

Fundação Faculdade de Filosofia, Ciências e
Letras de Mandaguari
Curso de Ciência da Computação



IoT e integração com Micro-serviços:
Subtítulo

Willian Marques Freire

Mandaguari, 2017

Willian Marques Freire

IoT e integração com Micro-serviços

Monografia apresentada ao curso Ciência da Computação
do Centro de Informática, da Universidade Federal da Paraíba,
como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Ciência da Computação

Orientador: Munif Gebara Júnior

Maio de 2017

Ficha catalográfica: elaborada pela biblioteca do CI.

Será impressa no verso da folha de rosto e não deverá ser contada.

Se não houver biblioteca, deixar em branco.



CENTRO DE INFORMÁTICA

Fundação Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Mandaguari

Trabalho de Conclusão de Curso de Ciência da Computação intitulado ***IoT e integração com Micro-serviços*** de autoria de Willian Marques Freire, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Mr. Nome do Professor B
Instituicao do Professor A

Prof. Dr. Nome do Professor B
Instituicao do Professor B

Prof. Dr. Nome do Professor C
Instituicao do Professor C

Coordenador(a) do Departamento Nome do Departamento
Nome do Coordenador
CI/UFPB

Mandaguari, May 13, 2017

Fundação Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Mandaguari
Rua Rene Taccola, 152 Centro, Mandaguari, Paraná, Brasil CEP: 86975-000
Fone: +55 (44) 3233-1356

**** O sucesso é ir de fracasso em fracasso sem perder entusiasmo.
Winston Churchill ****

DEDICATÓRIA

A dedicatória é opcional

AGRADECIMENTOS

O agradecimento é opcional

RESUMO

Um resumo de trabalho de conclusão de curso é do tipo informativo e deve conter somente um parágrafo. A estrutura do resumo deve conter essencialmente os seguintes tópicos: apresentar inicialmente os objetivos do trabalho (o que foi feito?), a justificativa (porquê foi feito) e, finalmente, os resultados alcançados. O resumo deve informar ao leitor todas as informações importantes para o que o leitor possa entender o trabalho desenvolvido, quais foram as finalidades, a metodologia que o autor utilizou e os resultados obtidos. Deve conter frases curtas, porém completas (evitar estilo telegráfico); usar o tempo verbal no passado para os principais resultados e presente para comentários ou para salientar implicações significativas. O resumo em português e inglês são obrigatórios e não devem passar de 200 palavras.

Palavras-chave: <Primeira palavra>, <segunda palavra>, <até 5 palavras>. <Obs.: as palavras-chave devem ser escolhidas com bastante rigor, pois devem representar adequadamente os principais temas abordados pela pesquisa.>

ABSTRACT

<Resumo em Inglês - Write here the abstract of your work>

Key-words:

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE TABELAS

LISTA DE ABREVIATURAS

SIGLA – NOME COMPLETO

LUMO – Laboratório de computação Móvel e Ubíqua

UbiComp – Computação Ubíqua

Sumário

1	INTRODUÇÃO	17
2	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	23
3	CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS	24
	REFERÊNCIAS	24
A -	ANEXOS E APÊNDICES 1	26

1 INTRODUÇÃO

Com a evolução da computação distribuída surgiu a necessidade de criação de novos paradigmas, dando assim, origem ao Micro-serviço. O termo “Arquitetura de Micro-serviços” surgiu nos últimos anos para descrever uma maneira específica de desenvolver suítes de serviços com implantação (deploy) independente. Esta arquitetura tem várias características-chave que reduzem a complexidade. Cada micro-serviço funciona como um processo separado. Consiste em interfaces impulsionadas por dados que normalmente têm menos de quatro entradas e saídas. Cada micro-serviço é auto-suficiente para ser implantado em qualquer lugar em uma rede, pois contém tudo o que é necessário para que ele funcione - bibliotecas, instalações de acesso a banco de dados e arquivos específicos do sistema operacional. Cada micro-serviço é construído em torno de uma única funcionalidade focada; Portanto, é mais eficaz. Desenvolvimento, extensibilidade, escalabilidade e integração são os principais benefícios oferecidos pela Arquitetura de Micro-serviços.

