RAW App

Pedro H. Pino, Samuel S. Rocha, Filipe C. de Jesus

Instituto de Ensino Superior de Brasília

Ciência da Computação

pedro.haluch@gmail.com, samuelsilv.rocha@gmail.com, filipe.cdj@gmail.com

Resumo. Neste trabalho os conhecimentos adquiridos ao longo do semestre foram usados para conceber o MVP de um aplicativo Android com temática de review de produtos. Dentre as ferramentas empregadas estão construção de APIs, CRUD em banco de dados, framework MVVMi, e requisições HTTPs, além da elaboração de um roadmap geral de próximos passos.

1. Introdução e Contextualização

A temática inicial do projeto foi definida como uma plataforma para avaliação de artigos sexuais, trazendo um ambiente mais livre para a discussão sobre esse tipo de produto que é considerado tabu. Durante o desenvolvimento, no entanto, chegou-se à conclusão que o tema era muito expansivo, e que focar na lógica de negócio e valor comercial afetaria o foco e a capacidade de utilizar o ferramental adquirido ao longo do curso. Decidimos então usar a lógica de *MVP*s (*minimum viable products*): fazer a implementação de cada feature e suas possíveis integrações, mesmo que de forma simples.

2. Referencial Teórico e Trabalhos Correlatos

Para oferecer um serviço como esse, alguns requisitos são necessários. Do ponto de vista do usuário temos, portanto:

- Necessidade de autenticação,
- cadastro e leitura de informações,
- acesso a localizações, e
- suporte via chatbot.

Já do ponto de vista técnico, precisamos:

- manter ambientes autenticado e não-autenticado distintos,
- delegar a parte de autenticação a um serviço dedicado,
- capacidade de fazer requisições web,
- lidas com essas últimas em camadas que possam ser responsáveis por partes distintas das nossas validações,
- conectar a um banco de dados e fazer as operações básicas,
- acessar serviços de localização geográfica.

A expectativa é, portanto, demonstrar como essas ferramentas trabalham em conjunto para oferecer seus respectivos serviços e facilitar o desenvolvimento desse tipo de produto.

3. Referencial Teórico e Trabalhos Correlatos

MVVMi, Fragmentos, Injeção de Dependências e ViewModels e RecyclerViews

A escolha de como estruturar o aplicativo de forma a facilitar escala e integração com outras ferramentas passa por decidir como os componentes e suas funções serão distribuídos e abstraídos. Um pilar claro desde o início é a extrema dependência de programação orientada a objetos para conseguir executar esse tipo de desenvolvimento. Sem as conveniências de abstração oferecidas por objetos dentro do código seria muito difícil implementar a maioria das ferramentas utilizadas.

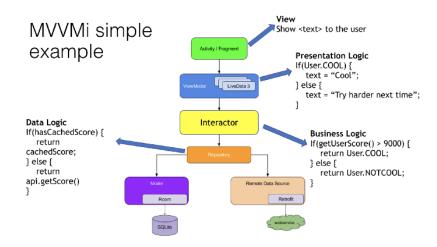


Fig 1. Arquitetura MVVMi

https://medium.com/@thereallukesimpson/clean-architecture-with-mvvmi-architecture-components-rxjava-8c5093337b43

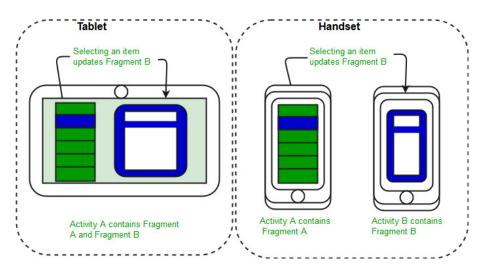


Fig 2. Benefícios do Uso de Fragmentos https://www.geeksforgeeks.org/introduction-fragments-android/

O grande diferencial estrutural das escolhas feitas é a modularização e abstração das estruturas em código. O uso da dependência hilt-dagger e suas injeções de dependência permite criar cadeias de classes que não precisam de construtores sendo instanciados a todo momento. O benefício é imediatamente notado quando se usa a arquitetura MVVMi (Figura 1). Aqui o objetivo é criar camadas de responsabilidades em relação aos dados e objetos sendo transitados. Tanto o desenvolvimento quanto a manutenção ficam mais diretos definindo classes específicas para tratar por exemplo de validação de negócio e validação técnica. O código fica mais modularizado, e os métodos sofrem menos efeito tanto "do que vem antes" quanto "do que vem depois".

Ainda em busca de maior modularização e abstração fica motivado o uso de fragmentos (*Fragments*) em vez de Activities para criar tanto as classes internas quanto as próprias telas. Os fragmentos são versáteis: podem desde ocupar completamente a tela no lugar

de uma Activity como ser apenas um elemento dela. Além disso, são mais plásticos em sua habilidade de comunicar e transitar entre si usando navegação entre fragmentos com a AndroidX Navigation e seus grafos de navegação. Eles, também, abstraem as "tecnicalidades" de integrar esses objetos e seus atributos.

