**Sumário**

[1 INTRODUÇÃO 4](#_Toc492584313)

[2 COMPUTAÇÃO EM NUVEM 5](#_Toc492584314)

[2.1 MODELOS DE IMPLANTAÇÃO 5](#_Toc492584315)

[2.1.1 Nuvem Pública 5](#_Toc492584316)

[2.1.2 Nuvem Privada 5](#_Toc492584317)

[2.1.3 Nuvem Comunitária 6](#_Toc492584318)

[2.1.4 Nuvem Híbrida 6](#_Toc492584319)

[2.2 CARACTERÍSTICAS DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM 6](#_Toc492584320)

[2.2.1 Auto-Serviço Sob Demanda 6](#_Toc492584321)

[2.2.2 Elasticidade Rápida 7](#_Toc492584322)

[2.2.3 *Pool* de Recursos 7](#_Toc492584323)

[2.2.4 Mobilidade 7](#_Toc492584324)

[2.2.5 Monitoramento 7](#_Toc492584325)

[2.3 MODELOS DE SERVIÇOS 8](#_Toc492584326)

[*2.3.1* *Software as a Service (SaaS)* 8](#_Toc492584327)

[*2.3.2* *Platform as a Service (PaaS)* 8](#_Toc492584328)

[2.3.3 *Infrastructure as a Service (IaaS)* 9](#_Toc492584329)

[3 MICROSOFT AZURE 10](#_Toc492584330)

[3.1 USO COMERCIAL 10](#_Toc492584331)

[3.2 SERVIÇOS 10](#_Toc492584332)

[4 TECNOLOGIAS MÓVEIS 12](#_Toc492584333)

[4.1 SISTEMAS OPERACIONAIS MOBILE 12](#_Toc492584334)

[*4.1.1* *IOS* 13](#_Toc492584335)

[*4.1.2* *SYMBIAN* 13](#_Toc492584336)

[*4.1.3* *WINDOWS PHONE* 13](#_Toc492584337)

[*4.1.4* *ANDROID* 13](#_Toc492584338)

[4.2 USER EXPERIENCE E USER INTERFACE 14](#_Toc492584339)

[4.2.1 User Interface 14](#_Toc492584340)

[4.2.2 User Experience 14](#_Toc492584341)

[4.3 TECNOLOGIAS MÓVEIS INOVADORAS 14](#_Toc492584342)

[4.3.1 Detecção de Face 15](#_Toc492584343)

[4.3.2 Gadges Vestíveis 15](#_Toc492584344)

[4.3.3 Aplicações Guiadas por Voz 15](#_Toc492584345)

[4.3.4 Reconhecimento de Texto 15](#_Toc492584346)

[4.4 PRINCIPAIS LINGUAGENS DE DESENVOLVIMENTO 16](#_Toc492584347)

[4.4.1 HTML5 16](#_Toc492584348)

[4.4.2 Java 16](#_Toc492584349)

[4.4.3 *Objective* C 16](#_Toc492584350)

[4.4.4 Swift 17](#_Toc492584351)

[4.4.5 C# 17](#_Toc492584352)

[4.5 DESENVOLVIMENTO MOBILE E CROSS-PLATAFORM 17](#_Toc492584353)

[5 SONAR DE SERVIÇOS 18](#_Toc492584354)

[5.1 MINI MUNDO DO PROJETO 18](#_Toc492584355)

[5.2 CASOS DE USO 18](#_Toc492584356)

[5.3 CLASSES 18](#_Toc492584357)

[5.4 BANCO DE DADOS 18](#_Toc492584358)

[5.5 FUTURO DO PROJETO 18](#_Toc492584359)

[5.6 CONCLUSÃO 18](#_Toc492584360)

[6 CONCLUSÃO 18](#_Toc492584361)

[7 Bibliografia 18](#_Toc492584362)

# INTRODUÇÃO

# COMPUTAÇÃO EM NUVEM

Computação em nuvem, do inglês *cloud computing* é o termo usado para definir um modelo de compartilhamento de recursos acessíveis de qualquer lugar, que possam ser ajustados conforme a demanda, com mínimo esforço de manutenção por parte do provedor [NIST, 2011]. Plataformas de desenvolvimento de *software* e banco de dados, armazenamento de arquivos, infraestruturas de rede, servidores de impressão, máquinas virtuais, entre outros, são oferecidos ao usuário como serviços, bastando apenas o usuário acessá-los e operá-los de qualquer computador com um navegador e acesso à internet, sem necessidade de programas ou recursos adicionais.