Tem-se surgido muitos projetos utilizando este formato nos últimos anos e os resultados têm sido positivos, tanto que para muitos desenvolvedores o mesmo têm-se tornado a forma padrão de desenvolver aplicações. Entretanto, não existe muita informação que descreve o que são micro-serviços e como implementá-los (FOWLER et al., 2016). Utilizando-se da empresa Netflix como referência em micro-serviços, esta provê muitos recursos gratuitos e de código aberto para desenvolvedores como Eureka, Hystrix, Ribbon entre outros. Estimativas apontam que a mesma faturou algo em torno de R\$ 1,1 bilhões somente no Brasil no ano de 2015 e fontes do mercado registraram que o canal de streaming faturou cerca de R\$ 260 milhões a mais do que a previsão mais otimista de faturamento do SBT no ano de 2015. (FELTRIN, 2016). A empresa Netflix é uma das pioneiras em micro-serviços, e este termo nem sequer existia quando o serviço por streaming da empresa começou a caminhar. Atualmente a plataforma da mesma é sustentada por um Gateway (Ponte de Ligação) de APIs que lida com cerca de dois bilhões de requisições todo o dia. No total as requisições citadas são tratadas por mais de 600 APIs (SMARTBEAR, 2016).

Atualmente, um assunto também em discussão, que tem chamado a atenção desde pessoas com pouco conhecimento em tecnologia até pessoas que trabalham na área, é o IoT (Internet of Things) ou “Internet das Coisas” que se refere a uma revolução tecnológica que tem como objetivo conectar itens utilizados no dia a dia à rede mundial de computadores. Cada dia surgem mais eletrodomésticos, meios de transporte e até mesmo acessórios vestíveis conectados à Internet e a outros dispositivos, como computadores e smartphones (ZAMBARDA, 2014). Segundo Ashton (Primeiro especialista a utilizar o termo “Internet das Coisas”) a limitação de tempo e da rotina fará com que as pessoas se conectem à Internet de outras maneiras, sendo para tarefas pessoais ou trabalho, permitindo o

compartilhamento de informações e experiências existentes na sociedade. Segundo uma pesquisa realizada em 2015 pelo IDC (Corporação Internacional de dados), no mercado de IoT seria movimentado em 2016 cerca de US\$ 41 bilhões (IDC, 2016).

Todas as evoluções tecnológicas na área de micro-serviços e IoT tem gerado grande interesse por parte dos desenvolvedores. Com base nas informações apresentadas, observa-se que são duas áreas distintas que crescem exponencialmente em razão do surgimento de novas tecnologias e têm-se necessidade de verificar relações que podem ser feitas entre as mesmas. Ao construir estruturas de comunicação entre diferentes processos, é visto que, muitos produtos e abordagens enfatizam a inserção de inteligências significativas no próprio mecanismo de comunicação. Um exemplo do que foi citado é o Enterprise Service Bus (ESB), onde os produtos do mesmo incluem recursos sofisticados para roteamento de mensagens, coreografia, transformação e aplicação de regras de negócios. As aplicações construídas a partir de micro-serviços visam ser independentes e coesas, e estes são coreografados utilizando protocolos RestFul (FOWLER et al., 2016).

No ano de 1990 estava em alta uso a Arquitetura Orientada a Serviços (SOA). Foi um padrão que incluiu serviço como uma funcionalidade individual. O SOA trouxe muitas vantagens como velocidade, melhores fluxos de trabalho e vida útil mais longa das aplicações. Desta vez, foi do ponto de vista da criação de aplicativos desenvolvidos em torno de componentes de domínio de negócios e que poderiam ser desenvolvidos, manipulados e decompostos em serviços que se comunicassem por meio de APIs e protocolos de mensagens baseados em rede. Aqui é onde a Arquitetura de micro-serviços nasceu. A mesma adiciona agilidade, velocidade e eficiência quando se trata de implantação e modificação de sistemas. Como a tecnologia evolui, especificamente com IoT ganhando tanta tração, as expectativas das plataformas baseadas em nuvem mudaram. Big Data, termo que descreve imenso volumes de dado, se tornou um lugar comum e o mundo tecnológico começou a se mover para a economia de API. Este é o ponto onde o clássico SOA começou a mostrar problemas, demonstrando ser muito complicado, com centenas de interfaces e impossível definir granularidade. (TAYAL, 2016)

