Una propuesta basada en Model Driven Architecture para el soporte de Rich Internet Applications

Iván López, Magalí González, Nathalie Aquino y Luca Cernuzzi

Departamento de Electrónica e Informática

Universidad Católica “Nuestra Señora de la Asunción”

Tte. Lidio Cantaluppi y Guillermo Molinas, Asunción, Paraguay

[ivalop81@gmail.com](mailto:ivalop81@gmail.com)

{mgonzalez, nathalie.aquino, [lcernuzz}@uca.edu.py](mailto:lcernuzz}@uca.edu.py)

**Abstract.** Model Oriented Web Approach (MoWebA) es una aproximación de desarrollo de aplicaciones Web, basada en modelos y fundamentada en los principios de Model Driven Architecture (MDA). En los últimos años, MoWebA ha ido evolucionando para dar soporte a diversos aspectos de una aplicación Web. En ese contexto, este trabajo extiende MoWebA para dar cobertura a ciertas características de las Rich Internet Applications (RIA). Las RIA han surgido para paliar ciertos problemas existentes en la Web 1.0 y, teniendo como una premisa importante la obtención de aplicaciones similares a las de escritorio, permiten explotar el lado del cliente. Este trabajo se enfoca en las características RIA relacionadas a la validación local de campos de entrada de un formulario y a la inclusión de widgets interactivos de amplia utilización. Se han extendido los metamodelos y perfiles de MoWebA para dar soporte a las características mencionadas. De manera correspondiente, se adaptaron las reglas de transformación y el compilador de modelo a texto para generar interfaces enriquecidas usando la librería jQuery UI. Finalmente, se ha realizado una ilustración de la propuesta, a fin de demostrar las nuevas capacidades de MoWebA.

**Keywords:** Model Driven Architecture (MDA), Model Oriented Web Approach (MoWebA), Rich Internet Applications (RIA)

1. Introducción

Con la idea de que las aplicaciones Web se asemejen lo más posible a las aplicaciones de escritorio, nacieron las Rich Internet Applications (RIA). Estas representan todo un desafío para la ingeniería Web, ya que las RIA han dado un cambio radical en la manera en que se comportan, desarrollan y despliegan dichas aplicaciones, ofreciendo mejoras substanciales con respecto a las aplicaciones Web tradicionales, con nuevas características referentes a la comunicación, la distribución de los datos y la computación en el lado cliente, acompañadas además de interfaces mucho más interactivas, en las que el usuario, en ocasiones, no distingue si está utilizando la aplicación online u offline. Con estos avances propuestos por las RIA, muchas de las metodologías Web tradicionales basadas en la Web 1.0, tales como WebML[], UWE[], OOH[], OOHDM[] y OOWS[], han tenido que evolucionar de cierta forma, agregando nuevos modelos o extendiendo los existentes, para dar cobertura a las diversas características sofisticadas propuestas por RIA. Muchas de las metodologías citadas han logrado una notable evolución en su afán de mantenerse vigentes con los avances propuestos por las RIA, sin embargo en la actualidad, ninguna de ellas, logra satisfacer todas las nuevas funcionalidades [] [] [] [].

Con la idea de que los modelos de la metodología a utilizar en este trabajo de fin de carrera estén basados en estándares aceptados en la comunidad web (como UML) y a la vez puedan ser desplegados en diversas herramientas Case de modelado (libres o licenciadas), se ha identificado, a partir de un análisis, el hecho de que sólo OOH4RIA, UWE-R y Patrones RIA con UWE, poseen tales características. Sin embargo, en estas metodologías, las soluciones RIA propuestas en sus modelos poseen detalles de alguna arquitectura destino en particular, lo que conlleva a que sus modelos no sean totalmente independientes de la plataforma. Un nuevo enfoque para el desarrollo de aplicaciones Web basado en modelos y fundamentado en los principios propuestos por la OMG[[1]](#footnote-1), se ha propuesto en el DEI[[2]](#footnote-2). Este enfoque está basado en los estándares MDA[[3]](#footnote-3) y ofrece un esquema de modelado en capas para la separación de conceptos. Dicho enfoque se denomina MoWebA [][], y en la actualidad cuenta con características de modelado a nivel de presentación, lógica de negocio, navegación y adaptabilidad de los usuarios, pudiendo generarse aplicaciones Web completas y funcionales con modelos independientes de la plataforma. MoWebA tiene la capacidad de llevar a cabo extensiones a sus metamodelos para cubrir nuevas características, lo cual la hace adaptable a los cambios actuales.

El objetivo de este trabajo de fin de carrera se enmarca en la idea de llevar a cabo extensiones a la propuesta Web MoWebA con respecto a la capa de Presentación, con el fin de abarcar a algunas de las principales características de las RIA. Para llevar a cabo esta propuesta de extensión, se divide el esquema de trabajo de la siguiente manera. Se definen primeramente las RIA, presentando sus principales características y los nuevos aportes a las aplicaciones Web tradicionales. Posteriormente, se presenta el estado del arte de las metodologías de desarrollo basadas en modelos MDD que dan cobertura a características de RIA. A continuación se presenta la aproximación de desarrollo Web MoWebA. Se extiende luego el metamodelo de Contenido y Estructura de MoWebA y se presenta una propuesta de transformación de modelo a texto (M2T) para la plataforma destino jQueryUI[[4]](#footnote-4) y jQuery Validation Plugin[[5]](#footnote-5), para cubrir algunas características RIA de las presentaciones enriquecidas y de la lógica de negocios en el lado cliente. Como siguiente paso se evalúan los metamodelos de Contenido y Estructura extendidos con una ilustración. Se finaliza el trabajo con un análisis de los resultados obtenidos, elaborando la conclusión y los posibles trabajos futuros.

