INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ

CURSO DE GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

GLAUBER MATTEIS GADELHA

**Gerador de quadros de apresentação de dados em formato de Dashboards**

BELÉM

2020

GLAUBER MATTEIS GADELHA

**Gerador de quadros de apresentação de dados em formato de Dashboards**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará para obtenção de Graduação em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof. Me. Claudio Roberto de Lima Martins

BELÉM

2020

**RESUMO**

No cenário mundial, a demanda por sistemas digitais cresce constantemente, exigindo alinhamento com as tecnologias mais atuais e uso de ferramentas que acelerem a entrega de aplicações no prazo mais curto possível. No desenvolvimento de softwares, independente da linguagem de programação utilizada, a necessidade de implementação de grandes e complexos blocos de códigos de forma recorrente é presente no dia a dia dos profissionais, portanto, qualquer ferramenta que facilite a aplicação destes blocos padronizados, com as modificações necessárias para o domínio de um problema determinado, pode vir a evitar o desperdício de horas de programação. Em face destas premissas, este trabalho é um estudo de reuso de software e geração de código fonte baseada em gabaritos, com desenvolvimento de uma aplicação que gera um quadro de apresentação de dados em formato gráfico, o que chamamos comumente de Dashboards.

Palavras - chave: Desenvolvimento de aplicações, apresentação de dados, dashboards, gerador de código baseados em gabaritos.

**ABSTRACT**

In the world scenario, the demand for digital systems is constantly growing, requiring alignment with the most current technologies and the use of tools that accelerate the delivery of applications in the shortest possible time. In software development, regardless of the programming language used, the need to implement large and complex code blocks on a recurring basis is present daily in professionals lives, therefore, any tool that facilitates the application of these standardized blocks, with the modifications necessary inside the domain of a specific problem, can avoid wasting hours of programming. In view of these premises, this work is a study of software reuse and template-based source code generation, with the development of an application that generates a data presentation chart in graphic format, which we commonly call Dashboards.

Keywords: Software development, data presentation, dashboards, template-based code gerenation.

Sumário

[1 INTRODUÇÃO 7](#_Toc33461681)

[1.1 Objetivo e delimitação de escopo 8](#_Toc33461682)

[1.2 Procedimentos metodológicos 9](#_Toc33461683)

[1.3 Organização do trabalho 9](#_Toc33461684)

[2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 9](#_Toc33461685)

[2.1 Reuso de Software 9](#_Toc33461686)

[2.1.1 Técnicas de aplicação de reuso de software 11](#_Toc33461687)

[2.1.2 Geradores de programas 13](#_Toc33461688)

[2.2 Motores de gabarito (Template Engines) 14](#_Toc33461689)

[2.2.1 Elementos básicos de motores de gabarito 14](#_Toc33461690)

[2.3 Motores de gabaritos disponíveis para utilização no mercado atual 16](#_Toc33461691)

[2.3.1 Apache Velocity 16](#_Toc33461692)

[2.3.2 Apache Freemarker 18](#_Toc33461693)

[2.3.3 Critérios usados na avaliação dos motores de gabaritos pesquisados 21](#_Toc33461694)

[2.2 Apache Maven 21](#_Toc33461695)

[2.4 DC.js 23](#_Toc33461696)

[2.4.1 Crossfilter.js 24](#_Toc33461697)

[2.4.2 D3.js 24](#_Toc33461698)

[2.5 Outras bibliotecas utilizadas neste trabalho 24](#_Toc33461699)

[2.5.1 Apache Commons CSV 25](#_Toc33461700)

[2.5.2 Apache Commons IO 25](#_Toc33461701)

[2.5.3 Zeroturnaround ZT-ZIP 25](#_Toc33461702)

[2.6 JavaFX 8 25](#_Toc33461703)

[3 SOLUÇÕES CORRELATAS 27](#_Toc33461704)

[3.1 Qlik Sense 27](#_Toc33461705)

[3.2 Tableau Desktop 28](#_Toc33461706)

[3.3 Microsoft Power BI 30](#_Toc33461707)

[4 Desenvolvimento do Protótipo 31](#_Toc33461708)

[4.1 - Descrição Geral 31](#_Toc33461709)

[4.2 Descrição das Etapas de Desenvolvimento 32](#_Toc33461710)

[4.3 – Levantamento dos Requisitos 32](#_Toc33461711)

[4.4 – Modelo de Casos de Uso 33](#_Toc33461712)

[4.5 Modelagem de classes 35](#_Toc33461713)

[4.6 Modelagem dinâmica 37](#_Toc33461714)

[5 REFERÊNCIAS 40](#_Toc33461715)

# 1 INTRODUÇÃO

A evolução tecnológica, além de muitas vantagens e confortos, nos trouxe algo que ao mesmo tempo é valioso e assustador: o acúmulo minuto a minuto de massas de dados cada vez maiores. Cientistas da Tecnologia da Informação, Matemáticos e estatísticos vem trabalhando em sofisticadas técnicas voltadas a encontrar padrões nessas massas de dados, transformando caos em informação útil. Ainda assim, os volumes são tamanhos que inviabilizam o entendimento de certos relatórios.

Para minimizar o problema, tem se empregado formas de apresentação de informações sintetizadas em quadros gráficos, chamados Dashboards, que entregam um resumo visual de centenas, muitas vezes milhares de linhas de um conjunto de dados. Isso facilita o entendimento e suporta de forma mais simples e direta a tomada de decisão.

Mesmo com evolução das linguagens de programação além da expansão de suas bibliotecas de Interfaces de Aplicações para Programação, comumente chamadas APIs, ainda é trabalhoso desenvolver a camada de apresentação de dados de forma gráfica e dinâmica. Uma página JSP, ASP ou até mesmo HTML puro, contendo um dashboard que sintetiza em uma página web um conjunto de informações de um relatório de pesquisa em banco de dados requer algumas centenas de linhas de código.

A demanda de mercado por entregas no mais curto prazo possível, bem como a necessidade de se desenvolver artefatos que permitam fácil entendimento, documentação, manutenção e evolução, além da importância de uma apresentação clara e simplificada dos dados, por si só sustentam a necessidade de pesquisa no campo da geração rápida e eficiente de relatórios gráficos. Isto, se feito apropriadamente, reduz a quantidade de falhas de projeto e deixa a equipe de programadores e analistas mais livres para tratar regras de negócio e complexidades típicas de cada domínio de problema. (LUCRÉDIO, 2009).

Poder utilizar-se de bibliotecas ou até mesmo programas standalone que gerem código a partir de um conjunto de definições feitas previamente pelo usuário, o que pode ser chamado de um assistente ou *wizard*, reduz uma etapa trabalhosa e significante do esforço total de desenvolvimento de um sistema completo ou de módulos de um sistema maior. (SHIMABUKURO JUNIOR, 2006). Com um esforço inicial que pode ser razoavelmente grande, pode-se reduzir ou até mesmo eliminar o trabalho posterior em etapas repetitivas e, além disso, manter uma padronização dos artefatos de saída, garantindo a qualidade deste produto final.

Aliando a necessidade de facilitar a exibição e entendimento de informações obtidas a partir de um conjunto de dados ao potencial do reuso de software e da geração de artefatos orientada a gabaritos, a proposta deste trabalho é desenvolver uma aplicação que, recebendo um conjunto de dados em formato aberto, possibilite ao usuário selecionar atributos e gráficos de tipos variados a fim de formar, a partir de um gabarito pré-definido, um Dashboard que apresente de forma clara e com filtragem dinâmica o resumo destes.

## Objetivo e delimitação de escopo

O objetivo deste trabalho é desenvolver uma aplicação em linguagem Java 8 SE para desktops usando técnicas de programação generativa orientada a gabaritos (no inglês, *templates*) que facilite a qualquer usuário comum com um arquivo CSV (Comma Separated Values, ou Valores separados por vírgula) contendo um conjunto de dados, a geração de painéis de informações gerenciais (*Dashboards*) para representação destes dados.

Esta aplicação permitirá ao usuário escolher entre três tipos diferentes de gráficos: gráfico tipo Pizza, gráfico tipo Linha e gráfico tipo Barras Horizontais. Permitirá também dois tipos de reduções: A redução por contagem do total de incidências de um atributo e a redução por somatória, usando um atributo especificado como chave e a somatória de um segundo atributo especificado como valor.

O gabarito trata-se de um arquivo contendo tags HTML e scripts Javascript estáticos, entremeado a marcações da linguagem de template Apache FreeMarker para o conteúdo a ser preenchido em tempo de execução. Os painéis gerados na saída são codificados em HMTL5 com folha de estilos CSS3 e as bibliotecas Javascript DC.js, Crossfilter.js e D3.js se encarregam de aplicar os filtros dinâmicos e gerar os canvas com gráficos SVG.

A interface gráfica de interação usuário / aplicação foi desenvolvida usando JavaFX 8.

## Procedimentos metodológicos

O trabalho foi conduzido em três etapas. No primeiro momento foi feita investigação de literatura e trabalhos acadêmicos a fim fundamentar teoricamente a aplicação, abordando reuso de software, geração automática de código fonte e suas vantagens, aplicação de linguagens de gabaritos, além de técnicas e ferramentas para apresentação de dados em formato dashboard em aplicações web.

Na etapa seguinte, foi feita a análise e modelagem da aplicação, utilizando-se de algumas técnicas já consolidadas de engenharia de software.

Na etapa final, a aplicação foi desenvolvida aplicando as tecnologias e métodos investigados nas etapas anteriores, testada e validada.

