

**Relatório**

**Linguagens de Programação II**

**Alunos:**

**José Dias (18840)**

**Pedro Ferraz (18842)**

**Professor:Luis Ferreira**

**Licenciatura em Engenharia de Sistemas Informáticos**

Barcelos, abril, 2020

Resumo

Neste trabalho prático, estamos perante uma empresa que presta serviços de gestão e contabilidade e pretende proteger ao máximo a privacidade dos dados pessoais dos seus clientes, não colocando estes em qualquer perigo e aplicando as regras de acordo com o RGPD.

Para melhorar a proteção destes dados e a livre circulação deles, o departamento de informática da empresa pretende contratar um programador para desenvolver um programa capaz de auxiliar a manter o sistema informático da empresa em sintonia com o RGPD.

Aqui surge o trabalho prático, na criação de um código para ajudar os colaboradores responsáveis da empresa nas auditorias internas ao sistema informático, realizadas pelas autoridades competentes.

O código contém bastantes funcionalidades relacionadas com as auditorias, onde é posto em prática toda a matéria estudada durante a unidade curricular de Linguagens de Programação I e Algoritmos e Estrutura de Dados I.

Neste programa é possível analisar a ligação entre colaboradores, vulnerabilidades e equipamentos intervenientes numa auditoria. E ainda contem várias funcionalidades para remover e editar colaboradores e vulnerabilidades.

Link GitHub: <https://github.com/josed14s/18840-18842-LP2> .

Lista de Abreviaturas e Siglas

* **RGPD** – Regulamento Geral de Proteção de Dados;
* **UE** – União Europeia;
* **DPO** – Data Protection Officer;

Índice de Figuras

Figura 1 - Simbolo Microsoft Visual Studio 5

Figura 2 - Regulamento Geral de Proteção de Dados 7

Figura 3 - diagrama de classes 14

Índice

[1. Introdução 5](#_Toc38828841)

[1.1. Contextualização 5](#_Toc38828842)

[1.2. Motivação e objetivo 5](#_Toc38828843)

[1.3. Estrutura do Documento 6](#_Toc38828844)

[2. Estado da arte 7](#_Toc38828845)

[3. Implementação 8](#_Toc38828846)

[3.1. Descrição do problema 8](#_Toc38828847)

[3.2. Solução 8](#_Toc38828848)

[3.3. Program.cs 8](#_Toc38828849)

[3.4. Auditoria.cs 8](#_Toc38828850)

[3.5. Colaborador.cs 10](#_Toc38828851)

[3.6. Vulnerabilidade.cs 11](#_Toc38828852)

[3.7. Equipamento.cs 12](#_Toc38828853)

[3.8. Diagrama de classes 14](#_Toc38828854)

[4. Conclusão 18](#_Toc38828855)

[4.1. Lições aprendidas 18](#_Toc38828856)

[4.2. Apreciação final 18](#_Toc38828857)

[5. Bibliografia 19](#_Toc38828858)

# Introdução

## Contextualização

Este trabalho prático está inserido na unidade curricular de Linguagens de Programação II, do curso de Licenciatura de Engenharia de Sistemas Informáticos.

A realização deste trabalho prático consistiu na criação de um programa em linguagem C#, com o uso do Microsoft Visual Studio no sistema operativo Windows 10 home.

Uma imagem com desenho

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 - Simbolo Microsoft Visual Studio

## Motivação e objetivo

Cada vez mais as pessoas têm por hábito ser muito cuidadosas com os seus dados pessoais, como por exemplo quando os disponibilizam a empresas, ou a qualquer tipo de organização ou associação.

Quando uma empresa tem boa reputação por ser segura à nível de sistema informático, isso atrai clientes, porque eles próprios sentem se seguros ao depositar lá os seus dados pessoais. O facto de atrair clientes é muito positivo para o negócio, daí esta empresa pretender contratar um programador para desenvolver um programa de auxílio às auditorias, para tornar a empresa mais segura e em conformidade com o RGPD.

## Estrutura do Documento

O relatório deste trabalho prático encontra-se dividido em cinco capítulos:

1. **Introdução** – Neste capítulo, encontra-se um breve resumo sobre o que consiste este trabalho e quais os objetivos da realização deste mesmo;
2. **Estado da Arte** – No Estado da Arte está retratado o que é o RGPD e ainda algumas aplicações que existem para auxiliar as empresas a estarem de acordo com o RGPD;
3. **Implementação** – Na Implementação encontra-se uma descrição completa de todos os pormenores do trabalho, explicando cada fase, assim como o funcionamento do mesmo;
4. **Análise e Teste** – Na análise e testes está representado imagens sobre a execução do programa final, explicando detalhadamente cada passo e ainda uma análise final deste trabalho prático;
5. **Conclusão** - E por fim na conclusão fala sobre o que eu achei deste trabalho prático, quer a nível de dificuldades encontradas a meio do projeto e apreciação final sobre o que este trabalho melhorou em mim.