1. Rich Internet Applications

El término RIA fue introducido en marzo de 2002 por la empresa Macromedia (actualmente Adobe) que en ese entonces abordaba las limitaciones en cuanto a la riqueza de las interfaces, medios y contenidos de las aplicaciones []. En la Fig. 1 se presentan los tres aspectos que, en conjunción, dieron origen a las RIA. Las RIA son aplicaciones Web que exhiben widgets, comportamientos y características que están presentes en las aplicaciones de escritorio. Poseen una mayor capacidad de respuesta, son más seguras y presentan una interfaz más avanzada con respecto a las aplicaciones del modelo Web 1.0. Sus características principales incluyen: a) el paradigma de página única; b) un avanzado esquema de comunicación, con la inclusión de tecnologías push, comunicación asíncrona entre el cliente y el servidor, y un manejo optimizado de los datos, reduciendo las solicitudes al servidor; y c) la inclusión de un motor en el cliente, en la forma de máquina virtual o extensiones (plug-ins) en el navegador, que administra la disposición gráfica de los elementos y la mayoría de las interacciones locales [].



**Fig. 1.** Fundamento de las *RIA*. Las aplicaciones Web, las aplicaciones de escritorio y las tecnologías de comunicación

* 1. Características Principales de las RIA

A continuación, se presentan más detalles de las cuatro características principales de las aplicaciones RIA.

* **Almacenamiento de los datos:** en las RIA, es posible almacenar datos en el lado cliente, con diferentes niveles de persistencia (temporalmente, mientras la aplicación está en ejecución, o persistentemente). También, los datos pueden distribuirse entre ambos pares, cliente y servidor.
* **Lógica de negocio:** en las RIA es posible llevar a cabo operaciones complejas directamente en el cliente (por ejemplo: efectuar navegaciones, realizar filtrados y ordenamiento de los datos con múltiples criterios, operaciones de dominio específico para sistemas complejos, validación local de datos, etc.). También es factible distribuir la lógica de negocios entre el cliente y el servidor para, por ejemplo, validar algunos campos de un formulario en el cliente y otros en el servidor. Por lo tanto, el diseño conceptual debe responder a la decisión de cómo asignar la computación tanto de las páginas como así también de los componentes de éstas []. **Comunicación entre el cliente y el servidor:** con las RIA se crean mecanismos para reducir al mínimo la transferencia de los datos migrando las capas de interacción y presentación del servidor al cliente. Las RIA soportan comunicaciones asíncronas entre el cliente y el servidor para la distribución de objetos de dominio, datos y la computación.
* **Presentaciones enriquecidas:** las interfaces de usuario ofrecen una mayor riqueza con el manejo de eventos en el lado del cliente y los widgets interactivos, que son microprogramas empotrados dentro de las páginas Web y administradas por un motor de widgets (que podría ser un plug-in instalado en el navegador). Los widgets son microprogramas que cumplen una función predeterminada y cuyas propiedades pueden ser modificadas para expresar comportamientos personalizados por parte del usuario. Una vez modificadas las propiedades del widget, éste es introducido dentro de la aplicación para cumplir una función en particular. Los elementos multimedia dentro de las páginas, como la intrusión de audio y video de alta calidad, a la par de las animaciones, también son características típicas de las RIA, como así también, la capacidad de arrastrar y soltar elementos dentro de la interfaz, las auto-sugerencias de datos a medida que se va escribiendo un patrón en un campo, y el refrescado automático de las páginas (o porciones de esta).
  1. Herramientas para el Desarrollo de las RIA

Existen diferentes tecnologías para el desarrollo e implementación de las RIA. Las implementaciones basadas en Javascript o librerías Ajax son las más utilizadas en la actualidad, debido a que utilizan tecnologías de uso abierto y estandarizado como Javascript, HTML y CSS. Estas librerías tienen como objetivo abstraer a los desarrolladores de tener que lidiar directamente con el DOM (Document Object Model) para la disposición de los elementos en las páginas Web, ofreciendo capas de software amigable, reduciendo notablemente los tiempos de desarrollo y mejorando la productividad. Entre los principales frameworks de desarrollo para las RIA[[6]](#footnote-6) se pueden citar a jQueryUI, JQuery Validation, Prototype, MooTools, YUI Library, Dojo Toolkit, Angular.JS, entre otros.

Estas librerías también buscan explotar el lado del cliente en las aplicaciones y minimizar las interacciones con el lado servidor, para que de esta forma se obtenga un mejor rendimiento. A la par de permitir a los desarrolladores implementar aplicaciones a un alto nivel de abstracción, las librerías ofrecen una gran variedad de widgets interactivos que son de uso común en las aplicaciones Web. Los widgets para las RIA representan elementos enriquecidos para la interfaz de usuario, que tienen como objetivo ofrecer una mayor interactividad, dada sus características dinámicas y un comportamiento general, similar a los patrones de comportamiento.

1. Principales Enfoques de Desarrollo Web Basado en Modelos para las RIA

En [] y [] se identifica la necesidad de metodologías sistemáticas para el desarrollo de las RIA y se llevan a cabo estudios presentando las diversas metodologías Web existentes para ese fin. Un estudio más exhaustivo y reciente de comparativas se presenta en []. Las metodologías tenidas en cuenta en el análisis que se ha realizado en este trabajo son las que contribuyen a la investigación que proviene de la comunidad de ingeniería Web, y derivan de la evolución de los enfoques dirigidos por modelos, concebidos originalmente para el diseño y desarrollo de aplicaciones Web tradicionales. Dichas metodologías son las siguientes: WebML-RIA[15], OOHDM-RIA[], OOH4RIA[], UWE-R[], Patrones RIA con UWE[] y UWE+RUX []).

De todas las metodologías anteriormente mencionadas, ninguna ofrece cobertura completa a todas las características de las RIA previamente presentadas, he allí la necesidad de proponer extensiones a tales metodologías o bien promover nuevas. Si se desea extender alguna metodología, una característica deseable es que el lenguaje de modelado que se utilice sea estándar y moderado por una comunidad (como UML). Otra característica importante es que sus modelos PIM (Platform Independent Model), no contengan detalles de una plataforma destino. Tan solo OOH4RIA y Patrones RIA con UWE poseen un lenguaje de modelado cien por ciento basado en UML, pero sus modelos PIM poseen detalles de alguna arquitectura destino. Es debido a este hecho particular que se optó por una nueva metodología para contemplar características RIA, y la aproximación MoWebA aparece como una opción interesante para ser extendida.

1. La Aproximación MoWebA (Model Oriented Web Approach)

MoWebA es una propuesta creada en el Departamento de Electrónica e Informática de la Universidad Católica de Asunción que adopta los principios de MDA [][12]. MoWebA propone un enfoque que incluye dos procesos complementarios: proceso de modelado y proceso de transformación.

