# Arquitecturas Orientadas aos Serviços (SOA – Service-Oriented Architectures)

# Web Services ASP.NET Windows Communication Foundation WCF

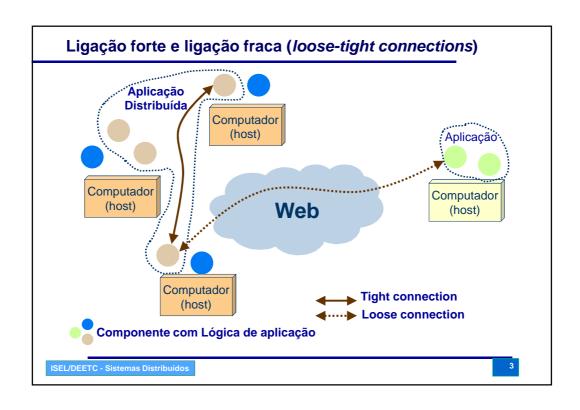
ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

# Interdependência entre partes

Num sistema distribuído os aspectos relacionados com a interdependência entre as partes devem considerar:

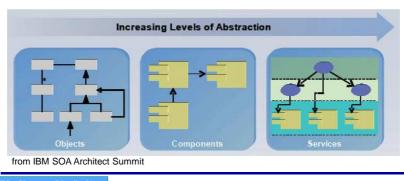
- Reduzir ao máximo o número de componentes conhecidas ou que comprometem as partes envolvidas;
- Se é feita um mudança numa das partes então não deve ser necessário fazer consequentes mudanças noutras partes;
- Um aspecto a ter em conta é o tipo de ligação forte ou fraca:
  - loose connection (ligação fraca) a ligação só existe no decurso da chamada de uma operação. Ex: HTTP; Web Services
  - tight connection (ligação forte) existe o conceito de sessão. Ex: TCP; serviços stateful. Cada um dos interlocutores pressupõe comportamentos da outra parte.

ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos



## **SOA – Service Oriented Architecture**

- Colecção de serviços bem definidos onde cada serviço pode ser modificado de forma independente, aos outros serviços, para responder a mudanças de mercado ou de negócio.
- Proporciona um modelo de interacção através de mensagens baseado em standards abertos;



ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

### Service Oriented Architecture - SOA

- Arquitecturas distribuídas baseadas no conceito de Serviço;
- Os serviços são os building blocks das arquitecturas SOA e disponibilizam funcionalidades usadas por aplicações de utilizador ou por outros serviços;
- Existe um mecanismo consistente para comunicar com os serviços, que deve ser loosely coupled e suportar o uso de interfaces explicitas;
- Aplica os conceitos comprovados de desenvolvimento orientado aos objectos e desenho baseado em componentes;
- A adopção de arquitecturas SOA, permite construir sistemas flexíveis:
- Permite a reutilização de componentes relacionadas com os processos de negócio;
- Facilita mudanças e a criação de novos processos de negócios numa organização;

ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

# O que é um Serviço?

### Principio 1 - Fronteiras explicitas

- Interface pública e bem definida. Todas as interacções ocorrem através dessa interface;
- Interfaces simples e pequenas, indicando as mensagens que podem ser enviadas/recebidas;
- Facilidade dos clientes poderem usar o serviço, conhecendo apenas a interface;
- Não são conhecidos detalhes de implementação do serviço

SEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

#### Principio 2 - Os Serviços são autónomos

- Um serviço deve estar isolado e desacoplado;
- A versão do serviço e o alojamento (deployment) deve ser independente do sistema onde está alojado;
- Os contratos (interfaces) dos serviços não devem mudar após a sua publicação;
- Adoptar aproximações pessimistas, isolando o serviço de falhas.

ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

7

# Principio 3 - Serviços publicam um Contrato e NÃO uma Classe

- Um serviço publica o XML schema das mensagens;
- Um serviço publica um contrato estável através de um XML schema bem definido, por exemplo, WSDL (Web Service Definition Language);
- Se o contrato tiver que mudar, então deve ser criada uma nova versão do serviço, por forma a não comprometer clientes do serviço;
- Modelos de dados internos ao serviço não devem ser públicos.

SEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

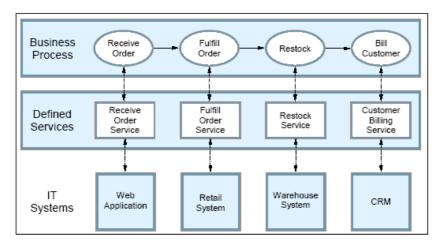
### Principio 4 – A compatibilidade entre serviços

- Nem todos os requisitos de um serviço podem ser especificados no contrato;
- Os comportamentos podem ser conhecidos utilizando asserções (Policy expressions; Policy assertions) para representar eventuais requisitos sobre domínios específicos tais como: segurança; transacções; semântica sobre o conteúdo das mensagens; etc.
- Separar as compatibilidades estruturais das compatibilidades semânticas;

ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

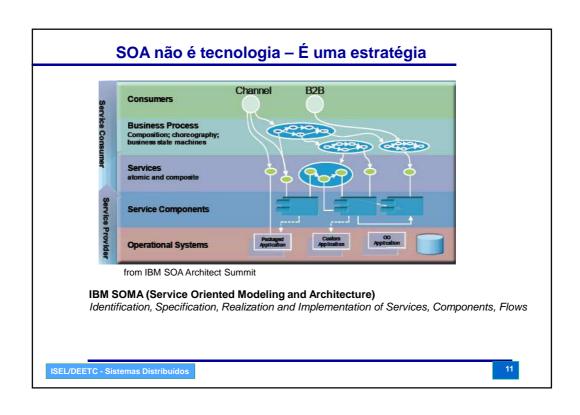
9

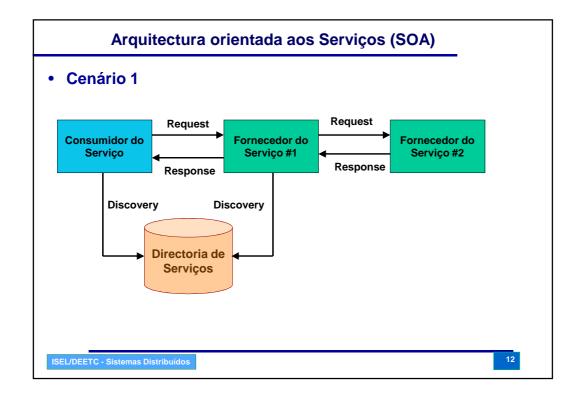
# Novo processo de negócio de pedidos de encomenda

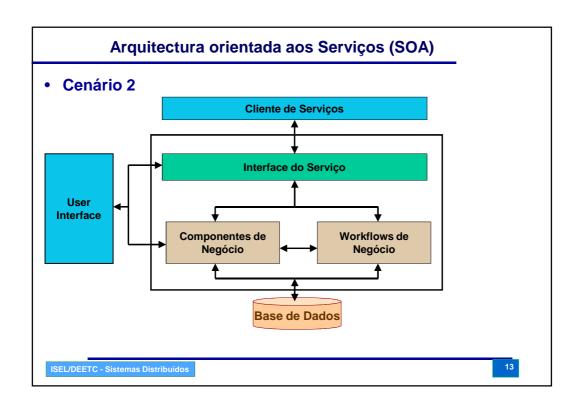


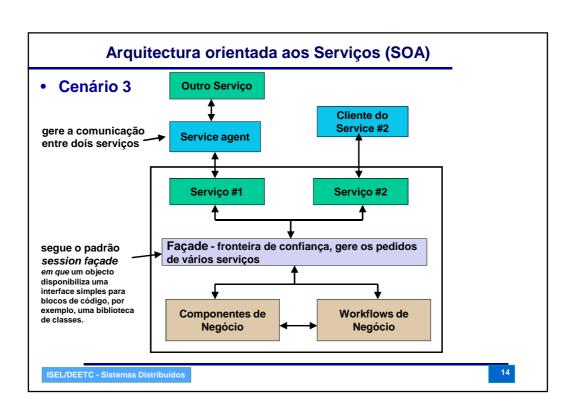
from: IBM RedBooks - "Patterns: Implementing Self-Service in an SOA environment"

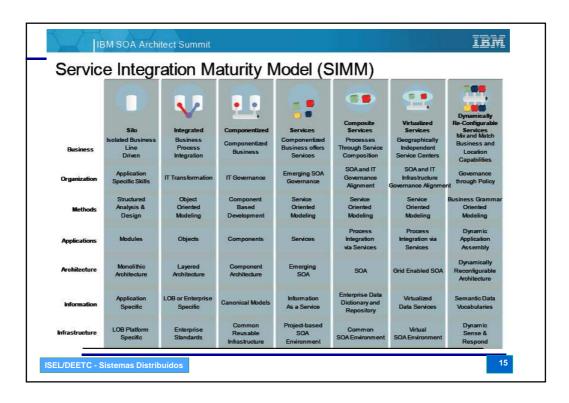
ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos











