações muito interessantes no sentido de aproximar ainda mais a internet do comportamento de aplicações *Desktop*. Dentre as novidades do HTML podemos destacar:

- Novas APIs para uso de gráficos
- Melhora no uso de multimídia sem necessidade de *softwares* de terceiros.
- Aprimoramento de uso *off-line*
- Melhoria na depuração de erros
- API para uso de canais de comunicação bidirecional (Websocket)

O Websocket foi desenvolvido para que se melhore a comunicação no sentido

---

<sup>1</sup>W3C é um consórcio de empresas de tecnologia que tem por objetivo desenvolver padrões para criação e interpretação de conteúdo para a *Web*

servidor-cliente pois até então as especificações do HTML somente previam que os clientes sempre iniciavam a comunicação. O Websocket será explicado na seção 1.2

## 1.1 AJAX

texto

## 1.2 Websockets

A Web vem sendo escolhida como plataforma de desenvolvimento e distribuição de uma gama cada vez maior de aplicações. Sistemas altamente interativos, que enviam dados para os usuários em tempo real ou mesmo que permitem que diversos usuários interajam em tempo real são cada vez mais comuns, como por exemplo o Twitter que mostra as atualizações dos seus amigos quase que instantaneamente, Foursquare que mostra os checkins dos seus amigos quase na hora em que acontecem, entre outros.

As tecnologias utilizadas na Web atualmente, mesmo o AJAX, são construídas sobre o paradigma request/response imposto pelo HTTP. Nesse paradigma, os clientes iniciam as interações com o sistema, o que não é adequado para a obtenção de informações em tempo real, já que o servidor recebe primeiro as informações.

Para tentar contornar esses problemas, uma série de mecanismos construídos sobre a tecnologia AJAX e HTTP foram desenvolvidos, de modo a permitir a obtenção de dados em tempo real pelos clientes, ou pelo menos passar essa sensação para o usuário. Apenas para exemplificar, um mecanismo com esse fim conhecido como Long Polling, funciona mantendo conexões do cliente abertas até que um dado esteja disponível no servidor. Quando esse dado fica disponível e é enviado para o cliente, um novo request é feito, e sua conexão não é fechada até que um novo dados esteja disponível. O ciclo assim se repete passando a ilusão de que o servidor esta enviando em tempo real os dados para o cliente.

Contudo, todos esses mecanismos tem um problema, que é o overhead causado pelo HTTP. Por exemplo, cada request/response HTTP carrega uma série de informações de cabeçalho que podem tornar a latência dessas aplicações muito grande, tornando algumas aplicações inviáveis. Pense como exemplo, um jogo multiplayer de

tiro que rode em um browser.

Visando esse tipo de aplicação, a W3C está padronizando uma nova API, que visa trazer conexões bidirecionais e full-duplex para os navegadores e servidores Web através de Sockets TCP. O handshake do WebSocket é feito via HTTP, que permite em sua versão 1.1 especificar cabeçalhos com essa finalidade. No entanto, a especificação WebSocket ainda tem algumas problemas até poder ser adotada de fato na Web, como o fato de que muitos navegadores, servidores de aplicação, servidores proxy e firewalls não estão preparados para ele.

## **1.3 Objetivos do trabalho**

O objetivo deste trabalho é realizar uma análise comparativa entre as tecnologias AJAX e Websocket em uma aplicação que utiliza comunicação intensamente. Para tal serão duas aplicações de bate-papo simples e construídas especificamente para o propósito desta análise.

Ambas as aplicações foram desenvolvidas com o objetivo de se manter o mesmo fluxo de interação e funcionarem de maneira exatamente igual aos olhos de um usuário leigo.