# Estado da arte

O Regulamento Geral de Proteção de Dados foi aprovado em 15 de abril de 2016 no Parlamento Europeu e só foi implementado passados mais de dois anos em 25 de maio de 2018. Este regulamento consiste num conjunto de regras sobre a privacidade e proteção de dados pessoais de todos os cidadãos residentes na UE e a circulação deles para fora da UE e mesmo dentro da UE. Estas regras são aplicadas quer a pessoas, organizações ou empresas que operam com dados pessoais.

Com a implementação do RGPD, todas as empresas ativas na UE têm que respeitar as regras e os princípios definidos pelo RGPD, senão correm o risco de pagamento de coimas até 10 milhões de euros ou 2% do volume de negócio, no caso de infrações de menor gravidade e para casos mais graves poderá chegar aos 20 milhões de euros ou 4% do volume de negócios.

Existem algumas aplicações no mercado capazes de auxiliar auditorias, uma delas é a “Gestão de Auditorias” da WeMake, além de permitir a gestão online de todas as atividades ao planeamento e registo de auditorias (internas / externas), a aplicação produz automaticamente os documentos essenciais e armazena os registos associados.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 - Regulamento Geral de Proteção de Dados

# Implementação Fase 1

## Descrição do problema

Neste trabalho prático, estamos perante o departamento informático de uma empresa de gestão e contabilidade, que pretende que um programador para desenvolver um programa em C#. Esse programa terá como objetivo auxiliar os colaboradores responsáveis da empresa para quando forem realizadas auditorias internas, com diversos tipos de funcionalidades.

## Solução

Para iniciar o trabalho, eu comecei por organizar este projeto em cinco ficheiros diferentes, onde cada um corresponde a uma parte do programa, tais como as auditorias, colaboradores, vulnerabilidades e equipamentos.

### Program.cs

O ficheiro “Program.cs”, vai ser o ficheiro principal deste programa, onde todas as classes vão girar a volta dele.

Nesta fase do trabalho prático, ainda não temos nada desenvolvido neste ficheiro, pois terá como função passar cá para fora a informação, onde essa parte vai ser desenvolvida na Fase 2 deste trabalho prático

### Auditoria.cs

Este primeiro ficheiro criado “Auditoria.cs”, contem dentro dele tudo que diz respeito às auditorias.

Primeiro comecei por introduzir as variáveis que caracterizam as auditorias:

* **int**:
  + ***codigo*** representa o código da auditoria;
  + ***duracao*** corresponde a duração da auditoria;
  + ***codColaborador*** corresponde ao código do colaborador que realizou a auditoria;
* **DateTime** :
  + ***data*** data que se realizou a auditoria;
* **Vulnerabilidade[]** :
  + ***vulns*** conjunto de todas as vulnerabilidades presentes numa auditoria;
* **static int** : variáveis criadas para serem utilizadas dentro da classe auditoria
  + ***countCodigo*** contador utilizado para atribuir os códigos automaticamente as auditorias;
  + ***countVulnerabilidade*** contador utilizado para contar as vulnerabilidades de uma auditoria;

Depois passei para a parte da criação dos construtores. Onde criei um método static, para ser executado pelo programa, onde vai inicializar as variáveis static int com 0 e criei dois métodos public, para construir a auditoria, onde um é construção por defeito e outro é construção com valores.

A seguir aos construtores, avancei para a criação das propriedades com o uso de get’s e set’s, onde é possível alterar os valores das variáveis da classe Auditoria, ou então apenas verificar qual o valor da mesma.

Nas propriedades, criei métodos que permitem alterar e verificar para duracao, codColaborador e data. Depois criei para codigo, um que apenas permite verificar o valor da variável da auditoria.

Por último, desenvolvi quatro funções:

* **InserirVulnAuditoria()** tem como funcionalidade passar uma vulnerabilidade para dentro de uma auditoria;
* **NumeroAuditorias()** devolve o número de auditorias presentes no programa;
* **AuditoraiMaisVulnerabilidades()** encontra e devolve a auditoria com mais vulnerabilidades;
* **AuditoraiMenosVulnerabilidades()** encontra e devolve a auditoria com menos vulnerabilidades;

### Colaborador.cs

Neste ficheiro “Colaborador.cs”, encontra-se tudo que envolve os colaboradores e tudo que eles têm de envolvido à volta deles.