# Mashups

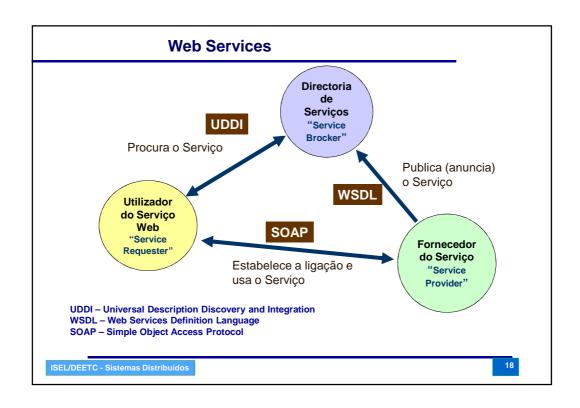
- Um mashup é uma combinação de informação oriunda de várias fontes por forma a criar algo de novo ou no mínimo útil.
- O ideal é que um utilizador possa construir um novo mashup sem programar.
- http://www.youtube.com/watch?v=U9sENSA\_sjl
  - Vídeo sobe o que é um mashup
- http://mashable.com/2007/07/11/google-maps-mashups-2/
  - Site sobre mashups baseados em Google Maps

ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

# O que são Web Services ?

- Serviços são componentes autónomas que processam mensagens XML bem definidas em formato SOAP – Simple Object Access Protocol);
- Os Serviços fornecem um interface bem conhecida, que pode ser descrita através de um documento XML (Web Service Description Language –WSDL) também conhecido por contrato WSDL, onde, entre outras, são descritas as mensagens que podem ser enviadas e recebidas do serviço;
- Um Serviço fornece endpoints (tipicamente um URL) a que os consumidores do serviço (por exemplo outros serviços) se podem ligar (binding)

ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos



### Protocolos relacionados com os Web Services

- HTTP
  - Protocolo de comunicação usado para o transporte de chamadas aos serviços
- WSDL (Web Service Description Language)
  - Documento de descrição do serviço— operações, tipos de dados, parâmetros, informação de binding para acesso ao serviço
- SOAP (Simple Object Access Protocol)
  - Representação das mensagens de chamada e resposta aos serviços
- UDDI (Universal Description, Discovery, and Integration)
  - Directoria de Web Services e outras informações de negócio
- DISCO (WS-Inspecion)
  - Especificação (Microsoft) para a descoberta (Discovery) de serviços

ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

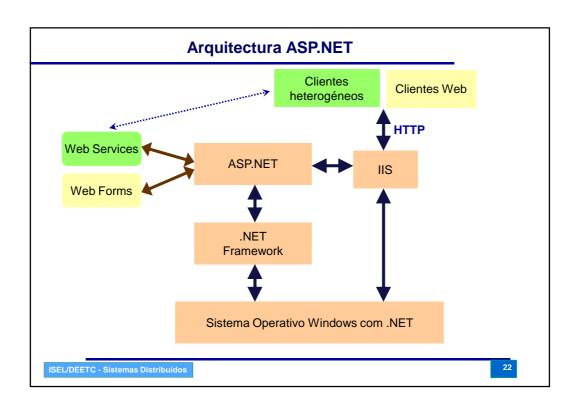
19

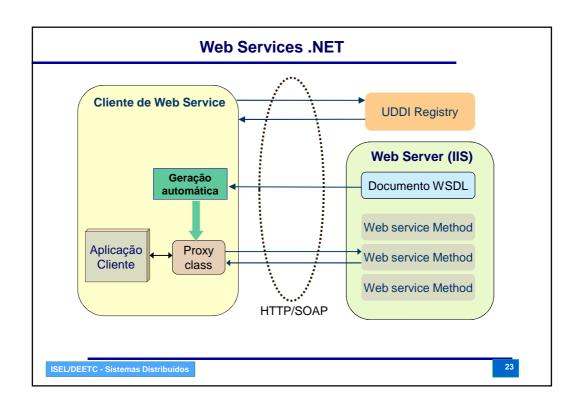
## Perspectivas para a utilização de Web Services

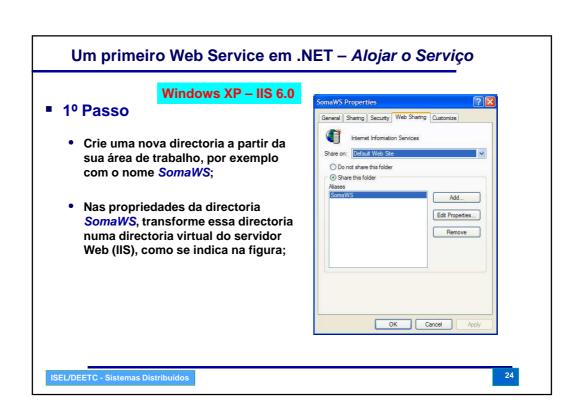
- Standards abertos
- Facilitador da Interoperabilidade
- Independente de plataformas
- Mensagens e interfaces em XML
- Facilitador de implementação de arquitecturas SOA
- Largamente adoptado pela indústria