## MODELOS DE IMPLANTAÇÃO

A computação em nuvem possui modelos de implantação, que predizem a localização dos recursos e quem terá controle e acesso sobre eles. São eles, a nuvem pública, nuvem privada, nuvem híbrida e nuvem comunitária, e serão abordados a seguir.

### Nuvem Pública

Modelo onde os recursos são compartilhados e geralmente são oferecidos por provedores que fornecem soluções para empresas e pessoas, com restrição a recursos de acordo com privilégios de usuário, por isso, geralmente a nuvem pública está em conjunto com um sistema de autorização. A nuvem pública tem como vantagem os recursos compartilhados, o que pode proporcionar um custo menor a empresas com necessidades baixas de recursos.

### Nuvem Privada

Ao contrário da nuvem pública, o modelo de nuvem privada não é compartilhado, ou seja, é constituído pelo uso de servidores dedicados a empresas ou pessoas físicas, situando-se em instalação própria ou provedor de terceiros. A vantagem do modelo de nuvem privada é que o controle do crescimento é do próprio usuário, porém pode significar existência de recursos em demasia, dependendo da demanda da empresa ou pessoa.

### Nuvem Comunitária

No modelo de nuvem comunitária, organizações com interesses em comum se unem para compartilhar a infraestrutura. Sua administração ocorre por meio da própria comunidade ou terceiros existentes, sejam dentro ou fora da comunidade.

### Nuvem Híbrida

No modelo de nuvem híbrida existe a junção de dois ou mais modelos de implantação de nuvem, não sendo somente pública ou privada ou comunitária, mas mesclando características desses modelos. Nuvens híbridas são agrupadas por tecnologia padrão ou proprietária, permitindo portabilidade de aplicativos e dados, porém ainda são vistas como entidades únicas.

## CARACTERÍSTICAS DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM

Dentre as características da computação em nuvem, encontram-se o auto-serviço sob demanda, a elasticidade rápida, o *pool* de recursos, a mobilidade o amplo acesso e o monitoramento de serviços.

### Auto-Serviço Sob Demanda

O auto-serviço sob demanda, do inglês *On-Demand Self-Service* é a capacidade dos recursos serem adicionados ou removidos conforme necessidade do cliente, sem para isso a interação humana com o provedor.

### Elasticidade Rápida

A elasticidade rápida, do inglês *Rapid Elasticity* é característica de alocar mais ou menos recursos instantaneamente conforme seja necessário, dando a impressão ao cliente de que a nuvem é um espaço infinito de processamento e armazenamento.

### *Pool* de Recursos

O *Pool* de recursos, do inglês *Resource Pooling* é a característica de divisão de recursos computacionais do provedor para múltiplos consumidores, usando um modelo *multi-tenant*, descrito no item 2.3, habilitando e reabilitando de acordo com a demanda do cliente. O cliente não possui controle de onde exatamente estão alocados seus recursos, porém pode especificar o país, estado ou centro de dados em alto nível de abstração.

### Mobilidade

A mobilidade é a capacidade dos serviços da nuvem ser acessados de qualquer lugar, bastando somente uma conexão de banda larga e um navegador de internet. Por não ser necessário um sistema ou aplicação própria, o cliente pode acessar os serviços através de *smartphones*, *tablets, lan houses,* televisores *smart,* entre outros dispositivos que possuam acesso à internet.

### Monitoramento

O Monitoramento de serviços é a capacidade de controlar a utilização dos recursos da nuvem, medindo a utilização de forma automática e controlando-os de forma transparente, ou seja, o fornecedor e o cliente possuem total conhecimento da utilização dos recursos.

## MODELOS DE SERVIÇOS

Os modelos de serviços definem a divisão de responsabilidades entre cliente e provedor, delimitando onde iniciam e terminam as responsabilidades de cada um dos envolvidos. Conforme apresentado na figura X, são três os modelos de serviços definidos pela *National Institude of Standarts and Technology |* NIST (2011), o PaaS, o Saas e o IaaS, que serão descritos a seguir.

### *Software as a Service (SaaS)*

Software como um serviço é um modelo de disponibilização de sistemas de propósitos específicos armazenados e executados sobre a infraestrutura do provedor, sendo acessíveis através de um navegador *WEB* ou por uma interface de programação da aplicação (API – *Application Program Interface*). No SaaS, o usuário não possui controle sobre a infraestrutura, exceto configurações específicas de domínio do usuário. Sistemas operacionais, armazenamento, rede, entre outros, são de controle do provedor do serviço. Exemplos de serviços neste modelo são o *Google Docs* e o *Office Web Apps.*

### *Platform as a Service (PaaS)*

Plataforma como um serviço é um modelo de disponibilização de ambientes de programação, testes e hospedagem de aplicações desenvolvidas pelo usuário na infraestrutura do provedor, onde o usuário possui um ambiente propício para desenvolver suas aplicações, sem a preocupação com infraestrutura e *softwares de desenvolvimento e gestão de banco de dados. A* plataforma *Microsoft Azure* é um exemplo deste modelo (*Microsoft*, 2012).

