

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ

THUAN SARAIVA NABUCO

**O DESENVOLVIMENTO MÓVEL MULTIPLATAFORMA:
UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE *ADOBE
PHONEGAP*® E *APPCCELERATOR TITANIUM*®**

FORTALEZA - CEARÁ

2014

THUAN SARAIVA NABUCO

**O DESENVOLVIMENTO MÓVEL MULTIPLATAFORMA: UMA ANÁLISE
COMPARATIVA ENTRE *ADOBE PHONEGAP*® E *APPCELERATOR TITANIUM*®**

Monografia apresentada no Curso de Especialização em Engenharia de Software com Ênfase em Padrões de Software do Centro de Ciências e Tecnologia da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Engenharia de Software com Ênfase em Padrões de Software.

Orientador: Paulo Henrique Mendes Maia

FORTALEZA - CEARÁ

2014

C824p	<p>Nabuco, Thuan Saraiva.</p> <p>O Desenvolvimento móvel multiplataforma: Uma análise comparativa entre <i>Adobe PhoneGap</i>® e <i>Appcelerator Titanium</i>® / Thuan Saraiva Nabuco. – Fortaleza, 2014.</p> <p>36 p.;il.</p> <p>Orientador: Prof. Dr. Paulo Henrique Mendes Maia</p> <p>Monografia (Especialização em Engenharia de Software com Ênfase em Padrões de Software) - Universidade Estadual do Ceará, Centro de Ciências e Tecnologia.</p> <p>1. Desenvolvimento multiplataforma 2. Desenvolvimento móvel 3. Phonegap 4. Titanium 5.</p> <p>I. Universidade Estadual do Ceará, Centro de Ciências e Tecnologia.</p>
-------	---

THUAN SARAIVA NABUCO

**O DESENVOLVIMENTO MÓVEL MULTIPLATAFORMA: UMA ANÁLISE
COMPARATIVA ENTRE *ADOBE PHONEGAP*® E *APPCELERATOR TITANIUM*®**

Monografia apresentada no Curso de Especialização em Engenharia de Software com Ênfase em Padrões de Software do Centro de Ciências e Tecnologia da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em: 15/07/2014

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Henrique Mendes Maia
Universidade Estadual do Ceará – UECE
Orientador

Prof. Dr. Cidcley Teixeira de Souza
Instituto Federal do Ceará – IFCE

Prof. MSc. Március Gomes Brandão
Universidade Estadual do Ceará – UECE

AGRADECIMENTOS

À minha família, pelo incentivo e apoio nos momentos difíceis.

Aos amigos que conheci na UECE ao longo destes anos, pela ajuda e amizade.

Ao professor Paulo Henrique Mendes Maia pela orientação e oportunidades de iniciação à pesquisa.

À maioria dos professores que tive durante este curso de Especialização em Engenharia de Software com ênfase em padrões de software da UECE, por sua dedicação, comprometimento e compreensão.

A todas as pessoas que passaram pela minha vida e contribuíram para a construção de quem sou hoje.

*“Conhecimento não é aquilo que
você sabe, mas o que você faz com
aquilo que você sabe. ”*
Aldous Huxley

RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar as principais características do desenvolvimento móvel multiplataforma, comparando duas ferramentas que irão auxiliar o processo de desenvolvimento de soluções que sejam compatíveis com os requisitos obrigatórios para que uma aplicação seja portátil em diversas plataformas, ou seja, seja considerada uma aplicação multiplataforma. A pesquisa é pautada diante da evolução e conseqüentemente da diversificação existente nas tecnologias móveis, caracterizando uma denominação conhecida como ecossistema móvel. A metodologia aplicada .Os resultados .

Palavras-Chave: Desenvolvimento multiplataforma. Desenvolvimento móvel. Phonegap. Titanium.

ABSTRACT

VANETs (Vehicular Ad hoc NETWORKs) are a special type of the Mobile Ad hoc NETWORKs (MANETs), made by vehicles communicating between themselves as well as by vehicles communicating with devices located at the margins of roads and highways. Despite sharing many characteristics with the traditional MANETs, VANETs present some significant differences. For instance, the nodes movement, completely random in MANETs, but relatively ordered in the VANETs, since the nodes – the vehicles – are supposed to obey a set of transit rules. In this work, the bio-inspired routing protocol Ant-DYMO is evaluated in a VANET scenario and has its performance compared with the DYMO protocol. Furthermore, a simple modification is proposed in the bio-inspired mechanisms of Ant-DYMO. The objective is to verify a possible improvement in the overall performance of the algorithm when taking into account some characteristics inherent to the vehicular networks, such as neighboring vehicle information.