## 1.3 Organização do trabalho

Este trabalho de conclusão de curso foi organizado como segue descrito abaixo:

No capítulo 2 é descrita toda a fundamentação teórica e técnica para o trabalho. Compreende uma introdução ao reuso de software, programação generativa e geração de código a partir de linguagens de gabarito, a descrição resumida do histórico e vantagens do motor de gabaritos Apache FreeMarker, e as bibliotecas DC.js, Crossfilter.js e D3.js, responsáveis por apresentar os dados de forma gráfica e dinâmica em páginas HTML5.

No capítulo 3 descreve-se o projeto da aplicação geradora de dashboards e seu desenvolvimento. Por último, no capítulo 4 são feitas as considerações finais.

# 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta a base teórica sobre reuso de software, programação generativa, motores de gabaritos e apresentação de dados em formato gráfico dashboard. Além disso, fundamenta tecnicamente as bibliotecas e tecnologias utilizadas no desenvolvimento da aplicação final.

## 2.1 Reuso de Software

Uma das definições encontradas na literatura pesquisada com a finalidade de desenvolver o presente trabalho para o reuso de software é o processo de se criar software a partir de software existente, ao invés de simplesmente construí-lo do início (KRUEGER, 1992). Qualquer dos artefatos de software de um projeto anterior e bem sucedido, como código fonte, classes e bibliotecas compiladas, planos, estratégias, diagramas, entre outros, podem e devem ser reutilizados para dar celeridade ao desenvolvimento de outros artefatos ou sistemas. (SHIMABUKURO JUNIOR, 2006).

Lucrédio (2009, p. 30) ressalta em sua tese que reuso de software remonta de 1947, no início da programação armazenada, quando Wheeler e Wilkes desenvolveram o conceito de *jump*, um precursor do comando *goto*, que possibilitava reaproveitar blocos de código dentro do mesmo programa. Desta data adiante, programadores reaproveitam blocos de código em arquivos pessoais, programas antigos, repositórios públicos e até mesmo em sua memória.

A quantidade de software reutilizável disponível tem aumentado significantemente dos anos 2000 até a data atual. O crescimento do movimento de software livre mostra que há uma grande quantidade de soluções disponíveis em repositórios abertos, as quais podemos parametrizar e adaptar aos mais diversos domínios de aplicação a custos acessíveis. Há sistemas completos prontos para serem ajustados às necessidades das mais diversas empresas e a conectividade da rede mundial e serviços web garantem ainda mais opções de reuso (SOMMERVILLE, 2013).

Apesar do potencial naturalmente reusável de componentes e sistemas de software, pode se tornar muito cara sua readaptação para aplicação em um novo domínio. Reaproveitar artefatos devidamente testados e validados certamente pode trazer benefícios na redução do custo total do desenvolvimento de um sistema, entre outras vantagens, porem algumas dificuldades inerentes também a este reaproveitamento podem mostrar que essa redução de custo nem sempre é tão significativa quanto se espera. Há restrições para o reuso influenciadas pela cultura organizacional, orçamento para o projeto, posicionamento pessoal dos indivíduos que compõem o time de análise e desenvolvimento, entre outros (SOMMERVILLE, 2013).

Dentre alguns dos benefícios do reuso de software podemos destacar os seguintes (SOMMERVILLE, 2013):

* Redução do tempo de desenvolvimento: Em muitos projetos, o prazo de entrega da solução acaba por ser mais importante que os custos do desenvolvimento. Neste caso, o reuso se torna praticamente uma necessidade;
* Aumento da confiança: Reusar soluções previamente desenvolvidas, testadas e validadas geralmente reflete uma confiabilidade maior do que uma nova solução desenvolvida;
* Melhor uso da mão-de-obra: Reutilizando software, a equipe de análise e desenvolvimento ganha tempo para dar atenção para novas funcionalidades e regras de negócio.

Quanto aos problemas e dificuldades relacionadas ao reuso, podemos levar em consideração (SOMMERVILLE, 2013):

* Ausência de ferramentas de suporte: Certas ferramentas não dão suporte adequado ao reuso. Isso pode dificultar ou até mesmo impedir o emprego destas ferramentas em um novo sistema;
* Síndrome do “não inventado aqui”: O desenvolvedor pode decidir não usar uma ferramenta pronta pela dificuldade de entendê-la ou por se achar capaz de fazer melhor;
* Aumento do custo de manutenção: Sem acesso ao código fonte, o uso de um componente ou sistema pode se tornar oneroso no tocante à manutenção. Estes componentes podem se tornar incompatíveis ao longo do ciclo de evolução do sistema final.

### 2.1.1 Técnicas de aplicação de reuso de software

Com a evolução do desenvolvimento de software, foram definidas várias técnicas para dar suporte ao reuso. Definir a abordagem mais apropriada para o desenvolvimento de um sistema depende diretamente dos requisitos funcionais e não funcionais, disponibilidade de ativos com possibilidade de reuso e, obviamente, do conhecimento técnico do time de desenvolvimento (SOMMERVILLE, 2013).

A Figura 1 exibe algumas das possibilidades de implementação de reuso de software. Cada uma dessas possibilidades tem descrição resumida na Tabela 1.

Figura 1 – Técnicas para implementação de Reuso de Software



Fonte: Sommerville(2013)

Tabela 1 – Descrição de Abordagens de Reúso de Software.

|  |  |
| --- | --- |
| ABORDAGEM | DESCRIÇÃO |
| Padrões de Arquitetura | Padrões de arquitetura de software que oferecem suporte a tipos comuns de sistemas de aplicação são usados como base de aplicações. |
| Padrões de Projeto | Abstrações genéricas que ocorrem em todas as aplicações são representadas como padrões de projeto, mostrando os objetos abstratos e concretos e as interações. |
| Desenvolvimento Baseado em Componentes | Sistemas são desenvolvidos através da integração de componentes (coleções de objetos) que atendem aos padrões de modelos e componentes. |
| Framework de aplicações | Coleções de classes abstratas e concretas são adaptadas e estendidas para criar sistemas de aplicação. |
| Empacotamento de sistemas legados | Sistemas legados são ‘empacotados’ pela definição de um conjunto de interfaces e acesso a esses sistemas legados por meio dessas interfaces. |
| Sistemas orientados a serviços | Sistemas são desenvolvidos pela ligação de serviços compartilhados, que podem ser fornecidos externamente. |
| Linhas de produtos de software | Um tipo de aplicação é generalizado em torno de uma arquitetura comum para que esta possa ser adaptada para diferentes clientes. |
| Reúso de produtos COTS | Sistemas são desenvolvidos pela configuração e integração de sistemas de aplicação existentes. |
| Sistemas de ERP | Sistemas de grande porte que sintetizam a funcionalidade e as regras de negócios genéricos são configurados para uma organização |
| Aplicações verticais configuráveis | Sistemas genéricos são projetados para poder ser configurados para as necessidades dos clientes de sistemas específicos |
| Bibliotecas de programas | Bibliotecas de classe e funções que implementam abstrações comumente usadas são disponibilizadas para reúso. |
| Engenharia dirigida a modelos | O software é representado como modelos de domínio e modelos de implementação independentes. O código é gerado a partir desses modelos. |
| Geradores de programas | Um sistema gerador incorpora o conhecimento de um tipo de aplicação, e é usado para gerar sistemas nesse domínio a partir de um modelo de sistema fornecido pelo usuário. |
| Desenvolvimento de software orientado a aspectos | Quando um programa é compilado, os componentes compartilhados são integrados em uma aplicação em diferentes locais. |

Fonte: Sommerville (2013).

Não faz parte do escopo deste trabalho esgotar o assunto de engenharia de software baseada em reuso, mas será enfatizada a abordagem de geradores de programas, aplicada no desenvolvimento do gerador de dashboards.

### 2.1.2 Geradores de programas

Uma definição consoante na literatura pesquisada é que geradores de programas são softwares que geram outros softwares a partir de especificações de alto nível (SOMMERVILLE, 2013). A programação automática ou generativa automatiza a produção de produtos intermediários ou finais, facilitando a implementação de processos trabalhosos e repetitivos, trazendo ganho de tempo e reduzindo a possibilidade de erro humano nessas implementações (LUCRÉDIO, 2009). Compiladores e geradores de interfaces gráficas embarcados em IDEs de mercado são exemplos de geradores de programas, que recebem especificações em um nível mais alto de abstração e como saída geram código fonte ou aplicações de mais baixo nível.

O princípio básico da programação generativa, em resumo, é garantir que o usuário especifique o que espera de um programa e que um software gere automaticamente o programa sem nenhuma assistência do usuário (SYRIANI; LUHUNU; SAHRAOUI, 2018).

A programação generativa pode ser utilizada em diversas fases do ciclo de vida do software. Gerar casos de testes, telas, relatórios ou até aplicações completas estão entre as possibilidades (LUCRÉDIO, 2009).

Um elemento chave na abordagem generativa é a forma de entrada que será fornecida ao gerador. Geralmente se utiliza uma linguagem específica de domínio, ou DSL. No caso de compiladores, a entrada passa a ser código-fonte em uma linguagem de alto nível, como Java. Algumas ferramentas CASE recebem especificações ou diagramas como entrada (SHIMABUKURO JUNIOR, 2006). Outra possibilidade é o uso de gabaritos ou *templates*. Gabaritos consistem em partes parcialmente prontas do produto, com marcações que são substituídas por parâmetros fornecidos ao gerador, que faz a composição, gerando o produto final concluído (LUCRÉDIO, 2009).