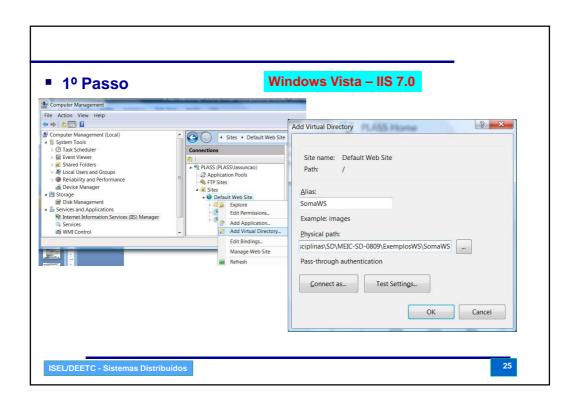
ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

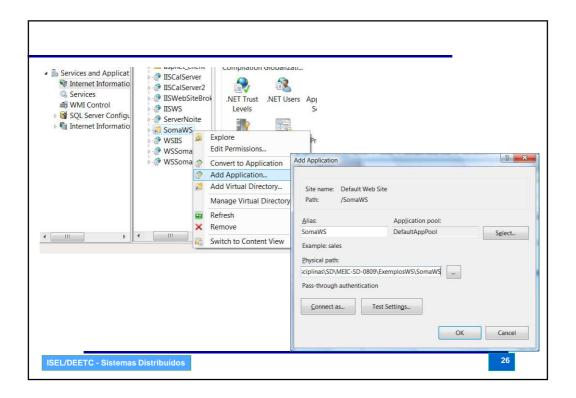












# Um primeiro Web Service em .NET - O Serviço

### 2º Passo

 Editar com notepad, ou outro editor de texto, um ficheiro com o nome Soma.asmx, (a extensão asmx é usada em .NET para os Web Services) com o conteúdo abaixo apresentado e coloque-o na directoria SomaWS, anteriormente criada.

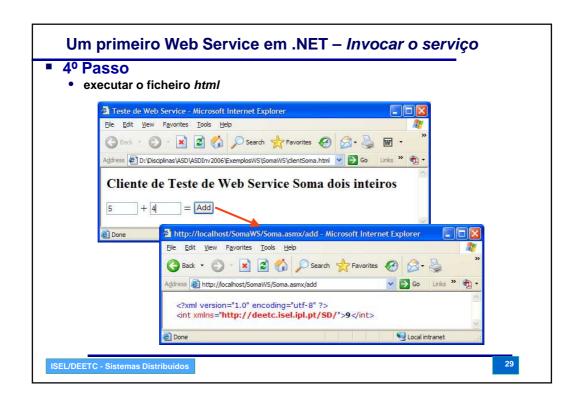
ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

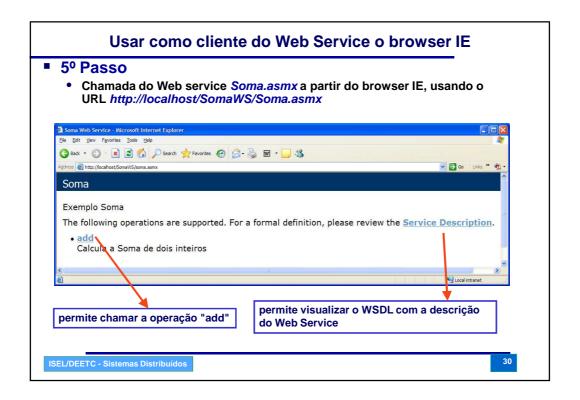
27

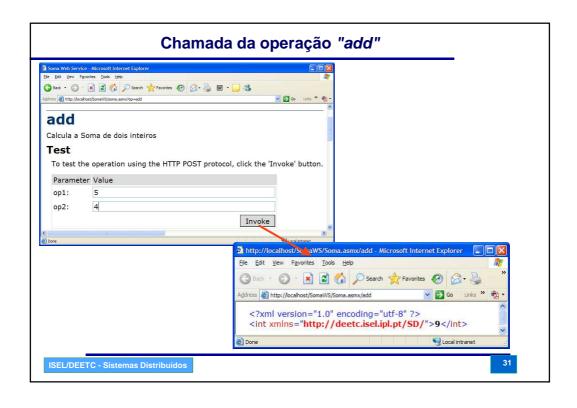
# Um primeiro Web Service em .NET - Um possível Cliente