En el proceso de modelado se especifican los diagramas necesarios para contemplar las fases CIM (Computational Independent Model), PIM (Platform Independent Model), ASM (Architectural Specific Model) y PSM (Platform Specific Model). Por otro lado, esta propuesta provee un modelado basado en la navegación como punto de referencia principal, en donde la navegación se encuentra orientada a funciones. Las fases del proceso de modelado se resumen a continuación.

* **Modelado del problema:** en la que se incluyen al CIM (Computation Independent Model) y al PIM (Platform Independent Model). El CIM está orientado al modelado de los requisitos funcionales. El PIM está orientado al modelado del problema sin considerar aspectos de la arquitectura o plataforma. A partir de aquí es posible llevar a cabo transformaciones para obtener los modelos específicos de la plataforma de manera semi-automática por medio de reglas.
* **Modelado de la solución:** en donde forman parte el ASM (Architectural Specific Model) y el PSM (Platform Specific Model). Es en esta fase en la que todos los detalles de la arquitectura y plataforma destino se definen, permitiendo generar a partir de aquí, el código de la aplicación de manera automática. Como se puede ver MoWebA separa aspectos arquitectónicos y de plataforma específica, y esto hace que la aproximación sea bastante prometedora para la implementación de las RIA, debido a que existen numerosas plataformas destino para desplegarlas. En las aproximaciones que se han estudiado en el estado del arte, por lo general las extensiones RIA son definidas en el marco de los modelos conceptuales (PIM), haciendo que los modelos que deberían ser independientes de la solución, adquieran elementos que ya son propios de una arquitectura específica.
* **Código fuente:** incluye al ISM (Implementation Specific Model) que corresponde al código generado y el código manual a ser agregado (en caso de ser necesario) para generar la aplicación final.

Cabe mencionar que los modelos de la aplicación pueden refinarse, dado que todas las fases son iterativas e incrementales. En MoWebA se plantea tener siempre el mismo PIM, y a partir de este adoptar la arquitectura correspondiente.

El proceso de transformación contempla una serie de actividades y herramientas que facilitan el paso de las diferentes fases de una forma semi-automática. La transofrmación del CIM/PIM al ASM/PSM se realiza en forma semi-automática, ya que si bien, es posible un cierto grado de automatización, para ciertas decisiones arquitectónicas, en necesario la intervención humana. La fase ASM/PSM se realiza en forma automática utilizando herramientas de transformación basadas en plantillas.

1. Una propuesta de extensión a MoWebA: MoWebA4RIA

Antes de presentar la propuesta de extensión para RIA, hacemos una breve introducción dela capa de presentación de MoWebA. La presentación tiene como fin principal facilitar esta interacción, y proveer de los elementos necesarios a los usuarios para realizar las tareas (introducir datos, activar procesos, navegar, etc.) de la mejor manera posible. MoWebA propone dos diagramas para el modelo de Presentación: diagrama de Contenido, y diagrama de Estructura.

El diagrama de Contenido, permite especificar los diferentes elementos que serán presentados a los usuarios del sistema. Este diagrama se compone de un conjunto de páginas de presentación. A su vez, cada página de presentación se compone de uno o más elementos de interfaz (<<compositeUIElements>>). Los <<compositeUIElements>> definen un conjunto de atributos clasificados de la siguiente manera: atributos estáticos, que son los atributos propios de la clase de presentación, y sirven para representar algún tipo de información no representado en el diagrama de entidad (como por ejemplo, el titulo de la página web o un texto informativo); y atributos de enlace, que representan la transición de un estado a otro (como un submit de un formulario).

El Diagrama de Estructura permite representan las diferentes regiones de una pantalla. Cada región puede estar compuesta de subregiones. Con el diagrama de estructura, se podrían definir diferentes estructuras de layout por aplicación.

Más detalles de la capa de presentación pueden ser conultados en [referencia MoWebA].

La propuesta de extensión RIA a MoWebA que se realizaa nivel de la capa de Presentación , consiste en agregar nuevos elementos enriquecidos (widgets) y propiedades de validación local de campos de entrada al metamodelo existente de Contenido (Content). Por otro lado, al metamodelo de Estructura original se propone agregar características que permitan identificar el tipo de coordenadas (en pixeles o porcentajes) del posicionamiento de las diferentes regiones identificadas. Seguidamente, las extensiones RIA son introducidas dentro de los perfiles (profiles UML) de Contenido y Estructura con los que cuenta MoWebA, para la sintaxis concreta. Posteriormente, se definen las reglas de transformación para las plataformas jQueryUI y jQuery Validate. Estas transformaciones son de modelo a texto (M2T) y son llevadas a cabo por las plantillas (templates) de transformación de presentación y estructura respectivamente, que han sido implementadas utilizando la herramienta Acceleo.

* 1. Extensiones RIA a los Metamodelos de Contenido y Estructura de MoWebA

Las extensiones propuestas a los metamodelos de Contenido y Estructura de MoWebA se presentan en la Fig. 2. En ellos se despliegan los diversos elementos que permiten representar una interfaz de usuario enriquecida. Los diferentes elementos tanto del metamodelo de Contenido como del de Estructura, fueron catalogados en diferentes colores para diferenciarlos de su forma original, estableciendo el color salmón para las clases que no han sufrido ningún cambio con respecto a la versión original de MoWebA, color celeste para las clases originales de MoWebA que han sufrido modificaciones de agregado, modificación o eliminación de propiedades, y color verde para las clases y enumeraciones nuevas.