Keywords: Cross-platform development. Mobile development. Phonegap. Titanium.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Arquitetura para o desenvolvimento de aplicações móveis multiplataforma	20
Figura 2	Comunicação veículo-veículo	27
Figura 3	Comunicação veículo-infraestrutura	27
Figura 4	Espectro DSRC	30

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Comparação entre as tecnologias DSRC	30
----------	--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Contextualização	12
1.2 Problemática	12
1.3 Objetivo da Pesquisa	14
1.4 Metodologia da Pesquisa	14
2 REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1 Ecossistema Móvel	16
2.2 Desenvolvimento móvel	16
2.2.1 Plataformas nativas	16
2.2.2 Web	17
2.3 Desenvolvimento móvel multiplataforma	17
2.3.1 Requisitos	17
2.3.2 Ferramentas	19
2.3.3 Arquitetura	19
3 METODOLOGIA DE PESQUISA	21
3.1 Ferramentas para o desenvolvimento móvel multiplataforma	21
3.2 Adobe PhoneGap	21
3.2.1 Estrutura Arquitetural	21
3.2.2 Experiência de usuário	22
3.2.3 Interface de programação de aplicativos	22
3.3 Appcelerator Titanium	22
3.3.1 Estrutura Arquitetural	23
3.3.2 Experiência de usuário	23
3.3.3 Interface de programação de aplicativos	23
4 CRITÉRIOS COMPARATIVOS	24
4.1 Compatibilidade entre diferentes plataformas	24
4.2 Acesso aos recursos de hardware	24
4.3 Desempenho	24

4.3.1	Uso de Memória	25
4.3.2	CPU	25
4.3.3	Consumo de Bateria	25
5	CONCLUSÃO	26
6	AS REDES VEICULARES	27
6.1	O que são redes veiculares?	27
6.2	Padrões e Arquitetura DSRC/WAVE	28
6.2.1	Características do DSRC 5,9 GHz	29
6.3	Características das redes veiculares	30
6.4	Aplicações potenciais	31
6.5	Principais desafios	32
6.5.1	Principais desafios subsection	33
	BIBLIOGRAFIA	34
	APÊNDICE	35
	APÊNDICE A – CÓDIGO FONTE PHONEGAP	36
A.1	index.html	36

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização

Devido a constante evolução das redes de comunicação e ao surgimento contínuo de novas tecnologias, as chamadas tecnologias móveis, tornaram-se cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, sendo utilizadas em pesquisas avançadas nos meios acadêmicos, corporativos, no entretenimento e no auxílio as atividades pessoais de cada usuário. Essas vertentes relacionadas a usabilidade das tecnologias móveis surgiram principalmente pela evolução das redes móveis, algo que está sendo viabilizado principalmente pela crescente difusão, popularização e diversificação destas tecnologias.

Primordialmente um dispositivo móvel, designado popularmente em inglês pelo termo *handheld*, é considerado um computador de bolso por possuir interfaces de entrada e saída de dados (*input/output*), uma tela (*display*) e um teclado numérico sucessivamente. Entretanto os dispositivos móveis desenvolvidos atualmente como os *palm-tops*, *tablets* e *smartphones*, designados popularmente em inglês pela sigla PDA(*Personal Digital Assistant*), diferenciam-se por proporcionar uma solução integrada entre interface de entrada e de saída, a chamada interface *touchscreen*.

Estes dispositivos móveis atualmente, possuem soluções para múltiplas finalidades, proporcionando ao usuário final comunicação através de serviços de voz e dados, desde serviços mais simples como envio de mensagens SMS(*Short Message Service*) até a serviços mais complexos, como as webconferências, que exigem conectividade com a *internet* e demandam um intenso fluxo de dados para disponibilização de serviços conhecidos como *media streaming*.

Considerando essas potencialidades de uso e a diversificação de soluções em uma escala de disponibilidade crescente, os *smartphones* e *tablets* assumiram papel central nos últimos anos. Pesquisas recentes informam que o número de usuários de internet móvel vem crescendo rapidamente, podendo superar o número de usuários de internet por computadores pessoais ainda no ano de 2014 (DEVITT; MEEKER; WU, 2010). Estes números são muito expressivos, considerando a crescente demanda de acesso à informação pela internet móvel a nível mundial.

1.2 Problemática

Nos dias atuais, estamos vivenciando a chamada era da mobilidade, onde dispositivos móveis estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, com isso a diversificação existente no chamado ecossistema móvel, se destaca para nós usuários finais nos sistemas operacionais existentes sejam eles Android, iOS, Windows Phone e o novo Tizen.

(Problemática) Durante o processo de desenvolvimento de uma aplicação mobile o fator inicial a ser levado em consideração é o sistema operacional a ser adotado. Cada sistema operacional possui uma plataforma de desenvolvimento, ou seja, as linguagens e os frameworks de desenvolvimento são distintos em cada plataforma, essa diversificação torna-se um problema quando pensamos em portabilidade, ou seja, desenvolver uma única aplicação que seja portátil (usável) em diferentes plataformas. Muitas linguagens Android java, objective C, web, Mojo, .net Estes aparelhos evoluíram e se diversificaram muito nos últimos anos, o que possibilitou a criação de excelentes sistemas operacionais para eles. Alguns fabricantes, como a Apple e a Google, lançaram ferramentas de desenvolvimento de software, para permitir que outras empresas e desenvolvedores independentes possam desenvolver aplicativos para as respectivas plataformas. Nesse sentido, a motivação desta pesquisa se baseia numa investigação das limitações existentes acerca do desenvolvimento de aplicações mobile para as plataformas móveis. Pois, no contexto de alguns sistemas operacionais móveis, este desenvolvimento pode se tornar uma atividade complexa desde a fase inicial devido ao uso de ferramentas específicas e API's (Interface de Programação de Aplicações) para escrever o código em diferentes plataformas. Muitas vezes se torna complexo para os programadores entenderem o que é preciso para desenvolver e distribuir uma determinada aplicação que implemente serviços Web para um dispositivo específico. Como cada plataforma tem diferentes processos e requisitos para a adesão destas aplicações, a documentação para partes diferentes do processo de desenvolvimento são muitas vezes dispersas e difíceis de agrupar e sintetizar. Isto substancialmente caracteriza problemas consideráveis quanto à interoperabilidade e convergência entre essas plataformas de desenvolvimento. Para uma melhor compreensão deste estudo, este trabalho está dividido em duas contextualizações importantes: a caracterização do chamado ecossistema móvel e as principais diferenças e limitações que a diversidade de tecnologias impõe acerca do desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis.