## Holy Chat!

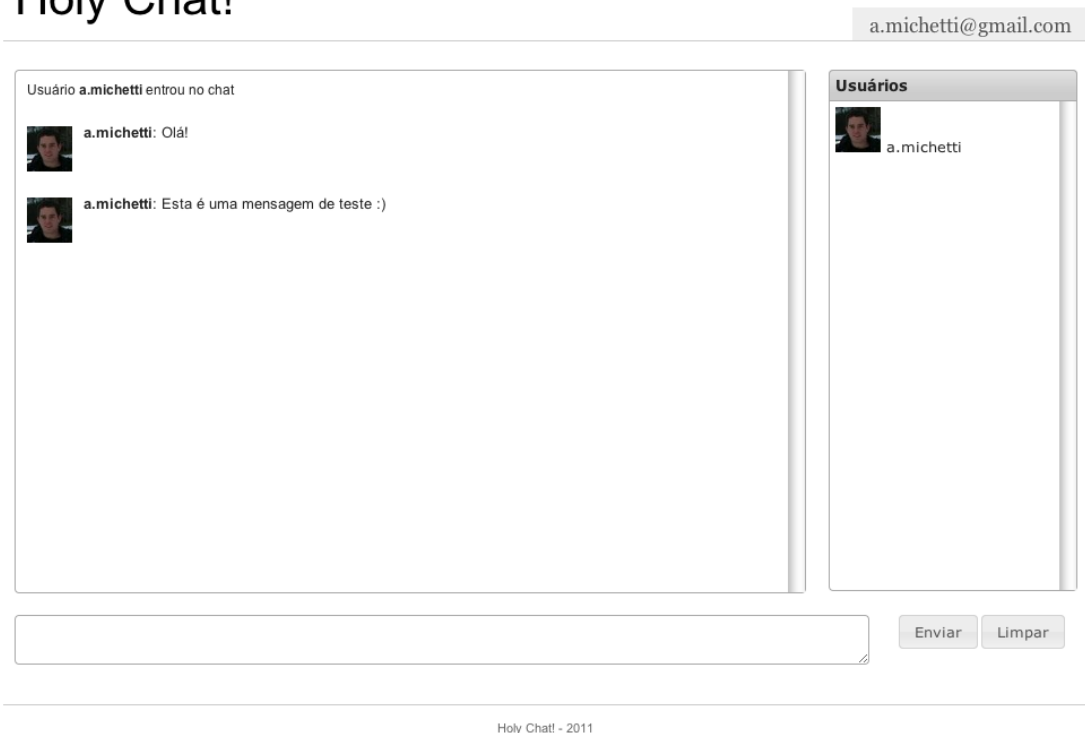


Figura 1: Interface do bate-papo desenvolvido com a tecnologia Websocket.

## Holy ajax Chat!

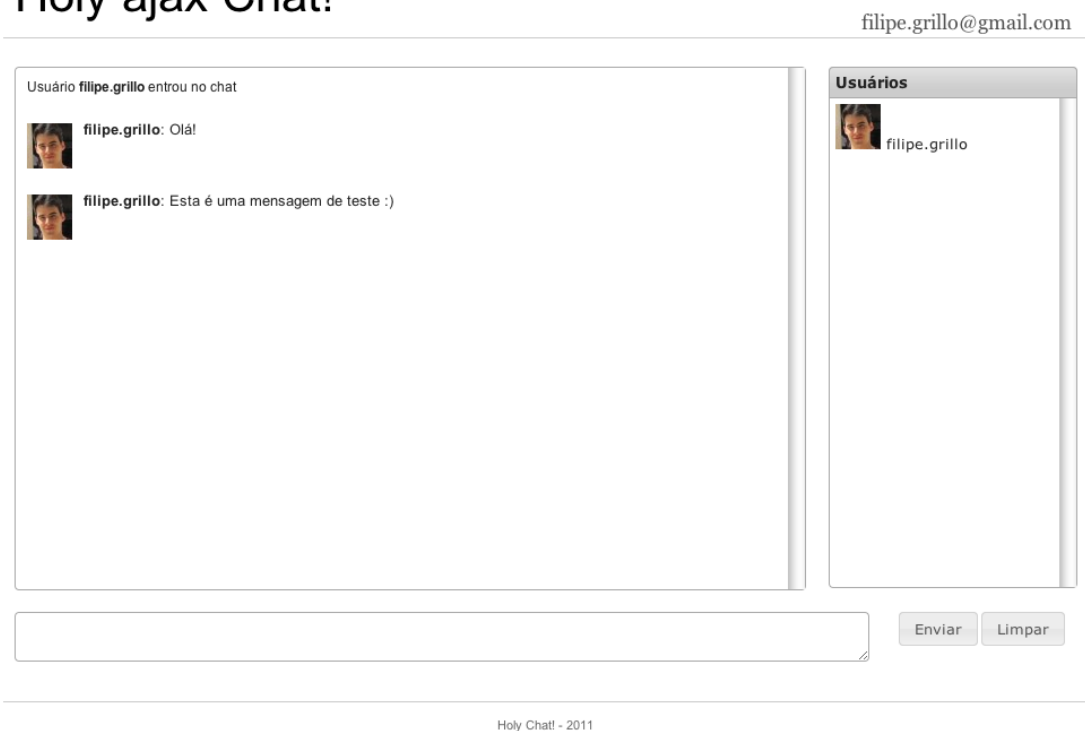


Figura 2: Interface do bate-papo desenvolvido com a tecnologia AJAX.

## 2 *Preparação do experimento*

texto

### 2.1 Tecnologias utilizadas

Como apenas

### 2.2 Ambiente

Para a realização dos testes foram criadas duas máquinas virtuais no Rackspace Cloud, sendo que uma máquina foi utilizada para executar a parte servidora da aplicação, e a outra, o script de benchmark. As duas máquinas tinham a mesma configuração, sendo ela:

- Sistema Operacional: Ubuntu 10.10 (Maverick Meerkat)
- CPU: Quad-Core AMD Opteron(tm) Processor 2374 HE, 2,2 Ghz, 512 Cache
- Memória: 256 Mb

Por ser uma solução de Cloud Computing, não temos algumas informações como velocidade da rede entre as duas máquinas e velocidade dos discos rígidos. Além disso, as máquinas virtuais não utilizam o poder total dos processadores. Quanto maior o plano contratado, maior o uso que se pode fazer do processador.

### 2.3 Dados a serem coletados

Durante a execução do experimentos, dados serão coletados tanto nos clientes quanto nos servidores. Em ambos os casos os dados são coletados através de impres-

sões na tela com padrão CSV (*Comma Separated Values*) que são redirecionadas para um arquivo de texto no momento da execução.

Os servidores coletam dados em intervalos de 1 em 1 segundo e cada linha tem o seguinte formato:

```
"Timestamp,Número de usuários,Consumo de memória,Consumo de CPU,Total de mensagens,  
Número de mensagens desde o último log"
```

Os clientes coletam dados a cada comunicação com o servidor, seja ela recebendo ou enviando mensagens no bate-papo e cada linha tem o seguinte formato:

```
"Timestamp,ID do usuário,Operação,Número de usuários,Tamanho da mensagem"
```

Os dados relativos a entrada e saída da sala de bate-papo são desconsideradas neste experimento.



## 3 *Execução*

texto

## ***4 Resultados obtidos***

texto