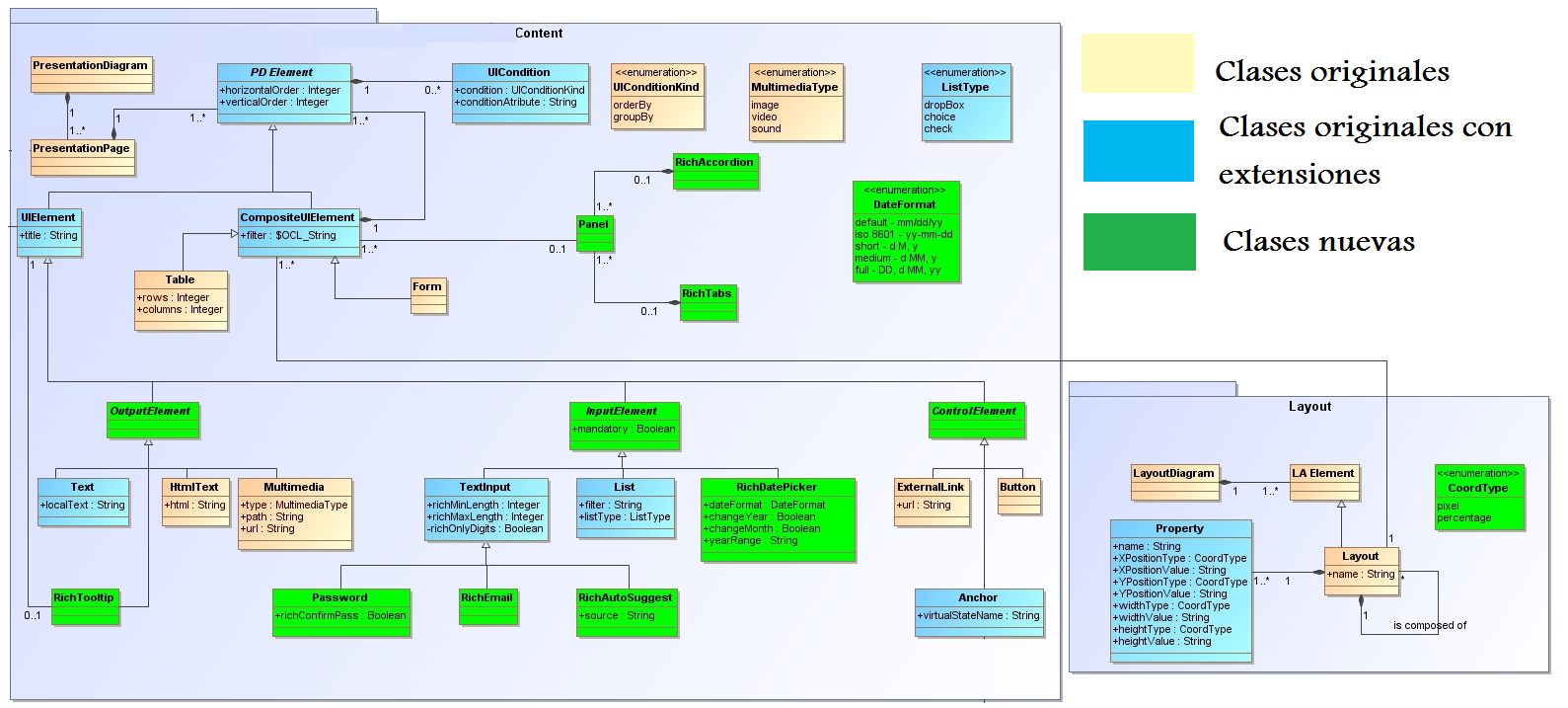
Primeramente, en el metamodelo de Contenido, se estableció una jerarquía entre los elementos compuestos (CompositeUIElement) y los elementos simples o elementos hoja (UIElements), aplicando el patrón de diseño composite. El patrón composite permite crear una jerarquía de elementos anidados unos dentro de otros. Cada elemento permite alojar una colección de elementos del mismo tipo, hasta llegar a los elementos “reales” que se corresponden con los nodos “hoja” del árbol []. Para el caso de MoWebA, cada CompositeUIElement puede contener uno o más elementos PD Element que a la vez pueden ser compuestos (CompositeUIElemet) o simples u hojas (UIElement). El PD Element, que corresponde a una clase padre abstracta, contiene las propiedades horizontalOrder y verticalOrder para indicar una prioridad en el orden de despliegue en pantalla horizontal o vertical de un elemento simple o compuesto que se encuentra definido en una misma región que otro elemento en una misma página. El PD Element puede acceder al modelo de datos y para ese caso, pueden establecerse cero o más condiciones sobre estos elementos, del tipo order by y group by, que forman parte de la clase UICondition.

Como un nuevo aporte al metamodelo de Contenido de MoWebA, se propone la clasificación de los diferentes elementos simples de interfaz (UIElement), en elementos de entrada, salida y control respectivamente. Esto fue necesario para clasificar mejor a los elementos de interfaz y para una mayor claridad dentro del metamodelo de Contenido. Los distintos UIElements se clasifican entonces de la siguiente forma:

* ***Elementos de salida* (*OutputElement*):** Comprende a los elementos de interfaz enriquecidos y tradicionales encargados de desplegar o mostrar información en las páginas de presentación. En esta categoría se engloba a los elementos text, htmlText, multimedia y richToolTip.
* **Elementos de entrada (*InputElement*):** Comprende a los elementos de interfaz enriquecidos y tradicionales encargadas de obtener una entrada desde la interfaz de usuario. En esta categoría se engloba a los elementos textInput, list, richAutoSuggest, richDatePicker, password y richEmail.
* ***Elementos de control* (*ControlElement*)*:*** Comprende a los elementos de interfaz tradicionales encargados de obtener una orden de navegación o cambio de página. En esta categoría se engloba a los elementos externalLink, anchor y button.

Formando parte también de la extensión, los CompositeUIElement pueden, o no, tener Panels asociados. A su vez, los Panels pueden estar asociados a uno o muchos CompositeUIElement. Los Panels pueden formar parte de un RichAccordion o un RichTabs, y tanto el RichAccordion como el RichTabs pueden contener uno o muchos Panels. Cada uno de estos Panels, permite aglomerar a uno o muchos elementos de interfaz CompositeUIElement. Cada Panels puede formar parte de un RichAccordion o un RichTabs. De manera inversa, un RichAccordion o un RichTabs se compone de uno o muchos Panels.