### *Infrastructure as a Service (IaaS)*

Infraestrutura como um serviço é um modelo de disponibilização de recursos de infraestrutura fundamentais, tais como servidores, rede, entre outros, onde o usuário pode instalar sistemas operacionais e aplicativos de forma arbitrária. oIaaS possui uma interface única para administração da infraestrutura, API para interação com *hosts, routers e switchs,* adição de novos equipamentos de forma simples. O controle da infraestrutura no modelo IaaS não fica nas mãos do usuário, porém o mesmo possui controle sobre os sistemas operacionais, aplicativos e armazenamento implantados, também a seleção eventual de componentes de rede, porém o usuário é responsável pela escalabilidade no modelo, ao invés do provedor.

# MICROSOFT AZURE

A *Microsoft Azure* é uma plataforma destinada à execução de aplicativos e serviços, baseada nos conceitos da computação em nuvem. Ela trabalha com o *Windows Azure* que é uma espécie de sistema operacional que gerencia todo e qualquer recurso empregado dentro dele, juntamente com seu banco SQL *Azure* e seu *middler* de integração *AppFabric*.

## USO COMERCIAL

Hoje em dia, a *Microsoft Azure* é utilizada para fins comerciais por empresas que buscam serviços em nuvem tanto para demandas internas, quanto para demandas externas, pelo fato de possuir grande abrangência de sistemas que podem ser desenvolvidos, assim como linguagens que a plataforma aceita em seus servidores. O sistema conta com um gerenciador, que é o próprio *Microsoft Azure*, conforme supracitado, funcionando com máquinas virtuais, onde pode aplicar qualquer sistema operacional. Desta forma permite que o usuário migre para a plataforma Azure, utilizando os meios que ele acha mais seguro para manter seu sistema.

## SERVIÇOS

A *Microsoft Azure* trabalha hoje com serviços de *Cloud Computing* e *Data Centers* que conseguem atender os clientes, e, também conta com suporte aos principais *frameworks* de desenvolvimento, assim como os principais bancos de dados para hospedagem em seus servidores. São exemplos de linguagens suportadas pela *Microsoft Azure*: C#, *Visual Basic* .*NET*, *ASP .NET* *Java*, *Phyton*, PHP e *Node*.*js*. O sistema conta também com máquinas virtuais em *Windows* e *Linux*, conforme supracitado para atender as plataformas que forem solicitadas à seu serviço. O sistema também conta com a facilidade da escalabilidade da demanda para facilitar a compra dos serviços de máquinas em *cloud*, por exemplo: Se você possui um servidor com certo limite de memória, e precisar aumentar sua capacidade, você poderá ficar despreocupado que o sistema *Microsoft Azure* faz o ajuste em cima do gasto de processamento que você poderá vir a ter.

A *Microsoft Azure*, hoje em dia, conta com soluções de hospedagem e gerenciamento de software para pequenos e grandes aplicativos, assim como para pequenos aplicativos, em outras palavras, a *Microsoft Azure* consegue lidar com grande parte dos aplicativos que possam ser hospedados em seu serviço. A *Azure*, também possui soluções para serviços com distribuição global, como é o caso do seu BD *Cosmos*. O Serviço também conta com um serviço de *Backup* que oferece hospedagem dos *backups* em servidores online e também, *backups* em fitas conforme necessidade de algumas empresas de guardar dados durante anos.

# TECNOLOGIAS MÓVEIS

Tecnologias móveis são aquelas que permitem utilização durante a movimentação de seu usuário. O conceito foi apresentado na década de 40, mas devido às limitações da época não teve nenhum avanço prático, se limitando a criação de teorias. Em 1973, por intermédio das primeiras ligações efetuadas por um dispositivo móvel e o surgimento dos primeiros conceitos sobre o celular, as possibilidades começaram a ser discutidas novamente.

Os primeiros aparelhos de uso pessoal eram limitados, possibilitando somente ligações. Foram as gerações seguintes que começaram a apresentar uma gama de serviços e novas possibilidades. Envio de mensagens de texto (SMS), telas coloridas e a agregação de serviços multimídia.