Para gerenciar atributos e estados visuais faz-se o uso de ViewModels. Essa classe trata esses elementos de forma mais focada no ciclo de vida da aplicação e de seus elementos, e não apenas baseada em eventos estáticos e gatilhos por interações de usuário. Isso permite ao desenvolvedor trabalhar melhor com as etapas do ciclo de vida de uma tela, fragmento, ou qualquer outro elemento, não sofrendo por exemplo com o recomeço de algumas etapas de um elemento ao mudar a orientação da tela do dispositivo.

Na estruturação uma escolha importante a ser feita é a do uso de RecyclerViews. Esses elementos são responsáveis por dispor na tela estruturas list-like, em diversos formatos distintos. O benefício do uso desse recurso específico está na habilidade de, trabalhando em conjunto com um Adapter (classe responsável por gerenciar os dados dos elementos da lista, entre outras coisas), gerenciar muito melhor a carga desse tipo de estrutura no aplicativo, instanciando e removendo itens de memória à medida que entram e saem da tela.

Data Binding, Recursos de Cores e Temas, Constraint Layouts, Requisições

Uma vez definidas e organizadas as estruturas que recebem o projeto é hora de utilizar ferramentas para dinamizar seu funcionamento, tanto externo quanto interno.

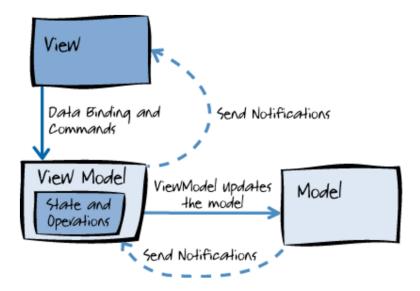


Fig 3. Relação entre ViewModel e Data Binding: trabalho em conjunto para melhor a experiência de desenvolvimento e execução

Do ponto de vista técnico o uso de Data Binding (que traz "mais uma vez, uma camada de abstração entre os arquivos .xml de layout dos fragmentos e as próprias classes .kt) é essencial. A habilidade de usar ViewModels e *manter* essa abstração mesmo lidando

com trânsito de dados entre a parte visual e a parte interna da aplicação dão muito mais flexibilidade.

Sobre a parte visual duas features que somam à experiência de desenvolvimento são os temas e os ConstraintLayouts. Os primeiros permitem de forma simples manter um padrão visual de cores, fontes, tamanhos, e vários outros aspectos visuais para dar uma visão de unicidade ao aplicativo. Já os ConstraintLayouts somam no dinamismo. Como são elementos visuais construídos de forma relativa aos outros elementos da tela (e também permitem ancoragens "fixas", se necessário) o desenvolvimento para diferentes dispositivos fica muito mais simples e remove a necessidade de buscar preparar a mesma tela para diversas possibilidades de dimensões.

Serviços: Banco de Dados, Requisições, APIs, Autenticação, GoogleMaps e DialogFlow

Não é realista esperar que um único dispositivo, principalmente dispositivos móveis que por natureza têm limitações em processamento e duração de bateria, sejam capazes de entregar nativamente todas as funcionalidades que um usuário moderno espera.

Nesse caso buscamos 'fora' da aplicação as soluções que precisamos. Essas conexões não são imediatas, no entanto. Algumas etapas são necessárias para acessar essas funcionalidades, como:

- preparar o ambiente para receber essas conexões,
- modelar os serviços às necessidades da aplicação, e
- estabelecer os canais de comunicação.

Esses requisitos, apesar de não serem os únicos, são necessários para a implementação de qualquer serviço *online*.

As requisições web foram feitas usando a dependência Retrofit. Ela, junto ao uso de Data Classes, mais uma vez fornece ao desenvolvedor uma camada de abstração na hora de usar as funcionalidades. Usando interfaces para mapear os elementos comuns entre métodos podemos criar objetos que fazem diversos tipos de requisições removendo das mãos do desenvolvedor a criação de código repetido.

As próprias DataClasses são uma ótima abstração para bancos de dados. Sua estrutura é diretamente mapeável ao banco de dados local do sistema Android. É difícil até justificar a necessidade do uso de bancos de dados nas nossas aplicações: são um serviço esperado em qualquer tipo de sistema atualmente, desde embarcados até em nuvem.

O uso de APIs também é fundamental por ser uma forma de se comunicar com esses serviços. FirebaseAuth, Google Maps e Dialog Flow se comunicam via APIs. Este último inclusive requer um serviço intermediário para tratar as requisições. Isso não é uma limitação da linguagem Kotlin ou do sistema Android: é uma decisão com finalidade de balanceamento de carga comum em desenvolvimento mobile. Remover o

máximo possível de esforço computacional das mãos do aplicativo aumenta sua usabilidade e experiência do usuário.