El metamodelo de Estructura no ha sufrido muchos cambios con respecto a su versión original. Entre las adaptaciones que se han realizado a este metamodelo se cuentan los cambios llevados a cabo a los atributos de la clase Properties, XPosition, YPosition, width y height. Cada uno de estos atributos se divide en dos para distinguir su tipo y valor. Por lo tanto, los atributos quedan como XPositionType y XPositionValue, YPositionType y YPositionValue, widthType y widhValue y finalmente heightType y heightValue. Los tipos de coordenadas que forman parte de la enumeración CoordType son pixel y percentage. Cualquiera de estas coordenadas puede establecerse para configurar la posición de cada uno de los CompositeUIElement definidos en el metamodelo de Contenido.



**Fig. 2.** Metamodelo de Contenido y Estructura de MoWebA con extensiones RIA

### De los metamodelos de Contenido y Estructura presentados, se derivan los perfiles UML, para agregar las características propias de MoWebA y por ende hacer posible la representación de la sintaxis concreta de MoWebA. Por motivos de espacio estos perfiles no se presentan en este resumen. A continuación se describen cada uno de los elementos RIA que forman parte de la extensión al metamodelo de Contenido de MoWebA con sus respectivas propiedades.A continuación, de presentan los elementos introducidos en la extensión:

### 1. RichAutoSuggest: Permite desplegar un listado de palabras sugeridas a partir de una fuente de datos definida por el atributo source (que puede ser introducida como listado, o bien a través de un archivo xml). Por otro lado, es posible obtener el listado de palabras desde el modelo de datos de MoWebA, estableciendo una relación entre el elemento RichAutoSuggest y un Value Object que contiene la información necesaria de una entidad en particular.

### 2. RichDatePicker: contiene a los atributos dateFormat, changeYear, changeMonth y yearRange. El dateFormat corresponde a un tipo de dato enumerable que permite seleccionar formatos de fecha. El atributo changeYear, es un valor booleano que indica la ausencia o presencia de un rango de años desplegable en una lista que formará parte del richDatePicker. También es posible asignar al valor etiquetado yearRange un rango de años para el richDatePicker. El atributo yearRange permite la selección de fechas pasadas, como el año de nacimiento o fechas históricas. Por último, el valor etiquetado booleano changeMonth permite desplegar una lista con todos los meses del año para una rápida selección.

### 3. RichToolTip: Este elemento de salida, tiene como objetivo enriquecer con mensajes personalizados a cualquiera de los elementos que forman parte de la clasificación de elementos de entrada, salida y control.

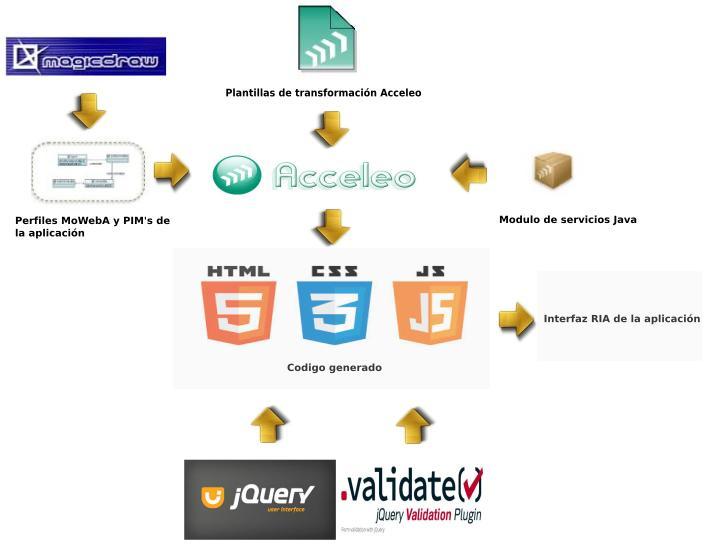
### 4. Live Validation: corresponde a un conjunto de extensiones que permite llevar a cabo validaciones locales a diversos elementos pertenecientes a un formulario. Estas validaciones pueden llevarse a cabo sobre diversos elementos de entrada, como los del tipo TextInput, RichEmail y Password, y a los elementos del tipo List, choice y check.

### 5. RichAccordion y RichTabs: permiten encapsular a varios elementos de interfaz de MoWebA dentro de paneles colapsables para presentar información en una cantidad limitada de espacio. Entre los elementos que pueden ser desplegados en los paneles se encuentran los UIElement, en cualquiera de sus extensiones InputElement, OutputElement o ControElement, como así también los CompositeUIElements, Table y los Form.

* 1. El Enfoque de Transformación Utilizado con MoWebA para la Generación de Interfaces Enriquecidas

Para realizar la transformación a código, primeramente se modelan los PIM que representan a una aplicación en particular utilizando distintos perfiles UML de MoWebA. Posteriormente tanto los PIM como los perfiles de MoWebA son exportados al formato XMI del EMF[[7]](#footnote-7). Esto de por sí es llevado a cabo a fines de tener compatibilidad con la herramienta de transformación M2T Acceleo[[8]](#footnote-8), que toma como entrada modelos UML basados en el metamodelo Ecore[[9]](#footnote-9).

Por medio de las plantillas de transformación y los módulos de servicio Java (Java Service Wrappers), que forman parte de Acceleo, es posible llevar a cabo las transformaciones necesarias sobre los modelos de entrada para obtener los archivos fuentes (.html , .css y .js) que representan a la aplicación en sí. En la se presenta el proceso de modelado y generación de interfaces enriquecidas. Para el caso de MoWebA con RIA, se genera código HTML y Javascript para la plataforma jQueryUI, específicamente el código para los widgets RichAccordion, RichTabs, RichDatePicker, RichTooltip, y RichAutoSuggest, y jQuery Validation plug-in para los diversos tipos de validación local. De igual manera que en su forma original, es posible generar el código CSS para estructurar cada uno de los elementos de interfaz enriquecidos (o no). Finalmente las librerías Javascript jQueryUI y jQuery Validation Plugin se invocan desde el código fuente generado para tener todas las funcionalidades enriquecidas de la aplicación a partir del código generado.



**Fig. 3.** Fases de desarrollo para la propuesta de extensión a MoWebA

1. Ilustración de la Propuesta

Con la intensión de ilustrar de una manera práctica las extensiones llevadas a cabo a la aproximación Web MoWebA, se ha tomado la decisión de implementar un sistema que refleje tales extensiones. Con este trabajo, se ha logrado recabar datos que permiten intuir que la propuesta de extensión presentada ofrece cobertura a algunas de las diversas características que contemplan las RIA que han sido analizadas. El objetivo de esta ilustración, es analizar estas características por medio de la resolución de un toy problem denominado Person Manager. El Person Manager es una aplicación Web que contiene en sus especificaciones funcionales características de las RIA y resulta lo suficientemente expresiva para ilustrar la propuesta de extensión.