O próprio conceito de "celular" foi abandonado e por sua vez substituído pela alcunha de *smartphones*. Os aparelhos antes de uso limitado se destacam agora pela robustez de hardware integrado e largo uso de software, vindo a possuir até variações de sistemas operacionais, agregando muito mais possibilidades para os usuários e desenvolvedores de conteúdo.

As tecnologias móveis são abrangentes. Muitos setores já investem no mercado *mobile*, não só na parte de telefonia, mas também em conjunto com eletrodomésticos e até mesmo em carros.

## SISTEMAS OPERACIONAIS MOBILE

O sistema operacional é o mais importante componente de dispositivos móveis. É o responsável pela integração entre as vontades do usuário e os recursos de hardware, para que um determinado aplicativo realize uma tarefa, ou que múltiplos serviços estejam em uso simultâneo eficientemente. Cada sistema possui seus pontos fortes e fracos. Podem ser otimizados para uso em hardware específico, possuir uma gama maior e mais versátil de aplicativos ou focar na simplicidade e uso mais ágil. Serão apresentados agora, alguns dos principais sistemas utilizados em *smartphones*.

### *IOS*

Lançado em 2007 pela Apple. Foi criado para os aparelhos da linha *iPhone*, integrando os *tablets* *iPad* posteriormente. Possui muita fluidez, fruto do aproveitamento de *hardware* dedicado. Seus aplicativos nativos e de terceiros são baixados e instalados somente pela loja oficial, a *Apple Store*, conferindo certa segurança aos mesmos. O visual é semelhante às versões *desktop* do OS. Esta avançando para a versão 11.

### *SYMBIAN*

Sistema que surgiu da parceria entre as empresas *Nokia*, *Ericsson*, *Panasonic* e *Motorola*. É um sistema mais leve e de baixo custo. Possui uma gama limitada de recursos e aplicativos, prezando pela rapidez e baixo consumo de energia.

### *WINDOWS PHONE*

Sistema idealizado pela Microsoft e baseado no *Kernel* do *Windows* CE6. Foi lançado em 2010, sucedendo o *Windows Mobile*. Possui alta compatibilidade com os computadores *Windows* e é empregado em sua maioria em aparelhos da própria Microsoft. Também possui loja oficial para aplicativos. Atualmente esta na versão 10.

### *ANDROID*

Criado pela *Android Inc* e baseado no *Kernel Linux*, com diversos componentes e bibliotecas. Foi usado e posteriormente adquirido pela Google. É disponibilizado sobre licença de código aberto, mas devido a facilidade de personalização é geralmente combinado com *software* privado, possibilitando interfaces diferentes, mesmo em versões semelhantes. Possui a maior gama de aplicativos em sua loja e possibilita também a instalação de programas de terceiros. Atualmente é o mais difundido entre usuários e desenvolvedores, chegando a versão 8.

## USER EXPERIENCE E USER INTERFACE

Estes termos se aplicam também a dispositivos móveis e tratam da experiência do usuário com a plataforma em questão.

### User Interface

A interface com o usuário. É basicamente a aparência do sistema. Seus elementos visuais, botões e ícones. Tudo o que é utilizado para interagir com um dispositivo.

### User Experience

A experiência do usuário. Trata dos aspectos da interação a um nível de satisfação com os serviços oferecidos. Foca o processo de resolução de um problema ou solicitação.

## TECNOLOGIAS MÓVEIS INOVADORAS

Com o apelo tanto pessoal quanto comercial, o mercado móvel passou a ocupar grande parte dos avanços feitos na área de tecnologia. Conseqüentemente muitas inovações estão surgindo nesse nicho e procuram preencher com cada vez mais recursos, as necessidades de interação em tempo real de seus usuários. Algumas delas merecem destaque.

### Detecção de Face

Uma API capaz de encontrar os rostos humanos em foto, vídeos e transmissões ao vivo. Pode ser utilizada para rastrear posições de marco faciais a fim de identificação mais precisa. Seu uso se estende edição de fotos e vídeos e também ações de aplicativos que reagem a determinadas padrões de feição.

### Gadges Vestíveis

Acessórios usados no vestuário comum, como relógios, pulseiras e óculos estão inseridos nesse meio. Apresentam sensores para conectividade e interação com dispositivos mais complexos, coletando e fornecendo dados em tempo real ao usuário. Já há uma aplicação nas áreas esportivas e de saúde.

### Aplicações Guiadas por Voz

Comandos por voz a fim de estabelecer mais praticidade no comando de dispositivos diversos. Desde a busca por recursos no próprio dispositivo ou em rede, até o comando de pequenos e médios aparatos interativos, como *drones*.