Primeiro comecei por criar um enum, para declarar o estado de um colaborador, de seu nome State e pode tomar dois valores:

* *ativo* onde se encontra ativo para realizar uma auditoria;
* *inativo* onde não se encontra disponível para realizar uma auditoria;

Depois introduzi as variáveis que identificam os colaboradores:

* **int**:
  + ***codigo*** representa o código do colaborador;
* **string**:
  + ***nome*** representa o nome do colaborador;
* **State**:
  + ***estado*** corresponde ao estado de atividade do colaborador;
* **Auditoria[]** :
  + ***audColaborador*** conjunto de todas as auditorias presentes num colaborador;
* **static int** : variáveis criadas para serem utilizadas dentro da classe Colaborador.
  + ***countCodigo*** contador utilizado para atribuir os códigos automaticamente aos colaboradores;
  + ***countAuditoria*** contador utilizado para contar as auditorias num colaborador;

A seguir avancei para a parte do desenvolvimento dos construtores. Onde criei um método static, para ser executado pelo programa, onde vai inicializar as variáveis static int com 0 e criei dois métodos public, para construir a Vulnerabilidade, onde um é construção por defeito e outro é construção com valores.

Depois da criação dos construtores, desenvolvi as propriedades com o uso de get’s e set’s, onde é possível alterar os valores das variáveis da classe Colaborador, ou então apenas verificar qual o valor da mesma.

Dentro das propriedades, criei métodos que permitem alterar e verificar os valores das variáveis para estado e nome. Depois criei para codigo, um que apenas permite verificar o valor da variável do colaborador.

Para terminar, desenvolvi duas funções:

* **InserirAudColaborador()** permite adicionar uma auditoria ao registo de auditorias dentro de um colaborador;
* **RemoverColaborador()** altera o estado de atividade de um colaborador para inativo;

### Vulnerabilidade.cs

Neste terceiro ficheiro “Vulnerabilidade.cs”, contem tudo que envolve as vulnerabilidades.

Antes de começar a declarar as variáveis, criei dois enum, para declarar o estado e o nível de uma vulnerabilidade, são essas:

* **Level**
  + *baixo*;
  + *moderado*;
  + *elevado;*
* **State**
  + *sim* representa que a vulnerabilidade já se encontra resolvida;
  + *nao* representa que a vulnerabilidade não se encontra resolvida;

A seguir passei para a declaração das variáveis da classe Vulnerabilidade:

* **int**:
  + ***codigo*** representa o código da vulnerabilidade;
* **string**:
  + ***descricao*** corresponde a descrição da vulnerabilidade;
* **State**:
  + ***estado*** corresponde ao estado de resolução da vulnerabilidade;
* **Equipamento[]** :
  + ***eqVuln*** conjunto de equipamentos presentes numa vulnerabilidade;
* **int[]**:
  + ***codAuditoria*** conjunto de códigos de auditoria presentes numa vulnerabilidade;
* **static int** : variáveis criadas para serem utilizadas dentro da classe Vulnerabilidade.
  + ***countCodigo*** contador utilizado para atribuir os códigos automaticamente aos colaboradores;
  + ***countAuditoria*** contador utilizado para contar as auditorias num colaborador;
  + ***countEquipamento*** contador utilizado para contar as auditorias num colaborador;

Depois avancei para a criação dos construtores. Onde criei um método static, para ser executado pelo programa, onde vai inicializar as variáveis static int com 0 e criei dois métodos public, para construir a vulnerabilidade, onde um é construção por defeito e outro é construção com valores, onde introduz uma string descrição, um Level do nível e um State do estado.

Depois dos construtores, passei para a criação das propriedades com o uso de get’s e set’s, onde é possível alterar os valores das variáveis da classe Vulnerabilidade, ou então apenas verificar qual o valor da mesma.

Nas próprias propriedades, criei métodos que permitem alterar e verificar os valores das variáveis para estado, nivel, descricao e codAuditoria. Depois criei para codigo, um que apenas permite verificar o valor da variável da vulnerabilidade.

Para o fim, desenvolvi três funções:

* **InserirAudVulnerabilidade()** permite adicionar uma auditoria ao registo de auditorias dentro de uma vulnerabilidade;
* **RemoverVulnerabilidade()** altera o estado de realização de uma vulnerabilidade para sim;
* **InserirEquipVulnerabilidades ()** adiciona um equipamento a variável eqVuln de uma vulnerabilidade;

### Equipamento.cs

Neste último ficheiro “Equipamento.cs”, vai conter tudo que diz respeito aos equipamentos.