Pretende-se, ao longo da pesquisa, descrever as características principais de um ecossistema móvel, as relações existentes entre os sistemas operacionais móveis e o desenvolvimento de softwares para os mesmos, fazendo considerações tanto a respeito das aplicações nativas como das aplicações multiplataforma, que proporcionam maior interoperabilidade ao usuário final. Portanto, serão abordadas as principais características de algumas tecnologias (frameworks) importantes, que atualmente estão sendo utilizadas nessa área de pesquisa, bem como serão também expostas algumas necessidades específicas que podem contribuir para uma melhor convergência de soluções em softwares mobile, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento multiplataforma, traçando parâmetros e requisitos segundo as recomendações da W3C (World Wide Web Consortium).

Para solucionar esse problema, nossos estudos foram realizados no chamado, desenvolvimento mobile multiplataforma, que utilizam frameworks que proporcionam uma experiência transparente ao usuário final utilizando-se de diferentes plataformas de desenvolvimento...

1.3 Objetivo da Pesquisa

Considerando o contexto atual, essa pesquisa propõe uma análise comparativa entre duas das principais ferramentas de desenvolvimento móvel multiplataforma existentes atualmente, o *Apache Cordova*TM e *Appcelerator Titanium*TM, com o objetivo de desenvolvermos uma solução móvel instável de acordo com os requisitos estabelecidos para uma aplicação multiplataforma. Estes requisitos são: código aberto (*open source*), compatibilidade entre diferentes plataformas móveis, acesso aos recursos de *hardware*, comunicação (*server-side/back-end*), interface de usuário (*UI*) e segurança de dados.

1.4 Metodologia da Pesquisa

A metodologia que envolve a pesquisa foi subdividida em cinco capítulos. O desenvolvimento está organizado de acordo com os seguintes conceitos:

- O primeiro capítulo apresenta os conceitos referentes aos dispositivos móveis, os trabalhos relacionados e o objetivo da pesquisa.
- O segundo capítulo apresenta a potencial diversificação no desenvolvimento de tecnologias móveis e o conceito envolvendo a denominação ecossistema móvel, a diversificação existente em cada subdivisão e a sua influência no processo de engenharia e desenvolvimento de softwares para dispositivos móveis.
- No terceiro capítulo, será apresentado duas ferramentas para o desenvolvimento móvel multiplataforma, o *PhoneGap* e o *Titanium*. Apresentaremos as principais características de cada ferramenta, sua estrutura arquitetural, experiência de usuário (*User Experience/UX*) e a interface de programação de aplicativos (*API*).
- No quarto capítulo, analisaremos critérios comparativos entre as duas ferramentas de desenvolvimento móvel multiplataforma como, a compatibilidade entre diferentes plataformas móveis, o acesso aos recursos de hardware e ao desempenho de cada ferramenta. A análise referente ao desempenho, será evidenciada de acordo com o desenvolvimento de uma aplicação que acessará diferentes recursos de *hardware* para coleta de parâmetros referentes ao uso de memória, ao processamento de dados e ao consumo de energia.
- No quinto capítulo, será apresentada as considerações finais e as pesquisas futuras referentes a escolha de uma das ferramentas apresentadas, levando em consideração os parâmetros específicos de cada projeto de software.

É importante salientar que a pesquisa irá disponibilizar todo o código fonte desenvolvido para a criação da aplicação utilizada como parâmetro comparativo no quarto capítulo. O

apêndice A contará com o código fonte utilizando o *Apache Cordova*TM, e o apêndice B com o código fonte usando o *Appcelerator Titanium*TM.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo tem por objetivo enunciar a potencial diversificação no desenvolvimento de tecnologias móveis. Para isso, iremos apresentar o conceito envolvendo a denominação ecossistema móvel, a diversificação existente em cada subdivisão de um ecossistema móvel e o que isto influenciará diretamente no processo de engenharia e desenvolvimento de softwares para dispositivos móveis.

2.1 Ecossistema Móvel

(Idéia Central) Essa seção terá objetivo explicar o significado do chamado “Ecossistema móvel” e exemplificar a diversidade existente nos dias atuais o que proporciona o surgimento do nosso objeto de estudo que no caso será o desenvolvimento móvel multiplataforma.