Um problema a ser considerado na geração de programas é quando se faz necessário alterar o produto gerado. Por mais direcionado ao domínio de aplicação e abstrato que o gerador possa ser, é bem possível que sejam necessárias algumas personalizações nos produtos gerados. Se a saída do gerador for código fonte aberto, é muito menos trabalhoso fazer as alterações diretas no código gerado. Alterações no gerador, por sua tendência a ser dedicado a um domínio de aplicação específico, podem requerer uma análise cuidadosa, pois há risco de que as novas versões de produtos gerados sejam incompatíveis com esse domínio (LUCRÉDIO, 2009). Já modificações feitas diretamente no código gerado podem ser perdidas se executarmos novamente o gerador, mesmo que usemos as mesmas especificações de entrada. Para evitar a perda de informações modificadas manualmente nos produtos de saída, o desenvolvedor do software deve fazer um controle adequado de versões do código gerado (SHIMABUKURO JUNIOR, 2006).

## 2.2 Motores de gabarito (Template Engines)

Motores de gabarito, também conhecidos como processadores de gabaritos ou analisadores de gabaritos, consistem em partes ou componentes de software que têm a função de combinar um ou mais gabaritos com um dado modelo de dados, gerando um ou mais artefatos de saída como resultado de seu processamento(WIKIPEDIA.ORG, 2020). Estes artefatos de saída podem ser desde um texto formatado simples, até um código fonte complexo.

Os gabaritos desenvolvidos para processamento são arquivos com conteúdo estático entremeado com marcações da linguagem específica de gabarito do processador em uso. São representações abstratas e generalizadas da saída textual que representam (SYRIANI; LUHUNU; SAHRAOUI, 2018). É comum os processadores de gabarito atuais contarem com recursos parecidos com os constantes em linguagens de alto nível, além de marcações de formatação. Variáveis, funções, inclusões de arquivos, Estruturas de decisão e laços fazem parte das ferramentas disponíveis (WIKIPEDIA.ORG, 2020).

### 2.2.1 Elementos básicos de motores de gabarito

Todos os processadores de gabarito são compostos ao menos de um modelo de dados associado, um ou vários gabaritos fonte, o motor de composição e, por fim, documentos de saída processados (WIKIPEDIA.ORG, 2020).

O modelo de dados pode ser um banco de dados relacional, um arquivo XML, uma planilha ou qualquer fonte de dados pré-formatados. Alguns processadores têm restrições quanto aos tipos de dados que podem ser utilizados, apesar de os mais utilizados serem desenvolvidos para permitir uma maior flexibilidade. É possível que o processador requeira do usuário algumas especificações além do modelo de dados, que definem alguma diferenciação na saída processada. Ambos podem ser chamados de entradas em tempo-de-execução (Runtime inputs) (SYRIANI; LUHUNU; SAHRAOUI, 2018).

Gabaritos fonte ou de origem consistem normalmente em texto com marcações em uma linguagem de gabaritos especialmente definida, também chamadas de entradas em tempo-de-desenvolvimento (Design-time inputs), que podem assemelhar-se a funções ou métodos de linguagens de programação (WIKIPEDIA.ORG, 2020).

O motor de composição é responsável por conectar o modelo de dados, receber especificações que podem ser passadas pelo usuário em tempo de execução, processar o gabarito, substituindo as marcações pelos dados ou especificações alimentadas e direcionar a saída para um documento de saída em disco, um vetor ou coleção na memória ou um fluxo de dados que gere a exibição instantânea numa tela, impressão ou, por exemplo, um navegador web (WIKIPEDIA.ORG, 2020). A figura 2 mostra uma representação pictórica de um processador de gabaritos.

**Figura 2 – Representação de um motor ou processador de gabaritos**



**Fonte: Elaborada pelo autor.**

Dada a flexibilidade dos processadores de gabaritos, há o emprego deste tipo de ferramenta de software em diferentes aplicações. A revisão da literatura indica um uso maior no campo de desenvolvimento web, facilitando o emprego do padrão arquitetural Modelo-Visão-Controle, separando o código fonte em camadas bem distintas. Frameworks de desenvolvimento web disponíveis no mercado atual usam sua própria abordagem para processar as saídas para o usuário. Desenvolvedores em linguagem PHP têm disponível, entre outras ferramentas o Twig . Desenvolvedores Java têm a possibilidade de optar pelo uso de ferramentas, como o Apache Velocity (APACHE.ORG, 2019a) e Apache Freemarker (APACHE.ORG, 2020). No presente trabalho vamos nos ater a uma descrição breve dos três motores de gabaritos aqui descritos, tendo sido definido para uso no protótipo o motor Apache Freemarker, merecendo este, portanto, uma descrição mais ampla.

## 2.3 Motores de gabaritos disponíveis para utilização no mercado atual

Para melhor fundamentar o desenvolvimento do protótipo e a decisão de qual a melhor abordagem para o projeto do gerador de Dashboards, foi necessária uma pesquisa das ferramentas disponíveis no mercado, usando como parâmetro de seleção suas vantagens e desvantagens em relação ao desempenho, facilidade de uso e compatibilidade, data de lançamento da última versão estável à data do trabalho e se o projeto fornecia licenciamento gratuito e código-fonte aberto. Nas subseções seguintes descrevo os componentes estudados.

### 2.3.1 Apache Velocity

Velocity é um motor de gabaritos baseado em Java. Permite a qualquer um usar uma linguagem de gabaritos simples, porém poderosa, para referenciar objetos definidos em código Java (APACHE.ORG, 2019a). A ferramenta visa garantir uma clara separação entre as camadas de apresentação e de negócios em aplicações web (WIKIPEDIA.ORG, 2019a). É um projeto de código fonte aberto iniciado em 2000 como parte do projeto Apache Jakarta e é hospedado pela Apache Software Foundation e liberada sob a Licença Apache (WIKIPEDIA.ORG, 2019a).

Usando Velocity, é possível renderizar dados de Objetos concretos Java para texto, XML, HTML ou qualquer tipo de saída pré-formatada. O motor Velocity recebe como entrada o gabarito com as marcações e um objeto Java com dados brutos acessíveis por meio de uma interface pública, que define o contexto de utilização dos dados(CRUZ; MOURA, 2002). Essa definição de contexto faz o mapeamento entre as marcações no gabarito e a saída composta e devidamente formatada (MOURA *et al.*, 2004).

A linguagem específica do Velocity é a VTL (Velocity Template Language). Como possui especificações muito simples, as marcações são de fácil assimilação sendo agrupadas em referências, sempre iniciadas com caractere $ e diretivas, sempre precedidas do caractere #.

As referências são usadas para obter valores associados a elas, enquanto as diretivas são utilizadas para manipular a saída baseada nas informações obtidas do objeto Java (BAELDUNG.COM, 2017).

Os 3 tipos de referências do Velocity são:

* Variáveis: Podem ser definidas diretamente no gabarito utilizando a diretiva #set ($variável=valor). Podem receber valores diretamente do objeto Java;
* Propriedades: São referências a atributos do objeto Java. Podem também fazer referência a um método *getter* do atributo. A definição no gabarito deve ser feita da forma $objeto.atributo;
* Métodos: Devem ser definidos de forma semelhante às propriedades, trazendo o valor retornado pelo método acessado, na forma $objeto.metodo();

O resultado no documento final de saída de uma referência será sempre o valor obtido convertido em uma cadeia de caracteres ou uma string (BAELDUNG.COM, 2017).

A VTL possui um conjunto bastante completo de diretivas, garantindo a máxima flexibilidade na aplicação dos gabaritos em diversos tipos de domínios. A Tabela 2 traz uma listagem resumida contendo as diretivas e suas funcionalidades, bem como um exemplo simples de como utilizar a sintaxe da linguagem.

**Tabela 2 - Resumo de diretivas Apache Velocity VTL**

****

**Fonte: (XNAT.ORG, 2019)**

O Apache Velocity é licenciado sob a Apache License 2.0, que é totalmente compatível com a Gnu Public License 3.0. Isto garante a liberdade de uso e modificação do código fonte, bem como sua distribuição, desde que citada a origem na documentação do software final.

### 2.3.2 Apache Freemarker

Apache Freemarker é um motor de gabaritos para Java, tendo sua versão inicial disponibilizada em 2000, desenvolvida por Benjamin Geer e Mike Bayer (WIKIPEDIA.ORG, 2018). Por ser Consiste em uma biblioteca Java capaz de gerar saídas de texto baseadas em um ou mais gabaritos e um conjunto de dados variáveis em tempo de execução. Esta saída pode ser página HTML, texto formatado, código fonte, arquivos de configuração ou scripts em geral (APACHE.ORG, 2020). Os gabaritos para uso no motor de composição do Freemarker são escritos usando uma linguagem especializada chamada FTL (Freemarker Template Language), que possui um dicionário de marcações a serem entremeadas ao conteúdo estático.

Apesar de ter sido desenvolvido com a finalidade de desenvolvimento de páginas HTML em frameworks que adotassem o padrão arquitetural MVC (Modelo-Visão-Controle), a versatilidade de gerar saídas em texto plano garante a aplicabilidade e múltiplos domínios para o motor Apache Freemarker (APACHE.ORG, 2020).

A FTL, bem como a VTL possui funcionalidades como blocos condicionais, laços, iteradores para listas ou coleções, operações aritméticas, operações e formatação para cadeias de caracteres além de macros. A sintaxe básica das marcações é ${atributo}. De forma resumida, um gabarito FTL é composto de:

* Texto estático;
* Interpolações: Seções que serão substituídas em tempo de execução com atributos e valores do modelo de dados. São delimitadas por ${ e };
* Tags FTL: Descritas no gabarito como tags HTML, delimitadas por <# e >, porém são instruções ao motor Freemarker, não sendo exibidas no documento de saída;
* Comentários: Descrições com finalidade de documentação, delimitadas por <#-- e -->. Assim como as Tags FTL, serão ignorados pelo Motor Freemarker e não serão exibidos na composição do documento de saída.

De forma resumida, seguem abaixo descritas as regras básicas de expressões em gabaritos Freemarker (APACHE.ORG, 2020).