Os micro-serviços hospedados em nuvem criaram um modelo de coleção de serviços, representando uma função específica. Os mesmos oferecem uma maneira de dimensionar a infra-estrutura tanto horizontal quanto verticalmente, proporcionando benefícios de longo prazo para as implantações de aplicações. Cada um dos serviços pode escalar com base nas necessidades. Dando o dinamismo das expectativas de implantação e escalabilidade que vem com o Micro-serviço, os mesmos precisam se tornar uma parte importante da estratégia IoT. (TAYAL, 2016)

Neste trabalho tem-se por objetivo o desenvolvimento de uma interação entre as tecnologias citadas, através de uma interface de comunicação simples onde cada sistema embarcado se comunicará com algum micro-serviço genérico permitindo assim, a escalabil-

idade, sustentabilidade e independência dos serviços propostos. Será utilizado tecnologias como Spring Boot, uma plataforma Java criado por Rod Johnson baseado nos padrões de projeto inversão de controle (IoC) e injeção de dependência, Eureka, uma Interface de comunicação Java para micro-serviços para a construção dos Micro-serviços e a plataforma de prototipagem eletrônica NodeMcu ESP8266 para desenvolvimento do IoT que se comunicará com os mesmos. Para exemplo de aplicação, pode ser citado um conjunto de dispositivos que iriam coletar informações de sensores e controladores, e torná-los visíveis na forma de dados. Os micro-serviços poderiam apenas processar esses dados e aplicar algumas regras a esses dados. Outros serviços também poderiam buscar dados de sistemas empresariais de terceiros, como sistemas CRM / ERP.

IoT - A Internet das coisas

Willian Marques Freire e Munif Gebara Junior

Resumo—The abstract goes here.

Index Terms—IEEE, IEEEtran, journal, L^AT_EX, paper, template.

I. INTRODUÇÃO

IOT ou Internet das coisas, algumas vezes referida como a Internet dos objetos, está gerando uma revolução tecnológica em diversas áreas e inclusive na humanidade. Considerando que o IoT representa a próxima evolução da Internet, dando um salto na capacidade de coletar, analisar e distribuir dados, faz-se com que os mesmos possam ser transformados em informação. Atualmente existem projetos IoT em desenvolvimento, que prometem fechar a lacuna entre ricos e pobres, melhorando a distribuição dos recursos mundiais para aqueles que precisam deles, e ajudando a entender a sociedade atual para que possa ser mais proativa e menos reativa (Evans, 2011 p.2).

Segundo o Artigo Internet of Things volume III, na empresa Dzone (empresa que faz publicações online sobre tecnologia) encontram-se 797 profissionais que são responsáveis pela área de IoT, e uma das maiores preocupações da mesma é este âmbito. Em um inquérito realizado pela mesma, foi perguntado sobre as maiores preocupações quando se trata de IoT. O centro de preocupação estava pela segurança e privacidade, pois os mesmos, estavam interessados em IoT para o contexto empresarial de suas empresas. A falta de padrões, era um terço na coluna "muito preocupada" chegando a 34% dos envolvidos. Dentre eles, 25% dos entrevistados desconfiam da conectividade e do baixo custo de energia, sendo que 24% se preocupam com a manutenção de hardware e software, e 14% estão apreensivos com o desenvolvimento imaturo e paradigmas de redes (Dzone, 2017 p.4)

Em 1999 foi fundado um grupo chamado MIT (Massachusetts Institute of Technology), que tem trabalhado no campo de identificação de frequência de rádio, em rede (RFID) e tecnologias de sensores emergentes. Em 2003, haviam aproximadamente 6,3 bilhões de pessoas vivendo no mundo, e aproximadamente 500 milhões de dispositivos conectados à internet. O crescimento mastodôntico de smartphones e tablets, elevou o número de dispositivos conectados a Internet para aproximadamente 12,5 bilhões em 2010 (Evans, 2011 P.3).

Em janeiro de 2009, uma equipe de pesquisadores chinesa, fez um estudo sobre os dados de roteamento da internet em intervalos de seis meses, entre dezembro de 2001 e dezembro de 2006. Foi descoberto pelos mesmos, que a Internet dobra de tamanho a cada 5,32 anos (EVERS, 2003). Em um dos artigos

publicados por Evans (2011), o mesmo faz a citação de um gráfico feito pelo Cisco ISBG - multinacional estadunidense sediada em San José na Califórnia, que refina esta pesquisa.