Exemplificaremos as estruturas subdivididas em camadas, figuras representativas serão inseridas nessa seção. Acredito que utilizaremos no máximo 3 parágrafos e 2 imagens explicativas.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

2.2 Desenvolvimento móvel

Definições iniciais a respeito do desenvolvimento móvel, desenvolvimento nativo (exemplificar iOS - objectiveC, Android- Java) desenvolvimento web móvel (HTML5)

2.2.1 Plataformas nativas

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation

ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

2.2.2 Web

Plataforma Web características Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

2.3 Desenvolvimento móvel multiplataforma

Definição sobre o desenvolvimento móvel multiplataforma, citando artigos, livros e as teses existentes, no máximo 3 parágrafos.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

2.3.1 Requisitos

(IEEE - Survey, Comparison and Evaluation) Esse tópico irá informar os requisitos desejáveis para um framework de desenvolvimento móvel multiplataforma, 1 parágrafo:

- Múltiplas plataformas móveis:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

- Interface de usuário (*Rich User Interface*):

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

- **Segurança:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

- **Comunicação *Back-end*:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

- **Acesso aos recursos internos:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

- **Código aberto (*Open Source*):**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

2.3.2 Ferramentas

(IEEE - Survey, Comparison and Evaluation)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

2.3.3 Arquitetura

(IEEE - Survey, Comparison and Evaluation) Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat (Figura 1) nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

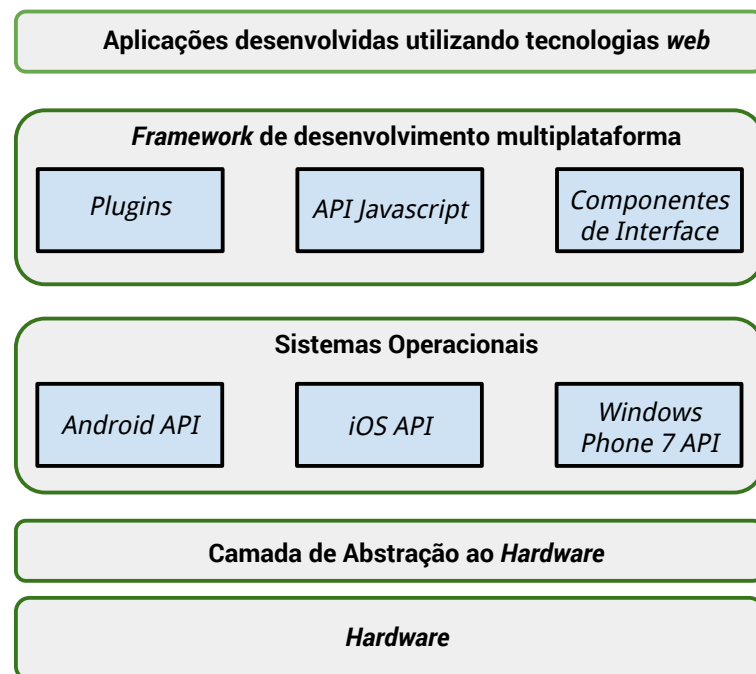


Figura 1: Arquitetura para o desenvolvimento de aplicações móveis multiplataforma

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

3.1 Ferramentas para o desenvolvimento móvel multiplataforma

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

3.2 Adobe PhoneGap

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

3.2.1 Estrutura Arquitetural

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

3.2.2 Experiência de usuário

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

3.2.3 Interface de programação de aplicativos

(idea)Popularmente conhecida como API, o phonegap disponibiliza módulos de extensão, ou seja, plugins para o acesso a API de várias plataformas nativas e consequentemente se comunicar com o hardware específico.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

3.3 Appcelerator Titanium

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

3.3.1 Estrutura Arquitetural

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

3.3.2 Experiência de usuário

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

3.3.3 Interface de programação de aplicativos

(idea)Popularmente conhecida como API, o phonegap disponibiliza módulos de extensão, ou seja, plugins para o acesso a API de várias plataformas nativas e consequentemente se comunicar com o hardware específico.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

4 CRITÉRIOS COMPARATIVOS

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

4.1 Compatibilidade entre diferentes plataformas

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

4.2 Acesso aos recursos de hardware

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

4.3 Desempenho

(cite Building Hybrid) You may experience potential performance issues because JavaScript is fundamentally single-threaded, which means that only one operation can be performed at a time. However, if done right, you can come up with a solution wherein you can offload background tasks to a native thread, which would execute in parallel while your app is busy performing UI operations. The native thread would then notify the JavaScript of the events and task completions/failures.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

4.3.1 Uso de Memória

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

4.3.2 CPU

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

4.3.3 Consumo de Bateria

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

5 CONCLUSÃO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

6 AS REDES VEICULARES

6.1 O que são redes veiculares?

As VANETs (*Vehicular Ad hoc NETworks*) são um tipo especial de rede móvel ad-hoc (, *Mobile Ad hoc NETwork*) formada entre veículos (- Figura 2) e entre veículos e dispositivos de infraestrutura (- Figura 3). Os dispositivos instalados nos veículos são conhecidos por *unidades de bordo* (, *On-board unit*) e os que ficam ao longo da estrada são denominados por *unidades de acostamento* (, *Road-side unit*).