Valores especificados diretamente

* Strings: *"Valor"* ou *'Valor'* ou *"Entre \"Aspas\""* ou *r"C:\raw\string"*
* Números: 123.45
* Booleanos: true, false
* Sequencias: *["foo", "bar", 123.45];* Intervalos: *0..9, 0..<10 (*ou *0..!10), 0..*
* Hashes: *{"name":"green mouse", "price":150}*

Acessando Variáveis

* Primeiro Nível: *user*
* Hash: *user.name* ou *user["name"]*
* Sequencias: *products[5]*
* Variável Especial: *.main*

Operações com Strings

* Interpolação e Concatenação : *"Hello ${user}!"* (or  *"Hello " + user + "!"*)
* Obtendo um caractere em uma String: *name[0]*
* Parte de uma String: Final inclusivo: *name[0..4]*, Final exclusivo: *name[0..<5]*, Baseado no comprimento: *name[0..\*5]*, Removendo inicio: *name[5..]*

Operações com sequências

* Concatenação: *users + ["guest"]*
* Parte de uma sequencia: Final inclusivo: *products[20..29],* Final Exclusivo: *products[20..<30]*, Baseado no comprimento: *products[20..\*10],* Remove inicio: *products[20..]*

Operações com hashes

* Concatenação: *passwords + { "joe": "secret42" }*

Calculo Aritmético: (x \* 1.5 + 10) / 2 - y % 100

Comparações: *x == y, x != y, x < y, x > y, x >= y, x <= y, x lt y, x lte y, x gt y, x gte y, ...etc.*

Operações Lógicas : *!registered && (firstVisit || fromEurope)*

Funções Embutidas: *name?upper\_case, path?ensure\_starts\_with(‘/’)*

Chamadas de método: *repeat("What", 3)*

Operador de valores perdidos (*null* ou *void*):

* Valor Padrão: *name!"unknown"* or *(user.name)!"unknown"* or *name!* or *(user.name)!*
* Teste de valor desconhecido: name?? or (user.name)??

Operadores de atribuição: *=, +=, -=, \*=, /=, %=, ++, --*

Lambdas locais: *x -> x + 1, (x, y) -> x + y*

Quanto às características técnicas, o Apache Freemarker é mais rígido que o Apache Velocity e outros motores de gabaritos. Retorna exceções de ponteiro nulo (null pointer exceptions) se encontra uma propriedade inexistente ao processar o gabarito, é bastante robusto nas funcionalidades de macro e fornece mais recurso aos desenvolvedores da camada de apresentação do que o Apache Velocity, como operações avançadas com datas e horas. O custo destas vantagens é que a curva de aprendizado do Apache Freemarker é maior, se comparada ao Velocity e outros motores de gabaritos (BERGEN, 2007).

### 2.3.3 Critérios usados na avaliação dos motores de gabaritos pesquisados

Para que fosse possível decidir tecnicamente qual o motor de gabaritos seria utilizado no projeto objeto deste trabalho de conclusão de curso, foram avaliadas as características descritas na tabela 3. Os dados foram obtidos em uma pesquisa na ferramenta de busca google.com, e em alguns artigos encontrados ao longo do período de levantamento bibliográfico.

**Tabela 3 - Comparativo Apache Velocity X Apache Freemarker**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ITEM** | **Velocity** | **Freemarker** |
| Pesquisa no google.com (Número aproximado de resultados) em junho de 2019 | **6.222.000** | 647.000 |
| Popularidade no mavenrepository.org (Número de requisições por artefato) em junho de 2019 | 1427 | **1766** |
| Tempo de finalização de processamento de gabarito simples Olá Mundo!, medido por chamada *System.currentTimeMillis()* (BERGEN, 2007) | 141 | **110** |
| Tempo de finalização de processamento de gabarito complexo, medido por chamada *System.currentTimeMillis()* (BERGEN, 2007) | 32317 | **11647** |
| Data do lançamento da ultima versão estável em agosto de 2019. (APACHE.ORG, 2019b, 2019c) | 31/03/2019  V2.1 | **17/08/2019**  **V2.3.29** |
| Data do lançamento da penúltima versão estável. (APACHE.ORG, 2019b, 2019c) | 06/08/2017  V2.0 | **04/04/2018**  **V2.3.28** |

**Fonte: Elaborada pelo autor.**

A seleção se deu pela identificação de que o projeto Apache Freemarker se encontrava mais ativo nos últimos dois anos à data da pesquisa. As comparações de desempenho e a popularidade maior num repositório do gerenciador de dependências Apache Maven foram também cruciais para a decisão de empregar o Apache Freemarker no projeto objeto do presente trabalho.

## 2.2 Apache Maven

O Apache Maven é um automatizador de compilação e gerenciador de dependências utilizado com muita frequência em projetos em linguagem Java, mas não limitado somente a esta, podendo ser também utilizado em projetos C#, Ruby e SCALA (WIKIPEDIA.ORG, 2019b). É uma ferramenta de gerenciamento e compreensão de projeto. Baseado em um Modelo de Projeto de Objeto (Project Object Model – POM), o Maven pode gerenciar a documentação, relatórios e compilação a partir de uma peça central de informação (APACHE.ORG, 2019d).

O Maven tem como objetivos principais (APACHE.ORG, 2019d):

* Facilitar o processo de construção e compilação;
* Prover um sistema uniforme de construção;
* Prover informação do projeto com qualidade;
* Prover diretivas para melhores práticas de desenvolvimento;
* Garantir a migração transparente de novas funcionalidades.

O Modelo de Projeto de Objeto é armazenado em um arquivo XML denominado pom.xml. A Figura 3 mostra um exemplo da estrutura mínima do POM.

**Figura 3 – Exemplo de configuração do arquivo pom.xml**

****

**Fonte: (WIKIPEDIA.ORG, 2019b)**

Um projeto Maven tem uma estrutura padronizada de diretórios com as entradas como seguem demonstradas na Tabela 4.

**Tabela 4 - Estrutura de diretórios padrão do Maven**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME DO DIRETÓRIO** | **PROPÓSITO** |
| / (raiz do projeto) | Contém o pom.xml e todos os subdiretórios |
| src/main/java | Contém o código fonte e os pacotes do projeto Java |
| src/main/resources | Contém os recursos disponíveis para o projeto, como arquivos contendo propriedades |
| src/test/java | Contem os códigos fonte Java para testes |
| Src/test/resources | Contém os recursos necessários para os testes. |

**Fonte: (WIKIPEDIA.ORG, 2019b)**

Uma das funcionalidades principais do Apache Maven é o gerenciamento de dependências. O mecanismo de gerenciamento é organizado em torno de um sistema de coordenadas que identifica artefatos individuais como bibliotecas de software ou módulos. As informações a respeito da dependência são inseridas no pom.xml na seção <dependencies>. A Figura 5 demonstra uma declaração de dependência do Apache Freemarker.

**Figura 5 – Exemplo de uma declaração de dependência no pom.xml**

****

**Fonte: Elaborada pelo autor**

Com essa especificação feita no arquivo pom.xml, o Apache Maven consulta o repositório e faz o download do artefato identificado na versão especificada. Isso automatiza totalmente a busca pelas bibliotecas ou módulos necessários para o projeto, garantindo que todas as dependências estejam disponíveis para a próxima compilação.

## 2.4 DC.js

A DC.js é uma biblioteca feita em Javascript para desenho de quadros contendo gráficos para análise de dados, que se utiliza de outras duas bibliotecas abertas: a Crossfilter.js e a D3.js. A função da DC.js é facilitar a implementação de gráficos com filtros dinâmicos no lado cliente de uma aplicação web, o que a torna extremamente veloz (TEAM DC.JS, 2018; TUTORIALSPOINT, 2018). Determinando os tipos de gráficos, as dimensões e as formas de filtro e redução, é possível gerar em uma página HTML5 gráficos dinâmicos contendo a síntese de milhares de linhas de uma fonte de dados, que pode ser um arquivo CSV, XML ou uma fonte de dados JSON. Nas subseções seguintes há uma descrição sucinta das dependências principais da DC.js.

### 2.4.1 Crossfilter.js

Crossfilter.js é uma biblioteca Javascript para exploração de grandes conjuntos de dados multivariados em um navegador web. Mesmo em conjuntos de dados com milhares de registros, suporta uma interação abaixo de 30 milissegundos com visualizações coordenadas (CROSSFILTER ORGANIZATION, 2018). Usa um conceito de filtragem e redução incrementais a partir do ajuste inicial de uma das dimensões determinadas, tornando ainda mais rápido o rearranjo das exibições do que se fossem iniciadas do zero(CROSSFILTER ORGANIZATION, 2018). A biblioteca inicial, mantida pela SQUARE possui uma bifurcação mantida pela comunidade, a qual será utilizada na aplicação objeto do presente trabalho.

### 2.4.2 D3.js

D3.js é uma biblioteca Javascript desenvolvida com a finalidade de manipular documentos com base em dados. Ajuda a transformar dados em gráficos usando HTML, SVG e CSS. É totalmente baseada nos padrões da web para ser compatível com a maioria dos navegadores modernos, evitando a aderência a qualquer plataforma proprietária, combinando componentes poderosos para visualização e uma abordagem orientada a dados para a manipulação do DOM (BOSTOCK *et al.*, 2018). D3.js é extremamente rápida e suporta grandes quantidades de dados e comportamentos dinâmicos que permitem interação e animação.

## 2.5 Outras bibliotecas utilizadas neste trabalho

Esta seção do trabalho descreve as demais bibliotecas utilizadas para a composição do projeto DashGen.