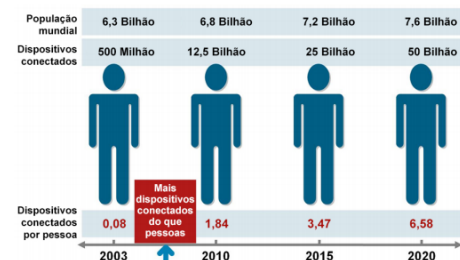


Figura 1. "Nascimento" do IoT entre 2008 e 2009. (Evans, 2011)

IoT Tem mudado o modelo de hardware computacional, que nasceu a aproximadamente 40 anos atrás. Considerando todas as fases diferentes de modelos de hardware que existiram, dentre elas micro-computadores pessoais, e hoje computadores conectados na nuvem expandindo o modelo cliente-servidor para novos paradigmas, comprova que a cada revolução IoT surge a necessidade de modificar este modelo (Dzone, 2017 p.6).

Devido a diversos estudos visando melhor desenvolvimento e aproveitamento do modelo cliente-servidor, surgiram vários protocolos para transmissão de dados. O protocolo principal utilizado atualmente é o HTTP (Hypertext Transfer Protocol) encontrando-se por padrão em praticamente quase todos os navegadores atuais, existem ainda outros protocolos como FTP (File Transfer Protocol) para transferência de arquivos, IMAP (Internet Message Access Protocol) para envio de Mensagens, entre outros.

Aproveitando-se destes protocolos, também surgiu especificações e arquiteturas, para que aplicações possam se disponibilizadas como serviços, dentre elas encontra-se o REST (Representational State Transfer) ou Transferência de Estado representacional, que segundo Fielding (2000), é uma abstração da arquitetura World Wide Web, um estilo arquitetural, que consiste em um conjunto coordenado de restrições arquiteturais aplicadas a componentes, conectores e elementos de dados dentro de um sistema de hipermídia distribuído, entretanto, é um assunto para o próximo artigo que será falado sobre Micro-serviços.

Segundo Evans (2011), a Internet passou por diversas etapas evolucionárias distintas. A primeira fase existente foi quando a Web foi chamada de ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network). A segunda fase da Web foi caracterizada pela concentração de todas as empresas, compartilharem informações na Internet para divulgação de produtos e serviços. Seguido por uma terceira evolução, que mudou a Web de um

estágio com informações estáticas para informações transacionais, nas quais produtos e serviços são comercializados totalmente online. Após todas estas evoluções, surge a quarta etapa, onde é criado o conceito de Web social e experiência do usuário, na qual empresas como Facebook, Twitter se tornaram famosas e profícuas, ao permitir que pessoas se comuniquem e compartilhem informações (Evans, 2011 p.6).

O objetivo deste trabalho, é exemplificar o processo de criação de uma estrutura IoT, e demonstrar duas lacunas. A primeira é a configuração de um dispositivo IoT de forma simples, que será preenchida durante este trabalho, e a outra, é preechida no artigo Micro-serviços de Marques (2017), ao ser estudado sobre a integração de IoT e micro-serviços, que diz sobre quando é necessário ser compartilhado estas informações dos dispositivos, não somente em rede interna, mas externa. O que será construído durante este trabalho, é uma estrutura IoT flexível, que seja capaz de se comunicar através do protocolo HTTP com serviços WEB, que ficarão encarregados de compartilhar as informações recebidas dos dispositivos IoT pela Internet.

I wish you the best of success.

mds

13 de Maio de 2017

A. Revisão Bibliográfica

1) *NodeMCU*: Neste trabalho, será utilizado o NodeMCU para desenvolvimento das aplicações IoT, pelo fato do mesmo conter um módulo WiFi, o que facilitará na comunicação via interface de rede com os micro-serviços. NodeMCU é um firmware baseado em eLua - uma implementação completa utilizando programação Lua para sistemas embarcados (ELUA, 2017). O mesmo foi projetado para ser integrado com o Chip WiFi ESP8266 desenvolvido pela empresa Espressif, situada em Shangai, especializada no ramo de IoT (SYSTEMS, 2017). O NodeMCU utiliza sistema de arquivos SPIFFS (SPI Flash File System) e seu repositório no Github consiste em 98.1% de código na linguagem C - criada em 1972 por Dennis Ritchie (STEWART, 2015) e o demais existente em código escrito na linguagem Lua - criada em 1993 por Roberto Ierusalimsky, Luiz Henrique de Figueiredo e Waldemar Celes (LUA, 2015).

B. Desenvolvimento

1) *sub*:

C. Conclusão

1) *sub2*:

II. CONCLUSION

The conclusion goes here.