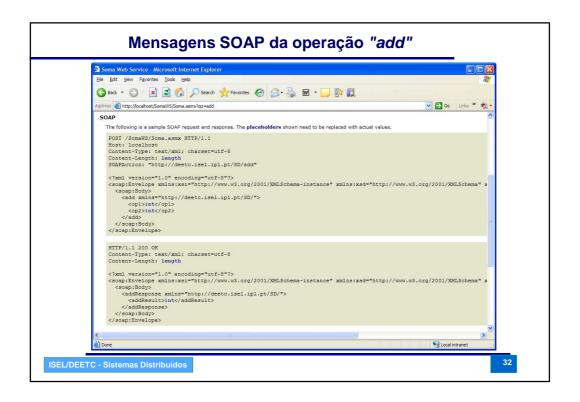
#### 3º Passo

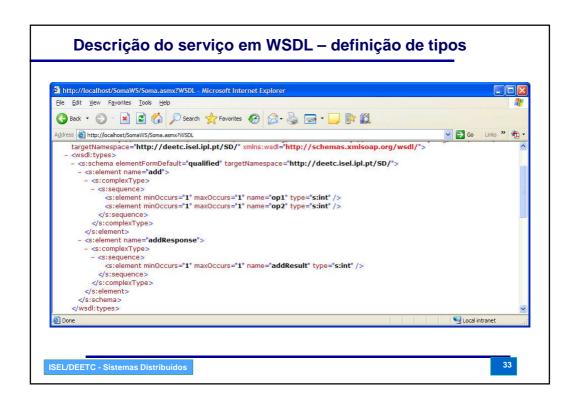
 Editar com notepad, ou outro editor de texto, um ficheiro com o nome clientSoma.html com o conteúdo abaixo apresentado e coloque-o na directoria SomaWS, anteriormente criada.

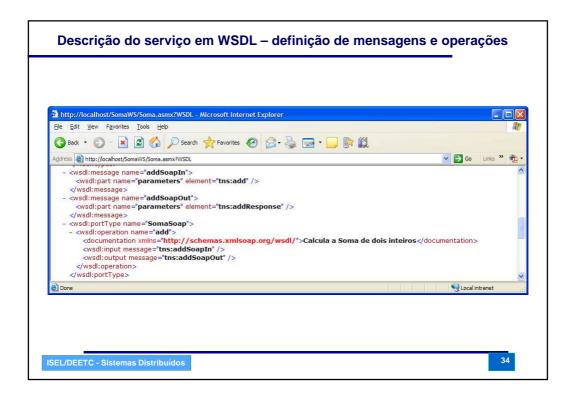












# Descrição do serviço em WSDL - definição de binding e location do serviço http://localhost/SomaWS/Soma.asmx?WSDL - Microsoft Internet Explorer Edit View Favorites Tools Help 3 Back \* 5 - 🗷 🗷 🏠 🔑 Search 📌 Favorites 🚱 🔝 - 🦫 🔝 🖫 Go Links » Address Address http://localhost/SomaWS/Soma.asmx?WSDL <wsdl:operation name="add"> </wsdl:input <wsdl:output> <soap:body use="literal" /> </wsdl:output> </wsdl:operation> </wsdl:binding> <wsdl:service name="Soma"> <documentation xmlns="http://schemas.xmlsoap.org/wsdl/">Exemplo Soma</documentation> <wsdl:port name="SomaSoap" binding="tns:SomaSoap"> <soap:address location="http://localhost/SomaWS/Soma.asmx" /> </wsdl:port> </wsdl:service> </wsdl:definitions> S Local intranet

# Proxy para acesso ao Web Service Gerar o proxy com ajuda do utilitário WSDL.EXE, disponível em: C:\Program Files\Microsoft SDKs\Windows\v7.0A\bin\NETFX 4.0 Tools > wsdl /out:soma.cs /n:SD http://localhost/SomaWS/Soma.asmx Gera um ficheiro em C# com o código do proxy. namespace SD { public class Soma : System.Web.Services.Protocols.SoapHttpClientProtocol { public Soma() { this.Url = "http://localhost/SomaWS/Soma.asmx"; } ... public int add(int op1, int op2) { object[] results = this.Invoke("add", new object[] { op1, op2}); return ((int)(results[0])); } ISEL/DEETC - Sistemas Distribuídos