### 2.5.1 Apache Commons CSV

Parte do projeto Apache Commons, a biblioteca Commons CSV traz funcionalidades para leitura e escrita de arquivos com dados separados por vírgula. Traz suporte embutido para os mais comuns formatos de arquivos CSV: Microsoft Excel, Informix UNLOAD CSV, MySQL, Oracle, PostgreSQL CSV e Text, RFC 4180 e TDF (APACHE.ORG, 2019e). A Commons CSV transforma os arquivos CSV em uma coleção iterável, permitindo o acesso e tratamento das informações, assim como a escrita de dados em arquivos formatados. No projeto objeto do trabalho a biblioteca foi útil para fazer a coleta das etiquetas dos atributos contidas na primeira linha do arquivo e também na iteração dos registros contidos para identificação de dados de tipo numérico.

### 2.5.2 Apache Commons IO

Apache Commons IO é uma biblioteca Java para facilitar a implementação de funcionalidades de entrada e saída de dados. É composta de classes utilitárias para tarefas comuns, classes de Entrada e Saída para implementação de fluxos de dados, Filtros para arquivos, comparadores e monitores de eventos. No projeto objeto do presente trabalho, foi utilizada para facilitar a implementação da rotina de cópia dos arquivos comuns para o diretório de saída do dashboard do usuário.

### 2.5.3 Zeroturnaround ZT-ZIP

A ZT-ZIP é uma biblioteca com funcionalidades de compactação de arquivos em formato ZIP. Foi criada por Rein Raudjärv para facilitar a implementação dos pacotes java.util.zip (RAUDJÄRV, 2019). Torna a compactação ou descompactação de diretórios recursivamente muito mais simples. Permite também incluir ou excluir entradas nos arquivos compactados, iterar entre as entradas do arquivo e comparar dois arquivos no formato ZIP. É compatível com o Java a partir da versão 1.5 (RAUDJÄRV, 2019).

## 2.6 JavaFX 8

O JavaFX foi criado como uma plataforma de software para criar e fornecer aplicativos para aplicações desktop e web, que podem ser executados em múltiplas plataformas e dispositivos (WIKIPEDIA.ORG, 2019c). É um conjunto de pacotes de gráficos e mídia que dão a possibilidade do desenvolvedor criar aplicações cliente com uma experiência rica de interface (ORACLE, 2019).

O primeiro lançamento de versão do JavaFX se deu em 4 de dezembro de 2008, com a liberação da versão 1.0.2, quando o Java ainda era de propriedade da Sun Microsystems. A intenção era de que o JavaFX substituísse completamente o Swing como o conjunto padrão de ferramentas para interface gráfica de usuário ou GUI. Na versão 8u241 do Java Development Kit (JDK), ambos os frameworks estão incorporados à API do Java 8 SE.

Desde a liberação do JDK 11 no ano de 2018, o JavaFX tornou-se parte do OpenJDK, sob o nome de projeto OpenJFX, porém, a Oracle, atual proprietária do Java SE, manterá o suporte premium ao JavaFX 8 até Março de 2022 (WIKIPEDIA.ORG, 2019c). Portanto, para evitar problemas de compatibilidade e de implementação do OpenJFX, foi escolhido para o projeto deste trabalho a versão da Oracle do JDK 8(Versão 8u241) .

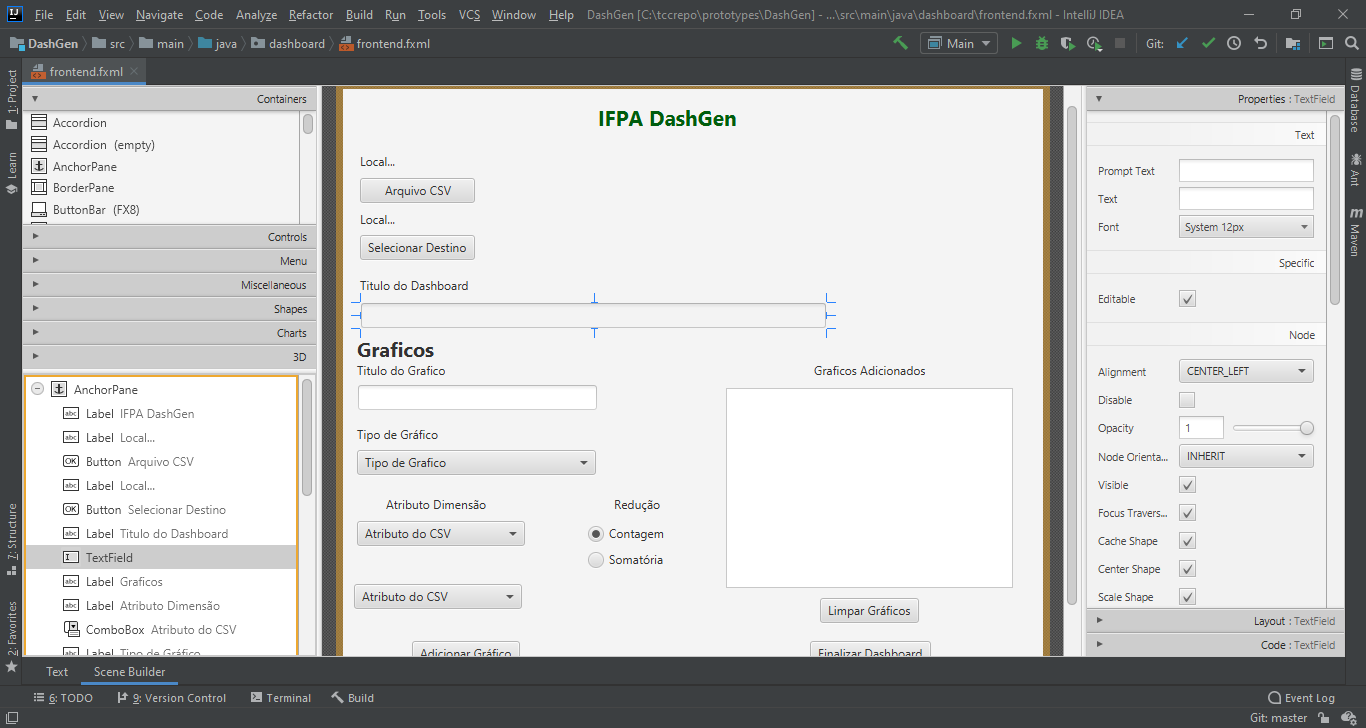
Aplicações em JavaFX seguem o conceito *“Write Once, Run Everywhere”* (Desenvolva uma vez, execute em qualquer lugar, tradução nossa). Considerando o fato de ser parte da API do JavaSE desde a versão 7, qualquer plataforma que possua o Java Runtime Environment (JRE) pode executar a aplicação sem necessidade de qualquer intermediário.

Por ser desenvolvido como uma API Java, Uma aplicação JavaFX pode referenciar APIs de qualquer biblioteca Java, como, por exemplo, acessar capacidades nativas do sistema hospedeiro ou conectar-se com aplicações baseadas em servidores (ORACLE, 2019).

As GUIs JavaFX são escritas em uma linguagem de marcação baseada no XML chamada FXML. Aliando FXML e CSS, é possível administrar o visual da aplicação sem a necessidade de recompilar o projeto todo, separando totalmente a interface gráfica da lógica de negócios (ORACLE, 2019). A Oracle disponibiliza a ferramenta JavaFX Scene Builder, que é uma IDE WYSIWYG (What you see is what you get, O que você vê é o que obtém, tradução nossa) com funcionalidades de arrastar e soltar e facilidades para parametrização das telas de forma visual, gerando como saída o arquivo FXML. O Scene Builder está disponível como plugin em IDEs como o IntelliJ IDEA e o NetBeans (APACHE.ORG, 2019f; JETBRAINS, 2020), facilitando ainda mais o desenho das GUIs sem a necessidade de intercâmbio entre aplicativos durante o desenvolvimento.

A figura 6 demonstra uma reprodução de tela do IntelliJ Idea com o plugin JavaFX Scene Builder.

**Figura 6 – Reprodução de tela do IntelliJ Idea com o Scene Builder**



**Fonte: Elaborada pelo Autor**

O JavaFX 8 dá suporte a gráficos em 2D e 3D, suporte a telas de toque e gestos (multitoque), API de manipulação de imagens, codificação de áudio e vídeo, e componente de visualização web, com suporte a Javascript (WIKIPEDIA.ORG, 2019c). É também muito utilizado para desenvolvimento de jogos em Java.

# 3 SOLUÇÕES CORRELATAS

Este capítulo faz uma breve apresentação de soluções disponíveis para geração de Dashboards no mercado à época da pesquisa realizada para elaboração deste trabalho de conclusão de curso.

## 3.1 Qlik Sense

O Qlik Sense é uma ferramenta de visualização de informações que faz uma exploração profunda dos dados, revelando padrões e relações de forma simples e instantânea, entregando informações e conhecimento de negócio (ACADEMIAIN, 2019). Pode ser alimentado por diversas fontes de dados para gerar dashboards intuitivos. Possui uma versão gratuita que permite uma análise bastante rica de conjuntos de dados(QLIK, 2019).

Traz como benefícios relevantes (ACADEMIAIN, 2019):

* Visualização de dados intuitiva: conjunto de gráficos e tabelas que permitem melhor entendimento das relações entre os dados;
* Facilidade de compartilhamento: Permite fácil compartilhamento de visualizações úteis com outros interessados;
* Geração de relatórios simplificada: Permite a criação de relatórios personalizados com filtros diferenciados;
* Exploração associativa e busca inteligente: Possibilita a análise dos dados e criação de verificações mesmo sem qualquer conhecimento em programação, com uso de termos de linguagem natural por exploração associativa;
* Mobilidade: Com a versão completa é possível usar a plataforma de nuvem, garantindo o acesso em desktops e dispositivos móveis.