APÊNDICE A

PROOF OF THE FIRST ZONKLAR EQUATION

Appendix one text goes here.

APÊNDICE B

Appendix two text goes here.

ACKNOWLEDGMENT

The authors would like to thank...

REFERÊNCIAS

- [1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L^AT_EX*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.



Michael Shell Biography text here.

John Doe Biography text here.

Jane Doe Biography text here.

Micro-serviços

Willian Marques Freire e Munif Gebara Junior

Resumo—The abstract goes here.

Index Terms—IEEE, IEEEtran, journal, LATEX, paper, template.

I. INTRODUÇÃO

MICRO SERVIÇOS, um novo paradigma que influencia diretamente o modo em que são desenvolvidas, e distribuídas as aplicações. Após diversos estudos realizados nos últimos anos, para descrever o termo "Arquitetura de Micro-serviços", foi definido que, de uma maneira específica, é possível desenvolver softwares como suítes de serviços com deploy (implantação) independente. Embora não exista uma definição precisa deste tipo de arquitetura, devido a sua complexidade, há certas características relacionadas à sua organização, à capacidade de negócio independentes, ao deploy automatizado, à inteligência e controle descentralizado de linguagens e de dados (Lewis, 2015).

Para exemplificação sobre a motivação do uso de micro-serviços, pode-se citar os sistemas ERP (Enterprise Resource Planning ou sistemas para Planejamentos de Recursos Empresariais), que são desenvolvidos para cuidar de setores empresariais, desde o financeiro, recursos humanos, produção, estoque, dentre outros. Em um sistema para Planejamento de Recursos Empresariais, todas as funcionalidades do mesmo são agrupadas dentro deste grande sistema, fazendo com que seja uma aplicação monolítica, ou seja, uma aplicação feita em somente uma unidade. Neste contexto, aplica-se também as vantagens e desvantagens dos sistemas monolíticos.

Um dos principais pontos negativos, é que, se tem um grande ponto de falha, fazendo com que assim este fique fora do ar, isto levará junto o sistema inteiro, incluindo funcionalidades não relacionadas com o mesmo. Outro ponto negativo, é a base de código fonte, que se torna exponencialmente extensa de acordo com o tempo de desenvolvimento, tornando assim, novos membros do projetos improdutivo durante algum tempo, já que a complexidade do código é bem maior (ALMEIDA, 2015).

Em uma publicação feita por Sampaio (2015), o mesmo definiu através de estudos que Micro-serviços são, componentes de alta coesão, baixo acoplamento, autônomos e independentes, que representa um contexto de negócio de uma aplicação.

Um fato que ocorreu no ano de 2014, foi que o Docker, uma plataforma Open Source escrito em Go - linguagem de programação de alto desempenho desenvolvida dentro do Google (DIEDRICH, 2015), veio como um container portátil padronizado, e está sendo utilizado pela comunidade. Uma

razão importante para sua utilização generalizada que Adrian (Membro e fundados da eBays Research Labs) observa, é sua portabilidade e aumento da velocidade com container, que entregava algo em minutos ou horas e passou a entregar em segundos. Na figura ?? é apresentado sua utilização entre os anos 2012 e 2016.

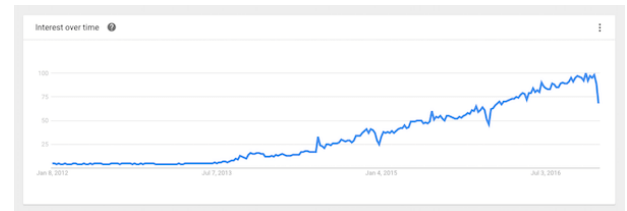


Figura 1. Gráfico de utilização do docker entre os anos 2012 e 2016.

A velocidade de desenvolvimento e implantação de um micro-serviço, permite e incentiva a implementação e estudo dos mesmos. Segundo Adrian micro-serviços possuem características em comum, como: implantação com pouca frequência, novas versões implantadas automaticamente, orquestração de uso geral não é necessário, uma vez que, sistemas inteiros são implantados com todas as partes ao mesmo tempo, arquiteturas utilizam centenas de micro-serviços, e cada publicação, é altamente customizada (STENBERG, 2015).