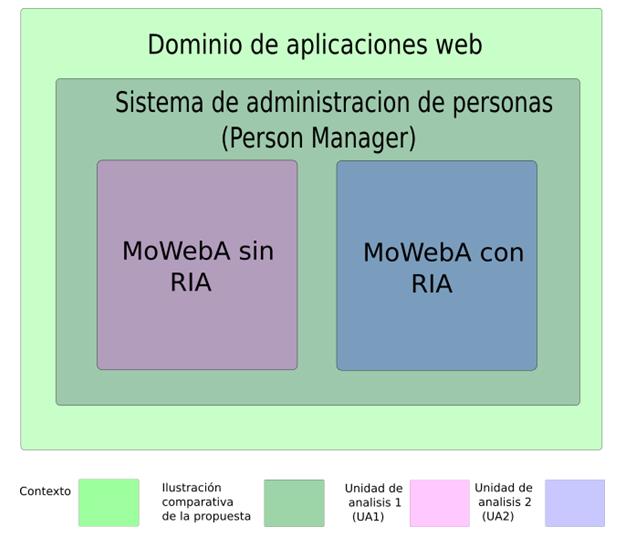
Si bien en una primera instancia, se ha deseado llevar a cabo un caso de estudio para validar las extensiones RIA hechas a la aproximación MoWebA y de esa forma, ofrecer una mayor formalidad a los resultados obtenidos, no fue posible implementar esa idea. Esto se debió a la principal limitante de no contar con la población debidamente instruida en la aproximación MoWebA para validar la extensión en el tiempo pre-estimado de desarrollo del caso de estudio. De allí, que el autor del trabajo tuvo que abocarse a la tarea de diseñar el caso, preparar la colección de datos, colectar los datos, analizar los datos colectados y reportar los resultados. Debido a que existían muchas amenazas a la validez de los datos reportados que no podían atenuarse, se optó por el método de ilustración. No obstante, con el objetivo de seguir una secuencia estructurada de pasos se ha optado por seguir las recomendaciones de Runeson [] con respecto a cómo realizar casos de estudio.

* 1. El Caso y las Unidades de Análisis

El caso ilustrativo consistió en un sistema de administración de personas (Person Manager) en el dominio de las aplicaciones Web, que fue elegido entre varias otras opciones debido a que sus requerimientos funcionales ofrecen la posibilidad de representar a todas las características RIA que han sido agregadas al enfoque MoWebA, de una manera clara y sencilla.

El caso fue analizado desde dos unidades de análisis como se puede apreciar en la . La primera unidad de análisis se refiere a la implementación de la capa de presentación del Person Manager con MoWebA sin extensiones RIA. La segunda unidad de análisis se refiere a la implementación de la misma capa de presentación del caso estudiado con la nueva propuesta de extensión RIA a MoWebA. El Person Manager está basado en el trabajo de Gharavi [].

La secuencia de acciones llevadas a cabo en el transcurso de este proceso ilustrativo fue la siguiente:



**Fig. 3.** Ilustración del sistema *Person Manager* implementado con *MoWebA* desde dos enfoques distintos

1. Se diseñó el toy problem Person Manager y se separó el problema en 2 unidades de análisis.
2. Se elaboraron las preguntas de investigación de interés y se identificaron las variables de medición para la colección de los datos.
3. Se colectaron los datos en base a las mediciones hechas.
4. Se analizaron los datos colectados y se reportaron los resultados.
   1. Preguntas de Investigación

Las siguientes cinco preguntas de investigación (PI) fueron propuestas para el análisis:

* PI1: ¿Consume una mayor cantidad de tiempo modelar la aplicación aplicando MoWebA con RIA que MoWebA sin RIA?
* PI2: ¿Para cuál de los enfoques es necesaria una mayor cantidad de generaciones de código para obtener la interfaz de usuario final?
* PI3: Desde el punto de vista de las presentaciones enriquecidas, ¿qué ventajas aportan las características RIA presentes en la aplicación implementada con MoWebA con RIA con respecto a MoWebA sin RIA?
* PI4: Desde el punto de vista de la lógica de negocios en el lado del cliente, ¿qué ventajas aportan las características RIA presentes en la aplicación implementada con MoWebA con RIA con respecto a MoWebA sin RIA?
* PI5: Para cada una de las vistas del Person Manager, ¿qué cantidad de líneas de código para la interfaz de usuario se pudieron generar de manera automática a partir de los modelos, en cada uno de los enfoques implementados?
  1. Colección de los Datos

Para las PI1, PI2 y PI5 los datos correspondientes a las variables de medición que fueron previamente definidas, fueron recabados y almacenados en tablas diseñadas para el efecto. Para las PI3 y PI4, las capturas de pantalla de cada uno de los enfoques implementados, fueron la fuente de datos para concluir los resultados.

* 1. Análisis e Interpretación de los Resultados

En base a los datos obtenidos en cada una de las mediciones, se respondió cada una de las preguntas de investigación anteriormente presentadas y se obtuvieron ciertas conclusiones:

* **Con respecto a PI1**: El enfoque MoWebA con RIA tardó 8 minutos más en el proceso de modelado que MoWebA sin RIA. Esto se debe principalmente a que para establecer características RIA con MoWebA, es necesario definir un mayor número de propiedades (valores etiquetados) intrínsecas en cada uno de los elementos que forman parte de la extensión, a diferencia de MoWebA sin RIA. En otras palabras, esto concuerda con la intuición en el sentido de que cuanto mayor es el nivel de detalle en el modelo, mayor tiempo de modelado se requiere. Sin embargo, este hecho no constituye una limitante demasiado grave, teniendo en cuenta que ese tiempo extra de modelado permite a la interfaz de la aplicación Person Manager enriquecerse notablemente.