Primeiro comecei por introduzir as variáveis que caracterizam os equipamentos:

* **int**:
  + ***codigo*** representa o código do equipamento;
* **string**:
  + ***tipo*** representa o tipo de equipamento;
  + ***marca*** corresponde a marca do modelo;
  + ***modelo*** representa o modelo do equipamento;
* **int[]**:
  + ***codVuln*** conjunto de códigos de vulnerabilidade presentes num equipamento;
* **DateTime** :
  + ***dataAquisicao*** data em que se comprou o equipamento;
* **static int** : variáveis criadas para serem utilizadas dentro da classe Vulnerabilidade.
  + ***countCodigo*** contador utilizado para atribuir os códigos automaticamente aos equipamentos;
  + ***countVuln*** contador utilizado para contar as vulnerabilidades presentes num equipamento;

A seguir passei para a parte do desenvolvimento dos construtores. Onde criei um método static, para ser executado pelo programa, onde vai inicializar as variáveis static int com 0 e criei dois métodos public, para construir o Equipamento, onde um é construção por defeito e outro é construção com valores, onde vai ser introduzido quatro string’s tipo, marca, modelo e data de aquisição que depoi vai ser convertido para DateTime, através do .Parse().

Depois da criação dos construtores, desenvolvi as propriedades com o uso de get’s e set’s, onde é possível alterar os valores das variáveis da classe Equipamento, ou então apenas verificar qual o valor da mesma.

Dentro das propriedades, criei métodos que permitem alterar e verificar os valores das variáveis para tipo, marca, modelo e dataAquisicao. Depois criei para codigo, um que apenas permite verificar o valor da variável do equipamento.

Para terminar, desenvolvi uma função:

* **InserirVulnEquipamento ()** permite adicionar uma vulnerabilidade ao registo de vulnerabilidades dentro de um equipamento;

### Diagrama de classes

Na imagem seguinte, encontra-se representado o digrama desta fase inicial do trabalho pratico, onde contém todas variáveis, propriedades, funções e enum’s de cada classe e ainda as ligações entre eles:

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 - diagrama de classes

# Implementação Fase 2

Esta fase 2 do trabalho prático consistiu em melhorar a fase 1 e aplicar nova matéria que não tinha sido dada até a data.

## NTier

Nesta nova fase do trabalho prático, implementei a arquitetura **Ntier**, no qual tenho cinco projetos na mesma solução, respeitando as normas da arquitetura:

* **Tp1Lp2 –** Presentation Layer;
* **ObjetosAuditoria -**  Business Objects;
* **BDAuditorias –** Data Access Objects;
* **RegrasNegocio –** Business Rules;
* **Excepcoes;**

Para melhorar a qualidade do código substitui todos os arrays por listas. Como por exemplo:

Vulnerabilidades[] vulns; => List<Vulnerabilidade> vulns;

## Exceções

Com a introdução desta matéria relativa as exceções, conseguimos lidar com algumas situações que surgem quando o programa esta a decorrer, através do try{}catch{}. Onde permite captar falhas que possam surgir durante a execução do programa.

Neste trabalho para alem das exceções já predefinidas pelo visual studio, desenvolvi algumas para tentar captar alguns erros específicos.

public class AuditoriaInexistenteException : ApplicationException -caso não exista a auditoria que o programa esta a tentar manipular;

public class VulnerabilidadeInexistenteException : ApplicationException -caso não exista a vulnerabilidade que o programa esta a tentar manipular;

public class ColaboradorInexistenteException : ApplicationException -caso não exista o colaborador que o programa esta a tentar manipular;

public class InsercaoException : ApplicationException – se o programa não conseguir fazer a inserção de algum tópico;

## Diagramas de Classe

##### Diagrama ObjetosAuditoria

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Figura 4 - Diagrama Objetos Auditoria

##### Diagrama BDAuditorias

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 5 -Diagrama BDAuditorias

##### Diagrama Exceções

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Figura 6 - Diagrama Exceções

# Implementação Fase 3

# Conclusão

## Lições aprendidas

Este trabalho prático foi bastante difícil e complicado de fazer, visto que foi o primeiro realizado com linguagem C#.

Para a realização deste programa, tive de investigar matérias relacionadas com a linguagem C# que não tinha ainda dado nas aulas, pois necessitei delas e ainda estudei matéria que não usei no trabalho, mas fiquei a conhecer e saber operar com elas. O que na minha opinião, é muito benéfico, pois ganhei mais conhecimento na linguagem C# do que aquele que tinha.

## Apreciação final

O trabalho prático desenvolvido nesta fase final do semestre tem um grande peso da avaliação final deste trabalho prático, daí eu ter me aplicado bastante, onde despendi muito tempo, empenho e dedicação.

Como este trabalho prático é o primeiro desta unidade curricular, acho que superei as minhas expectativas, tendo feito todo o trabalho da maneira que eu tinha pretendido, sem ter de fazer rodeios para obter o resultado desejado.

# Bibliografia

“*Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados*”, 07/11/2019 ,Wikipedia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Regulamento_Geral_sobre_a_Prote%C3%A7%C3%A3o_de_Dados>