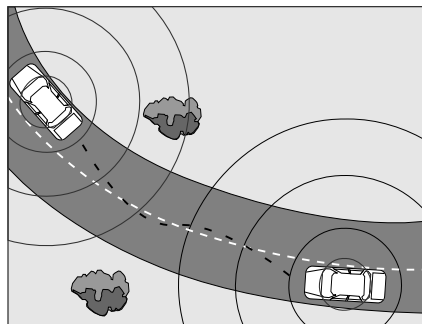


Figura 2: Comunicação veículo-veículo

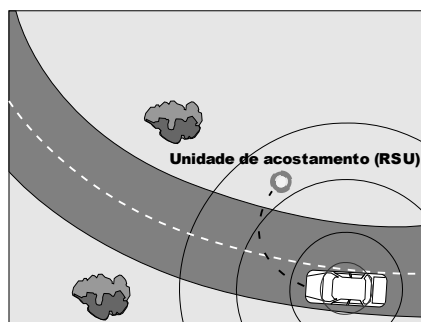


Figura 3: Comunicação veículo-infraestrutura

Na comunicação V2V, cada OBU funciona em modo *ad hoc* podendo encaminhar mensagens através de múltiplos saltos. Porém, neste modo, a conectividade da rede é altamente dependente da densidade de veículos na vizinhança e do padrão de mobilidade.

No modo V2I, a conectividade da VANET pode aumentar através de comunicação com outras redes. Contudo, o custo de implantação aumenta bastante, pois há necessidade de termos RSUs espalhados pelas estradas e rodovias.

Apesar de possuírem várias características semelhantes às das MANETs tradicionais, as VANETs apresentam algumas diferenças significativas, por exemplo, nas MANETs os nós podem movimentar-se aleatoriamente, já nas VANETs, sua movimentação é relativamente ordenada, já que os veículos têm de obedecer regras de trânsito e seguirem um caminho definido.

As redes veiculares têm por objetivo fornecer diversas aplicações aos seus usuários, tanto no que diz respeito à segurança quanto ao entretenimento. Tal sistema de aplicações é conhecido por Sistema de Transporte Inteligente (, *Intelligent Transportation System*). Pode-se citar alguns exemplos de aplicações VANETs, como as aplicações de auxílio à mudança de faixa, aplicações de descoberta de melhor rota a um determinado destino, aplicações de divulgação de avisos de segurança, e acesso à internet, dentre outros (LI; WANG, 2007).

Grandes são os desafios para a efetiva utilização das VANETs em um cenário real. Por conta de suas características únicas como alta velocidade de movimentação e densidade altamente dinâmica, grande parte dos protocolos utilizados nas MANETs não são adequados (TAHA; HASAN, 2007). Além destes desafios, outros de grande importância referem-se ao baixo tempo de conexão entre veículos e a alta possibilidade de perda de conexão durante a transmissão de dados.

As redes veiculares são promissoras, visto que permitem oferecer diversos serviços de comunicação aos motoristas e passageiros, e isso pode ser percebido com o atual envolvimento da comunidade científica e da indústria automotiva. Além destes, órgãos governamentais dos Estados Unidos, União Européia e Japão e organizações de padronização demonstram crescente interesse nessa nova modalidade de redes de comunicação. O governo americano aprovou em 2003 um sistema de comunicação de curta distância, o DSRC (Dedicated Short-Range Communications) voltado principalmente para as redes veiculares; a União Européia, por meio de fabricantes de automóveis e peças, iniciou o consórcio (*Car-to-Car Communication Consortium*) e o IEEE está trabalhando na família de padrões IEEE 1609, voltados à tecnologia (*Wireless Access in Vehicular Environments*).

Este capítulo vai discutir as redes veiculares, passando pela arquitetura, cenários onde as redes veiculares poderiam ser utilizadas, características, aplicações em potencial e desafios técnicos.

6.2 Padrões e Arquitetura DSRC/WAVE

Em 1991, o congresso americano aprovou a Lei da Eficiência do Transporte Intermodal de Superfície (*Intermodal Surface Transportation Efficiency Act*), que resultou na criação da primeira geração dos sistemas de transportes inteligentes (, *Intelligent Transportation System*). O objetivo principal do programa ITS era o aumento da segurança nos transportes, que seria obtido com o uso de tecnologia na infraestrutura dos sistemas de transporte. A primeira geração do DSRC operava em 915 MHz e tinha uma taxa de transmissão de 0,5 Mb/s. Esta tecnologia foi utilizada principalmente por veículos comerciais e nos sistemas de pagamento de pedágios (*toll collection*), e teve sucesso limitado. Um exemplo de aplicação dessa primeira geração do DSRC é o sistema de pedágio eletrônico *EZPass*. A segunda geração do DSRC iniciou em

1997, quando a sociedade ITS América requisitou ao FCC a alocação de 75 MHz adicionais. Em 1999 o FCC alocou 75 MHz na faixa de banda de 5,9 GHz para esta segunda geração.