**Figura 7 – Telas do Qlik Sense**

****

**Fonte: (QLIK, 2019)**

## 3.2 Tableau Desktop

O Tableau desktop é um software de análise e visualização de dados. Permite com facilidade conectar-se a diferentes tipos de fontes de dados e possui uma interface com recursos “arrastar-e-soltar” gerando painéis de visualização interativos em poucos segundos sem qualquer conhecimento em programação (TABLEAU, 2019).

Traz como recursos mais relevantes (SOMATIVA, 2019):

* Análise visual: Poderosas ferramentas de análise permitem filtragem dinâmica de dados, categorização de tendências e análise de coorte aprofunda com uma interface gráfica simples e intuitiva;
* Gerenciamento de Metadados: Permite a divisão dos dados em diversos campos, combinação de campos em grupos, renomeação de campos e aplicação de campos agrupados como filtro em outras exibições de dados.
* Melhores práticas integradas: Inteligência embarcada de anos de pesquisa em análise e visualização de dados permitem a geração automática da melhor disposição gráfica para seus dados.
* Processador de dados: No caso de necessidade de manter temporariamente os dados off-line ou armazená-los em memória, o Processador de Dados Tableau permite a extração de volumes de dados para análises Ad hoc.
* Mapas: Permite o uso de mapas para exibição de dados geográficos, permitindo análise detalhada de informações associadas a localização.

O Tableau conta com plataforma de nuvem para otimizar o processamento de informações e garantir a mobilidade, com aplicativos clientes para Desktops e plataformas móveis.

**Figura 8 – reprodução de tela do Tableau Desktop**

****

**Fonte: (TABLEAU, 2019)**

## 3.3 Microsoft Power BI

O Microsoft Power BI Desktop é um aplicativo para computadores com Windows 10 que permite conexão a fonte de dados para visualização e análise (MICROSOFT, 2019). Com o Power BI Desktop é possível se conectar a uma ou mais fontes de dados e combiná-las em um modelo de dados. Com isso é possível criar visualizações ou conjuntos de visualizações para compartilhamento como relatórios de informação.

Os usos mais comuns da ferramenta Microsoft Power BI são (MICROSOFT, 2019):

* Conexão à fontes de dados;
* Transformação e limpeza dos dados para criação de um modelo de dados;
* Criação de quadros de visualização para representação visual dos dados;
* Criação de relatórios;
* Compartilhamento dos documentos gerados com os demais interessados.

A Microsoft Power BI garante a conexão com os principais bancos de dados disponíveis e oferece conectividade com a plataforma proprietária de nuvem Power BI para aumento da capacidade de processamento de dados e mobilidade, permitindo o acesso a partir de equipamentos desktop e plataformas móveis (MICROSOFT, 2019).

**Figura 9 – Reprodução de tela do Microsoft Power BI Desktop**



**Fonte: (MICROSOFT, 2019)**

# 4 Desenvolvimento do Protótipo

Neste capítulo é apresentado o desenvolvimento da ferramenta de geração de dashboards, utilizando práticas de análise orientada a objetos, além de demonstrar exemplos de aplicação e os resultados obtidos.

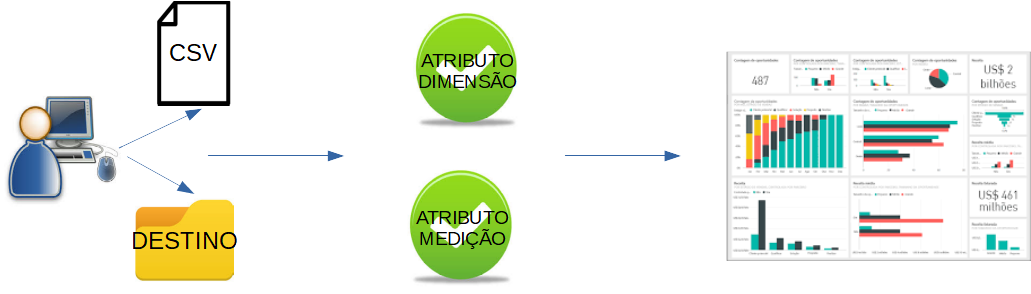
## 4.1 - Descrição Geral

Partindo de uma especificação de um arquivo de intercambio de dados CSV, a aplicação IFPA DashGen permite gerar um Dashboard contendo a quantidade desejada pelo usuário de gráficos, arranjados em 3 gráficos por linha dentre 3 tipos de gráficos: Grafico tipo pizza ou torta (pie), gráfico de barras horizontais (row) ou gráfico de linha, com filtros dinâmicos que permitem seleção das dimensões pelo usuário, assim como redefinição para a visão inicial.

O funcionamento da aplicação se dá como segue descrito abaixo:

1. O usuário indica ao DashGen qual o arquivo fonte de dados;
2. O usuário determina o diretório onde deve ser armazenado o Dashboard;
3. O DashGen captura a primeira linha do arquivo fonte de dados, considerando que esta traga os nomes dos atributos contidos. Faz uma análise dos dados identificando quais atributos são numéricos;
4. O usuário especifica o atributo que servirá como dimensão de redução para cada gráfico, bem como o título que receberá esse gráfico. No caso de selecionar o tipo de redução de somatória, o usuário deve selecionar o atributo de medição, que deve trazer valores de tipos numéricos. A aplicação filtra somente os atributos numéricos para permitir seleção deste atributo;
5. O DashGen instancia o gabarito incluindo os dados especificados, gerando um Dashboard completo.
6. O DashGen salva toda a estrutura necessária para a exibição do dashboard além de um arquivo compactado em formato ZIP na pasta especificada pelo usuário.

**Figura 10 – Passos do Dashgen**

****

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

## 4.2 Descrição das Etapas de Desenvolvimento

O trabalho de desenvolvimento da aplicação IFPA DashGen foi dividido nos seguintes passos:

1. Levantamento dos requisitos;
2. Especificação do uso do motor de Templates, baseado nos diagramas UML conceitual de classes e de sequencia;
3. Implementação do motor de Templates;
4. Implementação do gerador de Dashboard.

## 4.3 – Levantamento dos Requisitos

A aplicação produzida neste trabalho, a partir das especificações de entrada, será capaz de gerar um Dashboard completo. As entradas são: o arquivo de dados, o arquivo de gabarito, os atributos de dimensão, o título do quadro e o caminho para armazenamento do Dashboard gerado.

Baseado nisso, foi feito o levantamento de requisitos a serem atendidos, fechando o escopo da aplicação. Na Tabela 5, podem ser observados os requisitos funcionais e na Tabela 2, podem ser observados os requisitos não funcionais.

**Tabela 5 – Requisitos Funcionais da aplicação**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requisitos Funcionais** | | |
| **Requisito** | **Descrição** | **Caso de Uso** |
| RF01 | O sistema deve ser capaz de acessar o arquivo de dados CSV | UC01 |
| RF02 | O sistema deve permitir que o usuário especifique o arquivo de dados | UC01 |
| RF03 | O sistema deve identificar os Metadados do arquivo de dados | UC01 |
| RF04 | O sistema deve ser capaz de identificar atributos numéricos dentro dos conjuntos de dados | UC01 |
| RF05 | O sistema deve permitir que o usuário especifique o caminho onde o Dashboard deve ser armazenado | UC01 |
| RF06 | O sistema deve gerar o Dashboard, no caminho especificado pelo usuário, copiando automaticamente todos os arquivos necessários. | UC01 |
| FR06 | O sistema deve compactar o conteúdo completo do Dashboard em um arquivo. | UC01 |

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

**Tabela 6 – Requisitos não funcionais da aplicação**

|  |  |
| --- | --- |
| **Requisitos Não Funcionais** | |
| **Requisito** | **Descrição** |
| RNF01 | Sistema deve ser desenvolvido em Java 8 SE. |
| RNF02 | Sistema deve ter interface gráfica simples e intuitiva, com uso de mouse, tendo todas as informações exibidas com clareza e ter funcionalidades acessíveis por botões e menus. |
| RNF03 | O desempenho da geração do Dashboard deve ser alto. O tempo de geração do arquivo destino não deve exceder 30 segundos. |
| RNF04 | O padrão do arquivo de dados deve ser CSV, com a primeira linha contendo a descrição dos atributos. |
| RNF04 | A linguagem de gabaritos a ser aplicada será a Apache FreeMarker. |
| RNF05 | O formato de compactação do arquivo de saída será ZIP. |

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

## 4.4 – Modelo de Casos de Uso

O modelo de casos de uso representa as funcionalidades de um sistema observáveis externamente e os elementos externos ao sistema que interagem com este (BEZERRA, 2015). É um modelo de análise que representa de forma mais refinada os requisitos funcionais do sistema a ser desenvolvido. Este modelo é muito relevante, pois além de direcionar algumas tarefas posteriores ao processo de desenvolvimento, força os desenvolvedores a desenvolver a solução de acordo com as necessidades específicas do usuário (BEZERRA, 2015).

Na visão do usuário, a aplicação terá um único caso de uso, como pode ser verificado no diagrama de casos de uso UML contido na Figura 11.

**Figura 11 – Diagrama de caso de uso UC01**



**Fonte: Elaborada pelo Autor**

A descrição do caso de uso UC01 – Gerar\_Dashboard foi detalhada considerando o processo completo de geração do Dashboard do ponto de vista do usuário da aplicação. Este detalhamento pode ser observado na Tabela 8.