Execução

O projeto começou do zero, e todas as estruturas foram criadas ao longo do desenvolvimento. Os pacotes foram estruturados de forma a respeitar a estrutura MVVMi e as necessidades de Adapter para as RecycleViews e Fragments como elementos visuais principais.

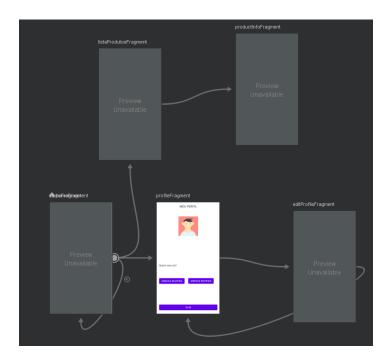


Fig. Grafo de Navegação em estágio posterior

Figs. Classe ViewModel e ClassApp, geral. As anotações indicam ao Hilt-Dagger que é nesse escopo que funcionarão as injeções de dependência.

As estruturas básicas foram criadas em seguida, para receber as próximas iterações. O grafo de navegação foi criado, assim como a classe ViewModel para o aplicativo e as

injeções de dependência para começar de forma padronizada a criar as classes (Figs). Duas Activities foram criadas, para representar informalmente os ambientes autenticado e não autenticado.

FigN. Trecho de código fazendo uso do Firebase

A partir deste momento o desenvolvimento passou a ser feito usando fragmentos. O uso do FirebaseAuthenticator foi implementado paralelamente à criação das classes responsáveis pela estrutura MVVM. O objetivo será utilizar essas classes para fazer a 'escada' de passagem de dados quando o aplicativo precisar se comunicar com o mundo externo.

Fig. Camada repository, fazendo chamadas para o Retrofit e recebendo injeções

Neste momento notou-se que o nível de complexidade da execução do projeto era bem mais alto do que o antecipado. Nessa hora tomamos algumas decisões acerca do escopo, e de como executá-lo. A conexão com o DialogFlow teria de ser preterida, e isso deixaria de demonstrar uma importante parte do projeto que é a conexão via API. Para contornar essa falta tomamos a decisão de, em vez de hospedar localmente o banco de dados, fazê-lo online na plataforma https://parse-dashboard.back4app.com/. Apesar de o

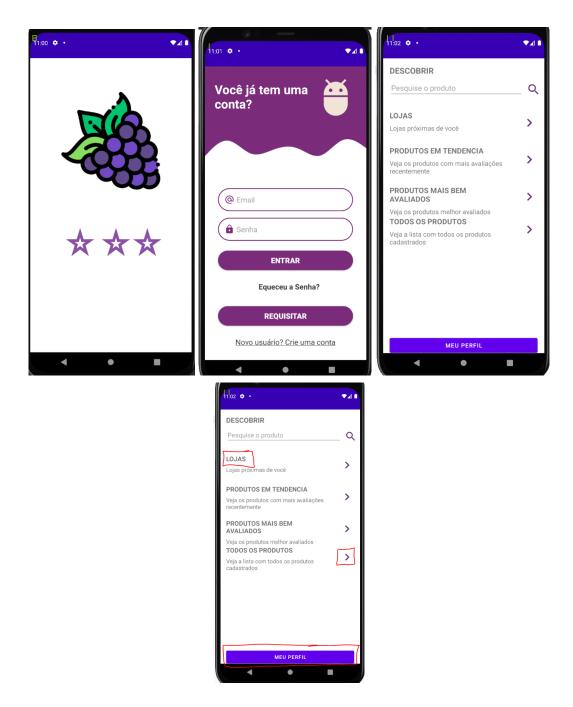
Parse oferecer um SDK para desenvolvimento em Kotlin decidimos por criar a nossa própria API, usando um servidor rodando online em uma instância do Heroku.

Para preparar essa conexão criou-se tanto a interface para que o Retrofit fizesse as chamadas, como o mapemando das Data Classes para receber os objetos do banco de acordo com as nossas necessidades.

Figuras. Interface para Retrofit, e Data Classes modelando nossas entidades.

Para escrever na tela contamos com data binding e Observers de objetos MutableLiveData, instanciados na nossa ViewModel. O fato de a viewModel nos oferecer subrotinas onde lidar paralelamente com requisições, por exemplo, sem 'sequestrar' os métodos do ciclo de vida padrão dos fragmentos foi imediatamente valioso para o desenvolvimento.

O onboarding usando fragmentos foi adicionado, assim como a tela de login com as funcionalidades de criação de conta, reset de senha e o próprio login.



Figs. Telas, e elementos

Uma tela Home foi adicionada pós-login, e alguns listeners foram adicionados para levar às próximas telas. A decisão de colocar em poucos elementos foi tanto fruto da revisão de escopo, quanto da ideia de experimentação com gatilhos a partir de diferentes tipos de elementos em tela.