Desde a alocação da largura de banda, os organismos de padronização vêm trabalhando nos detalhes de implementação do DSRC 5,9 GHz. O objetivo principal destes esforços é permitir que os motoristas recebam informações atuais do ambiente que os cerca, como tráfego, informações sobre os veículos vizinhos, como suas posições e velocidades, o que possibilitaria reduzir o número de acidentes.

6.2.1 Características do DSRC 5,9 GHz

O DSRC é uma espécie de complemento das comunicações celulares, provendo altas taxas de transferência em circunstâncias onde minimizar a latência nos *links* de comunicação e isolar pequenas zonas de comunicação é importante (GUO; BALON, 2006). O DSRC é também conhecido como WAVE, e um grupo de trabalho do IEEE está atualmente trabalhando na padronização das camadas física (PHY) e de acesso ao meio (MAC) sob o padrão IEEE 802.11p, que no momento da escrita deste trabalho encontra-se ainda em estado de *draft* (IEEE, 2010). A razão pela qual as camadas PHY e MAC estão sendo desenvolvidas sob a família de padrões 802.11 é a garantia da sua estabilidade com o passar do tempo. Uma das causas do sucesso limitado que a primeira geração DSRC 915 MHz experimentou foi devido a poucas implementações seguirem o padrão fielmente, optando geralmente por soluções proprietárias. Essa foi a maior motivação de a segunda geração DSRC 5,9 GHz ser um padrão aberto.

O novo DSRC 5,9 GHz é um avanço em relação ao seu predecessor 915 MHz em vários aspectos, como a própria largura de banda, que é maior no novo DSRC. No DSRC 5,9 GHz, o espectro é composto de sete canais de 10 MHz cada, com um canal reservado para controle e os outros seis funcionando como canais de serviço. O antigo DSRC 915 MHz suportava apenas um ou dois canais. A taxa de transmissão, de apenas 0,5 Mb/s na primeira geração, agora varia entre 6 Mb/s e 27 Mb/s. Em algumas circunstâncias, dois canais de serviço podem ser combinados para formar um canal único de 20 MHz, possibilitando atingir uma taxa de transferência de 54 Mb/s. A única interferência na banda de 5,9 GHz vem de radares militares e *uplink* de satélites – ambos esparsamente localizados –, ao passo que, a banda de 902–928 MHz é mais suscetível a interferências, seja devido a telefones 900 MHz, dispositivos de identificação automática instalados nas ferrovias (*AEI readers*) e outros dispositivos de observação meteorológica, como radares que detectam a velocidade e direção dos ventos. A tabela 1, retirada de (GUO; BALON, 2006), mostra as diferenças entre as tecnologias DSRC de primeira e segunda geração.

Como dito anteriormente, o espectro DSRC é dividido em sete canais de 10 MHz (Figura 4) e cada canal é utilizado por um tipo de aplicação.

	902–928 MHz	5850–5925 MHz
Espectro	12 MHz	75 MHz
Taxa de dados	0,5 Mb/s	6 Mb/s – 27 Mb/s
Potencial de interferência	alto	baixo
Cobertura	uma zona de comunicação	zonas de comunicação sobrepostas
Alcance máximo	300 pés (91,4 metros)	1000 metros
Separação mínima	1500 pés (457,2 metros)	50 pés (15,2 metros)
Canais	1 a 2 canais	7 canais

Tabela 1: Comparação entre as tecnologias DSRC

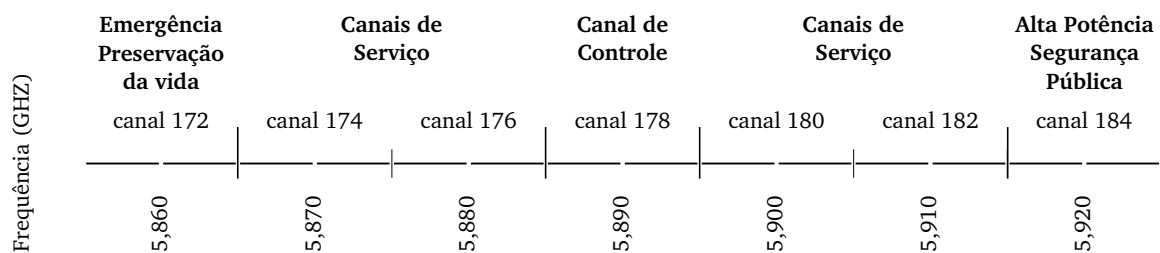


Figura 4: Espectro DSRC

O canal de controle (CCH), 178, é utilizado para comunicação de segurança e os canais 172 e 184 são utilizados para futuras aplicações de emergência e preservação da vida e para alta potência e segurança pública, respectivamente. Já os canais de serviço 174, 176, 180 e 182 são utilizados para aplicações de segurança ou por outros tipos de aplicação.