**Tabela 8 – Descrição do caso de uso UC01**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC01 – Caso de uso Gerar\_Dashboard:** Permite ao usuário especificar o arquivo de dados, os atributos a serem usados como dimensões nos gráficos e o caminho para a geração do arquivo compactado com o Dashboard completo. | |
| Pré-condições: | Usuário executa a aplicação Dashgen. |
| Cenário Principal: | 1. O usuário informa o caminho para o arquivo CSV clicando sobre o botão Arquivo CSV; 2. O usuário informa o caminho para armazenamento do dashboard a ser gerado clicando sobre o botão Selecionar Destino; 3. O usuário determina o título do dashboard a ser exibido no topo da página, digitando-o na caixa de texto apropriada; 4. Para inclusão de gráficos, o usuário digita o nome a ser exibido no topo do gráfico na caixa de texto Título do Gráfico; 5. Seleciona o atributo desejado como dimensão principal para o gráfico na lista Atributo de Dimensão; 6. Clica na opção tipo botão de rádio com a redução desejada, tendo como opção a contagem de incidências ou a somatória de um atributo secundário; 7. Se a redução por somatória foi escolhida, o usuário deve selecionar o atributo para soma na lista Atributo Somatória; 8. O usuário clica sobre o botão Adicionar Gráfico. O gráfico adicionado é exibido na lista Graficos Adicionados; 9. O usuário repete os passos de 4 a 8 para adicionar quantos gráficos forem desejados; 10. O caso de uso termina no momento em que o usuário clica sobre o botão Finalizar Dashboard. O sistema copia toda a estrutura necessária para o Dashboard para o caminho de destino especificado, além de um arquivo compactado em formato ZIP. |
| Pós condições: | O DashGen limpa as variáveis de tempo de execução, aguardando a especificação de um novo Dashboard. |

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

## 4.5 Modelagem de classes

Durante a maior parte do desenvolvimento da aplicação, o modelo de classes é utilizado e é evoluído a cada iteração. À medida que o sistema vai sendo construído este modelo é incrementado com novos detalhes (BEZERRA, 2015). Dentre os estágios sucessivos de abstração pelos quais passa o modelo de classes, normalmente o inicial é o modelo de classes de análise.

O modelo de classes de análise representa o domínio do problema. Nesta fase ainda não se leva em consideração as restrições da tecnologia a ser empregada na solução (BEZERRA, 2015).

A partir do levantamento de requisitos e da análise do caso de uso UC01, o modelo UML de classes de análise do DashGen foi elaborado como segue demonstrado na Figura 12.

**Figura 12 – Diagrama de classes de análise do DashGen**

****

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

De posse desse primeiro modelo de classes abstrato, foi iniciado então o processo de análise em nível mais baixo de abstração, com testes de implementação baseado nas necessidades do Apache Freemarker e da biblioteca DC.js. Após a compreensão da forma de gerar um gráfico simples em uma página HTML5 com o uso dos exemplos disponíveis no site da DC.js (TEAM DC.JS, 2018), ficou claro quais atributos e informações relevantes seriam necessárias para a implementação. Com o refinamento obtido deste passo de análise, foi possível desenhar o modelo de classes de implementação, que consiste no modelo de classes na linguagem de programação escolhida (BEZERRA, 2015), neste caso o Java 8. As classes constantes do modelo representado na Figura 13 foram desenhadas importando as classes do código fonte do DashGen para a ferramenta Astah UML 8 (ASTAH, 2019).

**Figura 13 – Diagrama de Classes de Implementação DashGen**



**Fonte: Elaborada pelo Autor**

## 4.6 Modelagem dinâmica

O modelo de interações representa a troca de mensagem entre os objetos para a execução do caso de uso. As etapas anteriores da análise dão uma visão estática e estrutural inicial do sistema. Para se entender a dinâmica do sistema, devemos passar à fase de modelagem dinâmica. Esta modelagem tem o propósito de dar entendimento do comportamento do sistema em tempo de execução (BEZERRA, 2015).

A ferramenta a ser utilizada nesta etapa é o diagrama de sequência, que tem por finalidade representar a interação entre objetos na sequência temporal em que acontecem (BEZERRA, 2015).

O primeiro diagrama de sequencia UML diz respeito a uma visão global das interações das classes do DashGen. A Figura 14 demonstra esta representação.

**Figura 14 – Diagrama de Sequência Global do DashGen**

****

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

A fim de tornar clara a geração do dashboard de saída, foi também elaborado um diagrama de sequência tratando das interações entre o Controlador principal e a classe <<Gerador>>, responsável pela composição dos dados obtidos em tempo de execução e o gabarito. A Figura 15 contém o diagrama com tal representação.

**Figura 15 – Diagrama de sequencia da geração do Dashboard no DashGen**

****

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

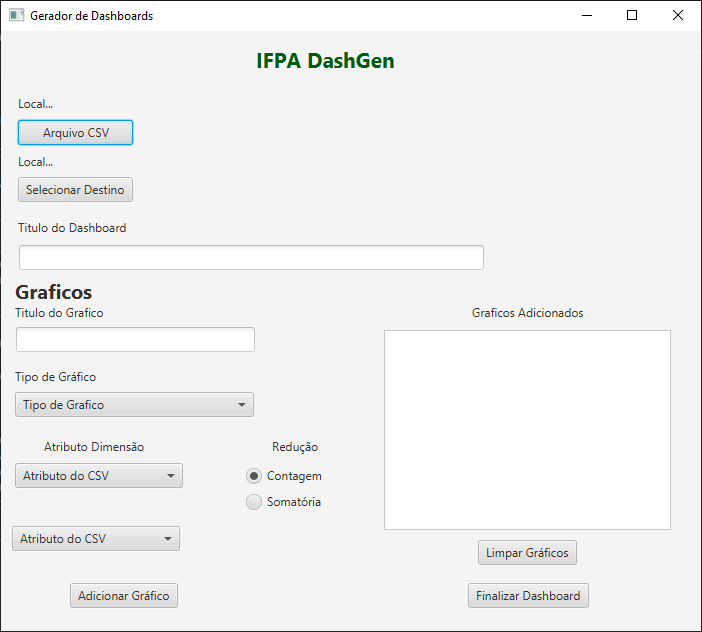
## 4.7 Desenvolvimento da Aplicação DashGen

Transpostos os obstáculos das etapas de análise empregadas e descritas nas seções anteriores, foi então iniciado o desenvolvimento da aplicação com GUI JavaFX 8, com JDK 8u241. Para tornar mais simples o entendimento, levando em consideração que o padrão arquitetural da aplicação é aderente ao padrão Modelo-Visão-Controle, serão descritas as etapas com a abordagem da camada de Visão em primeiro lugar, partindo em sequencia para a camada de Controle e os Modelos empregados. Serão inclusos aqui os trechos de código mais relevantes, considerando que o código fonte estará disposto na íntegra no apêndice A.

### 4.7.1 A interface gráfica do usuário GUI

Considerando a simplicidade da interação do usuário com a aplicação, foi desenvolvida somente uma tela principal contendo todas as informações e campos de entrada necessários para a geração de um dashboard. A tela foi prototipada diretamente no JavaFX Scene Builder (ORACLE, 2019) incorporado ao IntelliJ Idea Ultimate (JETBRAINS, 2020). A Figura 16 mostra uma representação exata da tela em sua versão definitiva.

**Figura 16 – Tela do DashGen em sua versão definitiva**

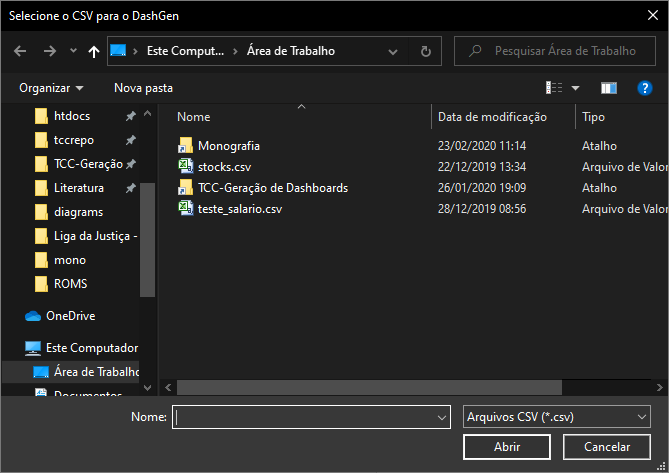


**Fonte: Elaborada pelo Autor**

O JavaFX Scene Builder por sua vez gera o arquivo FXML baseado na alocação dos elementos na tela e dos ajustes feitos na IDE. Já o IntelliJ IDEA se encarrega de gerar automaticamente as referências dos elementos associados a eventos de ação na classe de controle.

O botão Arquivo CSV contido na interface dispara um evento ActionEvent, no qual a aplicação instancia um objeto javafx.stage.FileChooser. O método showDialog() exibe uma janela de seleção de arquivos no padrão do gerenciador de janelas do sistema hospedeiro, com um filtro pré-definido de arquivos .CSV. Feita a seleção, o método retorna um objeto do tipo java.io.File contendo o descritor para o caminho do arquivo selecionado. A Figura 17 demonstra a reprodução desta janela.