### Reconhecimento de Texto

Tecnologia que possibilita a automatização de entrada de dados em dispositivos dotados de câmera. Possibilita a transcrição de frases complexas mediante a divisão por blocos das informações de texto em fotos e vídeos. Possibilita também a tradução e reconhecimento de idiomas.

## PRINCIPAIS LINGUAGENS DE DESENVOLVIMENTO

Ao escolher trabalhar fornecendo aplicações para dispositivos móveis, o desenvolvedor deve procurar atingir o maior número possível de plataformas. Se possível aplicar e migrar *APIs* e *frameworks* de seu domínio para o mundo *mobile*. O sucesso de um app também pode estar ligado a linguagem utilizada. Vamos conhecer algumas das linguagens de programação do mundo *mobile*.

### HTML5

Mais comum na criação de *websites*, essa última versão do HTML é famosa por sua portabilidade e também serve para desenvolver *interfaces* móveis nativamente. Não exige instalação de nenhuma ferramenta extra, por sua compatibilidade com os principais navegadores *desktop* e *mobile*. Há a possibilidade de recursos não funcionarem corretamente em todos os dispositivos, já que cada navegador lida da sua forma com padrões HTML.

### Java

Muito usada no desenvolvimento mobile, sendo mais vista no *Android* atualmente. Pode ser executada *web* ou localmente. É orientada a objetos e compatível com muitos dispositivos eletrônicos. Permite a criação de *software* seguro de forma ágil. A experiência de uso dos aplicativos gerados em *Java* costuma ser semelhante mesmo em dispositivos variados.

### *Objective* C

Usada pela Apple para desenvolver *aplicações* para as plataformas *iPhone*, *iPad* e *iPod*. Integra o melhor das linguagens C e C++, permitindo a criação de apps em código nativo de *iOS*. Foi desenvolvida a partir da *Smalltallk*, criando recursos para funções gráficas. É a base da maior parte de aplicativos da plataforma *iOS*. Possuía algumas falhas que permitiam ataques virtuais ao sistema. Esta em processo de substituição pela *Swift*.

### Swift

Nova linguagem desenvolvida pela *Apple*. Faz uso das ultimas tecnologias criadas pela empresa. Emprega duas interfaces de desenvolvimento (*Cocoa* e *Cocoa* *Touch*) exclusivas do iOS, que dão mais facilidade na implementação de funções gráficas. Substituiu o *Objective* C que apresentava falhas. Tornou-se aberta em 2015.

### C#

Principal linguagem para desenvolvimento em aplicativos da *Microsoft*. Permite a criação de aplicativos nativos mais funcionais entre as plataformas *web*, *desktop* e *mobile* da empresa.

## DESENVOLVIMENTO MOBILE E CROSS-PLATAFORM

Dadas as estruturas de concepção, a construção e arquitetura de um OS móvel, diferentes recursos são utilizados para desenvolver suas aplicações. Com tantas particularidades o ambiente móvel se mostrou promissor para a integração de *Cross-Plataform*. A compatibilidade gerada através dessas ferramentas permite a flexibilidade no desenvolvimento de aplicativos para várias plataformas ao mesmo tempo.

# SONAR DE SERVIÇOS

## MINI MUNDO DO PROJETO

## CASOS DE USO

## CLASSES

## BANCO DE DADOS

## FUTURO DO PROJETO

## CONCLUSÃO

# CONCLUSÃO

# Bibliografia

DXC Technology*O Que é O Cloud Computing? | DXC Technology*

HAUTSCH, O. (13 de Novembro de 2008). *Windows Azure: seu computador vai às nuvens - TecMundo*. Acesso em 24 de Agosto de 2017, disponível em TechMundo: https://www.tecmundo.com.br/web/943-windows-azure-seu-computador-vai-as-nuvens.htm

Imamura, D. (19 de Maio de 2011). *Windows Azure: o que é?* Acesso em 24 de Agosto de 2017, disponível em Oficina da Net: https://www.oficinadanet.com.br/artigo/windows/windows-azure-o-que-e

Microsoft. (01 de Janeiro de 2017 ). *Microsoft Azure: Plataforma e serviços de computação em nuvem*. Acesso em 24 de Agosto de 2017, disponível em Microsoft: https://azure.microsoft.com/pt-br/

Pinheiro, F. (2010). *Cloud Computing.* Acesso em 21 de 08 de 2017, disponível em Universidade Federal do Rio de Janeiro: https://www.gta.ufrj.br/ensino/eel879/trabalhos\_vf\_2010\_2/fernando/index.html

The NIST Definition of Cloud Computing. (10 de 2011). *National Institute of Standards and Technology Special Publication 800-145* , p. 7.