**Table 1.** Tiempo de modelado para cada uno de los enfoques

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tiempos en minutos de modelado y generación de código para cada una de las vistas del Person Manager** | **MoWebA sin RIA** | **MoWebA con RIA** |
| **Agregar persona** | 50 minutos | 56 minutos |
| **Listar persona** | 27 minutos | 28 minutos |
| **Remover persona** | 29 minutos | 30 minutos |
| **Totales** | 106 minutos | 114 minutos |

* **Con respecto a PI2**: Una vez que los modelos de la aplicación se encontraban listos, el siguiente paso era generar código fuente a partir de ellos. Cuando a alguno de los modelos le faltaba definir alguna propiedad para alguno de sus elementos, entonces el código fuente generado en primera instancia, no reflejaba el resultado esperado. En estos casos, iterativamente se volvían a hacer cambios al modelo y luego se generaba de vuelta la aplicación. Un leve incremento en el número de generaciones para el enfoque MoWebA con RIA se pudo apreciar a partir de los datos recabados, con respecto a MoWebA sin RIA. Las vistas de agregar persona y de borrar persona son las que incurrieron en la mayor cantidad de generaciones de código. Debido a que los requerimientos RIA requieren un mayor nivel de detalle en los modelos para el caso de MoWebA con RIA con respecto a MoWebA sin RIA, existe una mayor posibilidad de cometer errores en los modelos y por ende será necesaria una mayor cantidad de generaciones de código para ir depurando la aplicación.

**Table 2.** Cantidad de generaciones de código para cada uno de los enfoques para la obtención de la interfaz final

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número de generaciones de código para cada una de las vistas del Person Manager** | **MoWebA sin RIA** | **MoWebA con RIA** |
| **Agregar persona** | 3 | 4 |
| **Listar persona** | 1 | 1 |
| **Remover persona** | 2 | 3 |
| **Totales** | 6 | 8 |

* **Con respecto a PI3**: El enfoque MoWebA con RIA ofrece numerosas ventajas con respecto a las presentaciones enriquecidas, evitando recargas innecesarias de las páginas por medio del widget richAccordión y presentando widgets interactivos como los richDatePicker, richAutoSuggest y richToolTip. El enfoque MoWebA sin RIA no contempla tales elementos enriquecidos y navegar por cada una de sus páginas implica recargar completamente cada una de ellas. ­



**Fig. .** MoWebA con RIA y MoWebA sin RIA desde el punto de vista de las presentaciónes enriquecidas

* **Con respecto a PI4**: El enfoque MoWebA con RIA permite llevar a cabo diversas validaciones en los campos de entrada de la aplicación, como campos que deben ser obligatorios, longitudes mínima y máxima de caracteres en un campo, validaciones de claves y formato de email. En contraparte el enfoque MoWebA sin RIA, no contiene ningún tipo de validación.

**Fig. .** MoWebA con RIA y MoWebA sin RIA desde el punto de vista de la lógica de negocios en el lado del cliente

* **Con respecto a PI5:** Analizando primeramente el tamaño total del Person Manager para ambos enfoques, se puede apreciar que el enfoque sin extensiones RIA posee 123 líneas de código menos que el enfoque con extensiones RIA (equivalente a un 32% menos). Esto se debe a que en el enfoque sin RIA no se genera código Javascript en la interfaz de usuario, ya que su interfaz no posee elementos enriquecidos interactivos. Teniendo en cuenta que el objetivo de este artículo está enmarcado en los front-ends de las interfaces de usuario Web, el código que fue implementado manualmente en la aplicación, 53% (para el enfoque MoWebA sin RIA) y 43% (para MoWebA con RIA) respectivamente, corresponde a código para refinar la aplicación final, y código para el acceso a la capa lógica y de dominio de la aplicación. De ahí se puede concluir que el 47% del código del Person Manager fue generado de manera automática para el enfoque MoWebA sin RIA y el 57% para el enfoque MoWebA con RIA.

**Table 3.** Líneas de código para ambos enfoques del Person Manager

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Líeas de código/ Vistas de la aplicación** | **MoWebA sin RIA** | | | **MoWebA con RIA** | | |
| **Líneas de código automáticas** | **Líneas de código manuales** | **Totales** | **Líneas de código automáticas** | **Líneas de código manuales** | **Totales** |
| **Agregar persona** | 51 | 56 | 107 | 135 | 56 | 191 |
| **Mostrar persona** | 1 | 45 | 46 | 3 | 45 | 48 |
| **Remover persona** | 7 | 27 | 34 | 31 | 27 | 58 |
| **Estructura y código común para todas las vistas (cabecera, estructura y pie de página)** | 67 | 10 | 77 | 52 | 38 | 90 |
| **Totales** | 126 | 138 | 264 | 221 | 166 | 387 |

1. Conclusiones y Trabajos Futuros

En este trabajo de fin de carrera se ha llevado a cabo un estudio detallado de las principales características y tecnologías de las RIA junto a una investigación del estado del arte de las principales metodologías Web basadas en MDD y MDA que ofrecen cobertura a las RIA. También se ha realizado un análisis de los elementos de interfaz enriquecidos (widgets) más utilizados. Posteriormente, se ha extendido el metamodelo de Contenido de MoWebA, agregando una nueva reestructuración y clasificación de los elementos de interfaz, separando a los distintos componentes de interfaz en elementos de entrada, salida y control, utilizando el patrón de diseño general composite. Seguidamente algunos widgets interactivos comunes en las aplicaciones RIA se han agregado, precisamente richAccordion, richTabs, richAutoSuggest, richDatePicker y richToolTip y el live Validation. El metamodelo de Estructura también se extendió para permitir definir cada una de las coordenadas posicionales de las páginas en pixeles o en porcentajes. Para la definición de la sintaxis concreta de la presentación, se agregaron los nuevos widgets al perfil de Contenido de MoWebA, y las nuevas coordenadas al perfil de Estructura.

Un análisis de las principales herramientas de transformación de modelo a texto (M2T) basado en plantillas también se ha llevado a cabo. Con la herramienta de transformación M2T Acceleo, se implementaron las plantillas de transformación para la presentación. La transformación genera código para cada uno de los elementos definidos en el perfil de Contenido de MoWebA, a partir de los PIM de entrada, en donde, para los widgets se genera código para la plataforma destino jQueryUI y jQuery validation plug-in. A partir del perfil de Estructura, se genera código CSS con las posiciones de los elementos de interfaz según fueron establecidas en el PIM de entrada. Finalmente, una ilustración evaluativa de la propuesta se llevó a cabo para presentar los aportes realizados a la capa de presentación de MoWebA.