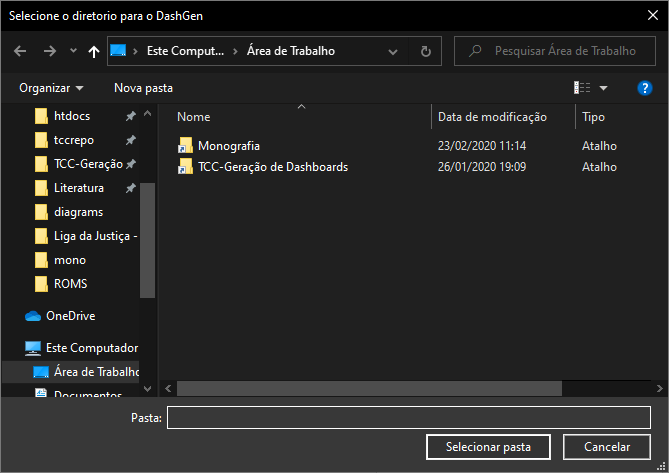
**Figura 17 – Reprodução da tela de seleção do arquivo CSV no Windows 10**



**Fonte: Elaborada pelo Autor**

De forma semelhante, o botão Selecionar Destino dispara um evento ActionEvent, no qual a aplicação instancia um objeto javafx.scene.DirectoryChooser. O método showDialog() exibe uma janela de seleção de diretório no padrão do gerenciador de janelas do sistema hospedeiro e a seleção resulta em um objeto java.io.File contendo o descritor para o caminho do diretório selecionado. A figura 18 contém a representação desta janela de seleção.

**Figura 18 – Reprodução da janela de seleção de diretório de destino do DashGen**



**Fonte: Elaborada pelo Autor**

### 4.7.2 Controlador

O Controlador é o componente que faz a mediação entre a entrada e a saída, comandando as alterações na visão e no modelo conforme as interações do usuário(WIKIPEDIA.ORG, 2019d).

A do DashGen com essa função é a Controller. Ela recebe as ações do usuário, processando as mudanças no modelo e retornando alterações nos componentes visíveis.

Em resumo, alguns métodos desta classe merecem destaque, pela interação direta com os modelos principais. Estes métodos são setDataset(), addGrafico() e endDashboard().

O método setDataset() tem a função de instanciar um objeto baseado na classe de modelo Dataset, passando como parâmetro no construtor o descritor File para o arquivo selecionado pelo usuário. Tem também a funcionalidade de popular as caixas de seleção de atributos e do tipo de gráficos da interface gráfica. A Figura 19 traz o código fonte do método.

**Figura 19 – Código fonte do método setDataset()**

//Método instancia um objeto Dataset com o conjunto de dados contido no arquivo CSV selecionado.  
private void setDataset() throws Exception {  
 dataset = new Dataset(csvFile);  
 populateCbAtributoX(dataset.getAtributos());  
 if (dataset.getNumFields() > 0) {  
 populateCbAtributoY(dataset.getAtributos());  
 lblSomatoria.setVisible(true);  
 cbAtributoY.setVisible(true);  
 rbReduceSum.setVisible(true);  
 } else {  
 cbAtributoY.setVisible(false);  
 rbReduceSum.setVisible(false);  
 }  
 populateCbTipoGrafico();  
}

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

O método addGrafico() tem a função importante de preencher uma List com objetos tipo Grafico, que, assim como o objeto Dataset, são vitais para a geração do Dashboard. É disparado no momento em que o usuário clica no botão Adicionar Gráfico. Assim, a aplicação adiciona um novo item à lista com os dados preenchidos e os atributos e método de redução selecionados, atualizando a lista de visualização contida na tela. A figura 20 traz uma reprodução do código fonte do método.

**Figura 20 – código fonte do método addGrafico()**

**Fonte: Elaborada pelo Autor**

# 5 REFERÊNCIAS

ACADEMIAIN. **QLIK SENSE: O QUE É, COMO FUNCIONA E QUAIS AS VANTAGENS?**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: https://blog.academiain1.com.br/qlik-sense-o-que-e-como-funciona-e-quais-as-vantagens/. Acesso em: 10 jan. 2020.

APACHE.ORG. **The Apache Velocity Project**. *[s. l.]*, 2019a. Disponível em: https://velocity.apache.org/. Acesso em: 7 jan. 2019.

APACHE.ORG. **Changes Report - Apache Velocity**. *[s. l.]*, 2019b. Disponível em: https://velocity.apache.org/engine/devel/changes.html. Acesso em: 22 ago. 2019.

APACHE.ORG. **Version History - Apache Freemarker**. *[s. l.]*, 2019c. Disponível em: https://freemarker.apache.org/docs/app\_versions.html. Acesso em: 25 ago. 2019.

APACHE.ORG. **What is Maven**. *[s. l.]*, 2019d. Disponível em: https://maven.apache.org/what-is-maven.html. Acesso em: 1 ago. 2019.

APACHE.ORG. **Apache Commons CSV**. *[s. l.]*, 2019e. Disponível em: https://commons.apache.org/proper/commons-csv/index.html. Acesso em: 2 nov. 2019.

APACHE.ORG. **Apache Netbeans**. *[s. l.]*, 2019f. Disponível em: https://netbeans.org/. Acesso em: 12 jan. 2019.

APACHE.ORG. **FreeMarker Java Template Engine**. *[s. l.]*, 2020. Disponível em: https://freemarker.apache.org/index.html. Acesso em: 1 jun. 2019.

ASTAH. **Astah UML**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: http://astah.net/editions/uml-new. Acesso em: 10 jan. 2020.

BAELDUNG.COM. **Introduction to Apache Velocity**. *[s. l.]*, 2017. Disponível em: https://www.baeldung.com/apache-velocity. Acesso em: 7 jan. 2019.

BERGEN, Jeroen Van. **Velocity or FreeMarker? Two open source Java-based template engines compared**. *[s. l.]*, 2007. Disponível em: https://www.javaworld.com/article/2077797/open-source-tools/velocity-or-freemarker.html. Acesso em: 29 ago. 2018.

BEZERRA, Eduardo. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML**. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.

BOSTOCK, Mike *et al.* **D3.js - Data Driven Documents**. *[s. l.]*, 2018. Disponível em: https://d3js.org/. Acesso em: 10 nov. 2018.

CROSSFILTER ORGANIZATION. **Crossfilter js library**. *[s. l.]*, 2018. Disponível em: https://github.com/crossfilter/crossfilter. Acesso em: 2 nov. 2019.

CRUZ, Sérgio Aparecido Braga; MOURA, Maria Fernanda. **Formatação de Dados Usando a Ferramenta Velocity**. 2002. *[s. l.]*, 2002.

JETBRAINS. **IntelliJ IDEA**. *[s. l.]*, 2020. Disponível em: https://www.jetbrains.com/idea/. Acesso em: 12 jan. 2020.

KRUEGER, Charles W. Software reuse. **ACM Computing Surveys**, *[S. l.]*, v. 24, n. 2, p. 131–183, 1992. Disponível em: https://www.cs.ait.ac.th/~on/O/oreilly/perl/advprog/ch17\_01.htm

LUCRÉDIO, Daniel. Uma Abordagem Orientada a Modelos para Reutilização de Software. *[S. l.]*, p. 277, 2009.

MICROSOFT. **O que é o PowerBI desktop**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: https://docs.microsoft.com/pt-br/power-bi/desktop-what-is-desktop. Acesso em: 12 out. 2019.

MOURA, Maria Fernanda *et al.* **Comunicado Técnico Uma Análise Comparativa das Soluções Tecnológicas Utilizadas nas Apresentações de Dados da Agência de Informação Embrapa**. 2004. - Embrapa, *[s. l.]*, 2004.

ORACLE. **Oracle - JavaFX Overview(Release 8)**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/get-started-tutorial/jfx-overview.htm. Acesso em: 2 dez. 2019.

QLIK. **Qlik Sense - Plataforma de análise de dados**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: https://www.qlik.com/pt-br/products/qlik-sense. Acesso em: 10 jan. 2020.

RAUDJÄRV, Rein. **ZT-ZIP**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: https://github.com/zeroturnaround/zt-zip. Acesso em: 10 nov. 2019.

SHIMABUKURO JUNIOR, Edison Kicho. Um Gerador de aplicações configurável. *[S. l.]*, 2006.

SOMATIVA. **Tableau Desktop**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: http://www.somativa.com.br/tableau-desktop. Acesso em: 12 out. 2019.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 3. ed. Sao Paulo: Pearson, 2013.

SYRIANI, Eugene; LUHUNU, Lechanceux; SAHRAOUI, Houari. Systematic mapping study of template-based code generation. **Computer Languages, Systems and Structures**, *[S. l.]*, v. 52, p. 43–62, 2018.

TABLEAU. **Tableau Desktop**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: https://www.tableau.com/pt-br/products/desktop. Acesso em: 12 dez. 2019.

TEAM DC.JS. **dc.js - Dimensional Charting Javascript Library**. *[s. l.]*, 2018. Disponível em: https://dc-js.github.io/dc.js/. Acesso em: 10 nov. 2019.

TUTORIALSPOINT. **Tutorialspoint - DC.js tutorials**. *[s. l.]*, 2018. Disponível em: https://www.tutorialspoint.com/dcjs/. Acesso em: 11 nov. 2018.

WIKIPEDIA.ORG. **Apache FreeMarker**. *[s. l.]*, 2018. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Apache\_FreeMarker. Acesso em: 25 nov. 2018.

WIKIPEDIA.ORG. **Apache Velocity**. *[s. l.]*, 2019a. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Apache\_Velocity.

WIKIPEDIA.ORG. **Apache Maven**. *[s. l.]*, 2019b. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Apache\_Maven. Acesso em: 22 ago. 2019.

WIKIPEDIA.ORG. **JavaFX**. *[s. l.]*, 2019c. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/JavaFX. Acesso em: 11 nov. 2019.

WIKIPEDIA.ORG. **MVC**. *[s. l.]*, 2019d. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/MVC. Acesso em: 11 dez. 2019.

WIKIPEDIA.ORG. **Template Processor**. *[s. l.]*, 2020. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Template\_processor. Acesso em: 6 fev. 2020.

XNAT.ORG. **Apache Velocity Cheatsheet**. *[s. l.]*, 2019. Disponível em: https://wiki.xnat.org/docs16/4-developer-documentation/xnat-codex/velocity-cheat-sheet. Acesso em: 7 ago. 2019.