6.3 Características das redes veiculares

As redes veiculares apresentam características únicas que as tornam radicalmente diferentes (BLUM; ESKANDARIAN; HOFFMAN, 2004) de outras MANETs, e tais características influenciam diretamente o desenvolvimento de seus protocolos e serviços. Por conta disto, muitos dos protocolos desenvolvidos para MANETs não funcionam adequadamente quando utilizados em VANETs.

Basicamente, uma VANET possui as seguintes características:

- alta velocidade dos nós da rede;
- fornecimento de energia virtualmente ilimitado;
- alta capacidade computacional;
- mobilidade previsível.

A combinação destas características resulta em uma topologia altamente mutável que é frequentemente fragmentada e possui um pequeno diâmetro efetivo da rede, também possui

limitada redundância e diversos problemas de segurança (RAYA; PAPADIMITRATOS; HUBAUX, 2006; DOTZER, 2006; GOLLE; GREENE; STADDON, 2004).

Quanto maior a mobilidade dos veículos maior é a mudança da topologia, e essa mudança frequente resulta em curtos períodos de conectividade entre os nós, que podem mover-se a velocidades superiores a 200 km/h, por exemplo. Uma possível solução para aumentar o tempo de conectividade entre veículos seria aumentar a potência de transmissão, mas isso também diminui o *throughput* da rede (KHORASHADI et al., 2007; CHEN et al., 2007). Por outro lado, como a trajetória dos veículos é restringida pelo traçado da estrada, sua posição futura pode ser considerada previsível, e isto pode ser utilizado como métrica de um protocolo de roteamento fazendo com que sejam escolhidas rotas que possuam maior tempo de vida previsto.

A potência de transmissão dos OBUs geralmente não é uma restrição significativa como ocorre em algumas redes de sensores sem fio. Um veículo consegue fornecer alimentação contínua para os dispositivos de comunicação.

Outra característica interessante é a capacidade das redes veiculares serem formadas por um número potencialmente grande de participantes – podendo se estender por toda uma estrada –, ao contrário da maioria das redes *ad hoc* estudadas na literatura, que normalmente assumem um tamanho limitado da rede.

6.4 Aplicações potenciais

As aplicações imaginadas para as redes veiculares variam desde aplicações que visam à segurança do veículo ou do motorista a aplicações voltadas ao entretenimento dos passageiros, fazendo uso de uma gama de tecnologias diferentes.

As ideias primárias das redes veiculares incluem aplicações de segurança para os motoristas e passageiros, provendo segurança e oferecendo ferramentas para a decisão do melhor caminho em uma estrada. Tais aplicações, portanto, pretendem minimizar os acidentes e melhorar as condições de tráfego, oferecendo informações úteis aos motoristas e passageiros, como avisos de colisões, notificações sobre as condições da estrada e visões *in-place* do tráfego (MOUSTAFA; ZHANG, 2009). Para que as aplicações de segurança possam ser utilizadas, é necessário que os veículos compartilhem informações precisas de posicionamento. As aplicações potenciais desta categoria são as seguintes:

- Aplicações cooperativas de alerta de colisão – auxiliam o motorista a evitar choques com a traseira de outros veículos.
- Aplicações de colisão iminente – geram informações aos mecanismos de segurança (*air bags* ou cintos de segurança, por exemplo) para tentar diminuir os danos causados pelos acidentes.

- Aplicações que alertam sobre locais perigosos – compartilham informações sobre estradas escorregadias, buracos ou outras situações de risco.

A pesquisa atual em redes veiculares foca também nas aplicações de conforto, que oferecem – aos motoristas e passageiros –, serviços tais como a conectividade com a *Internet*, explorando uma infraestrutura disponível sob demanda, sistemas de pedágio automático, e uma variedade de serviços multimídia. Além disso, outras redes de comunicação, tais como 2-3G, 802.11a/b/g/p e , podem ser exploradas para fornecer as aplicações de conforto e entretenimento. As aplicações potenciais desta categoria são as seguintes:

- Aplicações de acesso à *Internet*.
- Aplicações de notificação de pontos de interesse – permite obter informações sobre as empresas locais, atrações turísticas ou outras.
- Aplicações de diagnóstico – permitem que uma estação de serviço avalie o estado de um veículo sem fazer uma inspeção física.

6.5 Principais desafios

As características inerentes às redes veiculares criam alguns desafios para a comunicação veicular, que podem dificultar uma futura utilização dessas redes no mundo real. Para que este tipo de rede esteja realmente pronta para o *deployment* e para oferecer serviços úteis aos passageiros e motoristas, dois problemas importantes precisam ser resolvidos: a escalabilidade e a interoperabilidade. Os protocolos e mecanismos utilizados devem escaláveis a numerosos veículos e interoperáveis com diferentes tecnologias sem fio.

O ambiente de operação de uma VANET é extremamente dinâmico e necessita de configurações extremas. A velocidade relativa entre veículos pode superar os 200 km/h em rodovias e possuir baixa densidade de veículos. Logo em seguida, a diferença de velocidade pode baixar substancialmente ao mesmo tempo em que a densidade aumenta consideravelmente.

A rápida mudança de topologia força o desenvolvimento de padrões e aplicações bastante restritos ao tempo de funcionamento e, por conta de sua fragmentação frequente, setores da rede podem não se comunicar com outros veículos localizados em regiões próximas.