Entre los trabajos futuros que podrían realizarse podrían citarse el validar la propuesta con un caso de estudio formal. También podrían incluirse otras características RIA a MoWebA, no sólo a nivel de la presentación, sino también en la comunicación cliente-servidor, en la lógica de negocios, a diferencia de las validaciones locales, y ofrecer cobertura de persistencia de datos en el lado del cliente. Otro trabajo futuro interesante sería realizar transformaciones para otros frameworks o plataformas destino RIA.

Referencias

1. Freeman E, Robson E, Sierra K, and Bates B. *Head first Design Patterns*, ISBN 978-0-5960-07126. O’ Reilly Media, 2014.
2. Valverde F and Pastor O. Applying interaction patterns. In Towards a Model-Driven Approach for Rich Internet Applications Development.Proc. 7th Int. Workshop. on Web-Oriented Software technologies, IWWOST 2008, 2008.
3. Martínez-Ruiz F J. *A Development Method for User Interfaces of Rich Internet Applications*. PhD thesis, Université catholique de Louvain, Belgium, August 2010.
4. Toffetti G, Comai S, Preciado J C, and Linaje M. State-of-the art and trends in the systematic development of rich internet applications. *J. Web Eng.*, 10(1):70–86, March 2011.
5. Allaire J. Requirements for rich internet applications. http://download.macromedia.com/pub/flash/whitepapers/richclient.pdf, March 2002.
6. Wright J and Dietrich J. Survey of existing languages to model interactive web applications. In *Proceedings of the fifth Asia-Pacific conference on Conceptual Modelling - Volume 79*, APCCM ’08, pages 113–123, Darlinghurst, Australia, 2008. Australian Computer Society, Inc.
7. Preciado J C, Linaje M, Sanchez F, and Comai S. Necessity of methodologies to model rich internet applications. In *Proceedings of the Seventh IEEE International Symposium on Web Site Evolution*, WSE ’05, pages 7–13, Washington, DC, USA, 2005. IEEE Computer Society.
8. Preciado J C, Linaje M, Morales-Chaparro R, Sanchez-Figueroa F, Zhang G, Kroiβ C, and Koch N. Designing rich internet applications combining *UWE* and rux-method. In *Proceedings of the 2008 Eighth International Conference on Web Engineering*, ICWE ’08, pages 148–154, Washington, DC, USA, 2008. IEEE Computer Society.
9. Machado L, Filho O, and Ribeiro J. *UWE*-r: an extension to a web engineering methodology for rich internet applications. *WSEAS Trans. Info. Sci. and App.*, 6(4):601–610, April 2009.
10. Busch M and Koch N. Rich internet applications state-of-the-art. Technical report 0902, Programming and Software Engineering Unit (PST), Institute for Informatics, Ludwig-Maximilians-Universität München, Germany, December 2009.
11. González M, Casariego J, Bareiro J, Cernuzzi L, and Pastor O. Una propuesta *MDA* para las perspectivas navegacional y de usuarios. In *XXXVI Conferencia Latinoamericana de Informática (CLEI) - ISBN 978-99967-612-0-1*, page 58, Asunción, Paraguay, 2010.
12. González M, Cernuzzi L, and Pastor O. Una aproximación para aplicaciones web: *MoWebA*. In *XIV Congreso Iberoamericano en Software Engineering – CibSE*, Río de Janeiro, Brasil, 2011.
13. Urbieta M, Rossi G, Ginzburg J, and D. Schwabe. Designing the interface of rich internet applications. In *Proceedings of the 2007 Latin American Web Conference*, LA-WEB ’07, pages 144–153, Washington, DC, USA, 2007. IEEE Computer Society.
14. Koch N, Pigerl M, Zhang G, and Morozova T. Patterns for the model-based development of rias. In *Proceedings of the 9th International Conference on Web Engineering*, ICWE ’9, pages 283–291, Berlin, Heidelberg, 2009. Springer-Verlag.
15. Fraternali P, Comai S, Bozzon A, and Carughi G T. Engineering rich internet applications with a model-driven approach. *ACM Trans. Web*, 4(2):7:1–7:47, April 2010.
16. Runeson P, Höst M, Rainer A, and Regnell B. *CASE STUDY RESEARCH IN SOFTWARE ENGENEERING. Guidelines and Examples*, ISBN 978-1118104354. Jhon Wiley & Sons,Inc, Hoboken, New Jersey, 2012.
17. Meliá S, Gómez J, Pérez S, and Dáz O. A model-driven development for gwt-based rich internet applications with ooh4ria. In *Proceedings of the 2008 Eighth International Conference on Web Engineering*, ICWE ’08, pages 13–23, Washington, DC, USA, 2008. IEEE Computer Society.
18. Vahid Gharavi S V. Model-driven development of *Ajax* web applications. Master’s thesis, Faculty EEMCS, Delft University of Technology, September 2008.

1. **Object Management Group:** <http://www.omg.org/> , 2015 [↑](#footnote-ref-1)
2. Departamento de Ingeniería Electrónica e Informática de la Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción [↑](#footnote-ref-2)
3. **Model Driven Architecture:** <http://www.omg.org/mda/> , 2015 [↑](#footnote-ref-3)
4. **jQuery UI 1.11 API Documentation:** <http://api.jqueryui.com/> , 2015 [↑](#footnote-ref-4)
5. **jQuery Validation Plugin:** <http://jqueryvalidation.org/> , 2015 [↑](#footnote-ref-5)
6. **List of Ajax frameworks :** <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Ajax_frameworks> , 2015 [↑](#footnote-ref-6)
7. **Eclipse Modelling Framwwork:** <https://www.eclipse.org/modeling/emf> , 2015 [↑](#footnote-ref-7)
8. **Acceleo:** <https://eclipse.org/acceleo> , 2015 [↑](#footnote-ref-8)
9. **Ecore:** Metamodelo nativo que forma parte del core del EMF para describir a los modelos [↑](#footnote-ref-9)