Os cenários VANETs são diferentes dos cenários MANETs clássicos. No cenário urbano, dependendo da situação ou do horário, a densidade da rede pode variar bastante, passando frequentemente de baixa para alta densidade.

6.5.1 Principais desafios subsection

As características inerentes às redes veiculares criam alguns desafios para a comunicação veicular, que podem dificultar uma futura utilização dessas redes no mundo real. Para que este tipo de rede esteja realmente pronta para o *deployment* e para oferecer serviços úteis aos passageiros e motoristas, dois problemas importantes precisam ser resolvidos: a escalabilidade e a interoperabilidade. Os protocolos e mecanismos utilizados devem escaláveis a numerosos veículos e interoperáveis com diferentes tecnologias sem fio.

BIBLIOGRAFIA

- BLUM, J.J.; ESKANDARIAN, A.; HOFFMAN, L.J. Challenges of intervehicle ad hoc networks. *IEEE Transactions on Intelligent Transportation Systems*, v. 5, n. 4, p. 347–351, 2004.
- CHEN, A. et al. Impact of transmission power on TCP performance in vehicular ad hoc networks. *Proc. of the 4th IEEE/IFIP Wireless On demand Networks and Services*, Citeseer, p. 65–71, 2007.
- DEVITT, S.; MEEKER, M.; WU, L. *Internet Trends*. Morgan Stanley Research. 2010.
- DOTZER, F. Privacy issues in vehicular ad hoc networks. *Lecture Notes in Computer Science*, Springer, v. 3856, p. 197–209, 2006.
- GOLLE, P.; GREENE, D.; STADDON, J. Detecting and correcting malicious data in VANETs. In: ACM NEW YORK, NY, USA. *Proceedings of the 1st ACM international workshop on Vehicular Ad Hoc Networks*. [S.l.], 2004. p. 29–37.
- GUO, J.; BALON, N. *Vehicular Ad Hoc Networks and Dedicated Short-Range Communication*. 2006.
- IEEE. *P802.11p (D10.03), IEEE Draft Standard – Specific requirements – Part 11: Wireless LAN Medium Access Control (MAC) and Physical Layer (PHY) specifications - Amendment 7: Wireless Access in Vehicular Environments, March 2010*. March 2010.
- KHORASHADI, B. et al. Impact of transmission power on the performance of UDP in vehicular ad hoc networks. In: CITESEER. *IEEE International Conference on Communications, ICC*. [S.l.], 2007.
- LI, F.; WANG, Y. Routing in vehicular ad hoc networks: A survey. *IEEE Vehicular Technology Magazine*, v. 2, n. 2, p. 12–22, 2007.
- MOUSTAFA, H.; ZHANG, Y. *Vehicular Networks: Techniques, Standards, and Applications*. [S.l.]: Auerbach Publications Boston, MA, USA, 2009.
- RAYA, M.; PAPADIMITRATOS, P.; HUBAUX, J.P. Securing vehicular communications. *IEEE Wireless Communications*, Citeseer, v. 13, n. 5, p. 8, 2006.
- TAHA, M.M.I.; HASAN, Y.M.Y. VANET-DSRC Protocol for Reliable Broadcasting of Life Safety Messages. In: *Proc. of the IEEE International Symposium on Signal Processing and Information Technology*. [S.l.: s.n.], 2007.

APÊNDICE

APÊNDICE A – CÓDIGO FONTE PHONEGAP

A.1 index.html

<!DOCTYPE html> <!-- Licensed to the Apache Software Foundation (ASF) under one or more contributor license agreements. See the NOTICE file distributed with this work for additional information regarding copyright ownership. The ASF licenses this file to you under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License. -> <html>

<head> <meta charset="utf-8"/> <meta name="format-detection" content="telephone=no"/> <!-- WARNING: for iOS 7, remove the width=device-width and height=device-height attributes. See https://issues.apache.org/jira/browse/CB-4323 -> <meta name="viewport" content="user-scalable=no, initial-scale=1, maximum-scale=1, minimum-scale=1, width=device-width, height=device-height, target-densitydpi=device-dpi"/> <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/index.css"/> <link rel="stylesheet" type="text/css" href="ionic/css/ionic.min.css"/> <title>EES-App</title> </head>

<body> <div class="bar bar-header bar-dark"> <h1 class="title">EES@UECE</h1> </div> <div class="scroll-content has-header has-tabs"> <div class="app"> <h1>PhoneGap</h1> <div id="deviceready" class="blink"> <p class="event listening">Connecting to Device</p> <p class="event received">Device is Ready</p> </div> </div>

</div> <div class="tabs tabs-dark tabs-icon-top"> <i class="icon ion-compass"></i>Acceleration <i class="icon ion-camera"></i>Camera <i class="icon ion-location"></i>Geolocation </div>

<script type="text/javascript" src="phonegap.js"></script> <script type="text/javascript" src="js/index.js"></script> <script type="text/javascript" src="ionic/js/ionic.min.js"></script>

<script type="text/javascript"> app.initialize(); </script> </body>

</html>