Implantar a Arquitetura de Micro-serviços em empresas, irá proporcionar diferentes benefícios para a estrutura de negócio como: usufruir de liberdade maior para o desenvolvimento de serviços de modo independente, implantar aplicações automaticamente através de ferramentas de integração contínua, como Hudson, Jenkins e outras, possibilitar utilização de códigos escritos em linguagens diferentes para diferentes serviços, utilizando comunicação REST através de JSON ou XML, facilitar a ampliação e integração de micro-serviços com serviços terceirizado, através de APIs, organizar o código em função de capacidades de negócio, dando mais visão das ofertas e necessidades dos clientes. Dentre todos os benefícios citados, também é possível fazer o gerenciamento de falhas, o que significa que, se um serviço venha a falhar, os outros continuarão funcionando. Através dos micro-serviços, é possível identificar falhas com mais eficiência, visto que, o particionamento favorece uma visão mais detalhada de cada serviço (PELOI, 2016).

Assim como existem os pontos positivos, existem também os negativos, tudo tem seu uso ideal. Em uma publicação feita por Silveira (2016), ele diz que micro-serviços não são uma bala de prata que resolverá todos os problemas de um projeto. A arquitetura de micro-serviços visa o particionamento da aplicação com coesão, entretanto, dependendo da quantidade de partições existentes, torna-se dificultoso a implantação dos mesmos, pelo fato de serem muitos. Além da quantidade de

micro-serviços para se implantar, também o cuidado pelas mesmas será maior, pois ao invés de dar manutenção em uma aplicação, aqui serão várias.

Este trabalho tem por objetivo, preencher a lacuna a respeito do desenvolvimento de um micro-serviço, fazendo com que, utilizando-se de ferramentas existentes, seja fácil a criação de uma estrutura para micro-serviços. No Artigo IoT - Internet das coisas de Marques (2017), é desenvolvido uma estrutura de IoT, onde tem-se por objetivo, a comunicação dos dispositivos com aplicações Web, que ficarão encarregadas de compartilhar informações dos mesmos. Durante este trabalho serão criados micro-serviços que posteriormente abrirá possibilidades para integração de dispositivos IoT com micro-serviços, fechando assim, uma estrutura flexível para automações residenciais, entretanto, é título para um próximo trabalho.

I wish you the best of success.

mds

13 de Maio de 2017

A. Revisão bibliográfica

Segundo dados de Richardson(2014), diversas empresas estão utilizando micro-serviços, dentre as citadas estão: Comcast Cable, Uber, Netflix, Amazon, Ebay, SoundCloud, Karma, Groupon, Hailo, Gilt, Zalando, Lending Club, AutoScout24. Os problemas associados ao desenvolvimento de software em larga escala ocorreram em torno da década de 1960. Na década de 1970 viu-se um enorme aumento de interesse da comunidade de pesquisa para o design de software em suas aplicações e no processo de desenvolvimento. Nesta década o design foi muitas vezes considerado como uma atividade não associada com a implementação em si, e portanto requerendo um conjunto especial de notações e ferramentas. Por volta da década de 1980, a integração do design nos processos de desenvolvimento contribuiu para uma fusão parcial dessas duas atividades, tornando assim mais difícil fazer distinções puras.

As referências ao conceito de arquitetura de software também começaram a aparecer década de 1980. No entanto, uma base sólida sobre o tema foi estabelecida apenas em 1992 por Perry Wolf (autor do livro "Foundations for the study of software architecture"). Sua definição de arquitetura de software era distinta do design de software, e desde então tem-se gerado uma grande comunidade de pesquisadores estudando as aplicações práticas da arquitetura de software com base em micro-serviços, permitindo assim que os conceitos sejam amplamente adotados pela indústria e pela academia.

O advento e a difusão da orientação por objetos, a partir dos anos 80 e, em particular, a década de 1990, trouxe sua própria contribuição para o campo da Arquitetura de Software. O clássico por Gamma et al. abrange a concepção de software orientado a objetos e como traduzi-lo em código que apresenta uma coleção de soluções recorrentes, chamados padrões. Esta ideia não é nova nem exclusiva à Engenharia de Software, mas o livro é o primeiro compêndio a popularizar a ideia em grande escala. Na era pré-Gamma os padrões para soluções OO já estavam sendo utilizados: um exemplo típico de um padrão de projeto arquitetônico em programação orientada a objetos é o Model-View-Controller (MVC), que tem sido um dos insights

seminais no desenvolvimento precoce de interfaces gráficas de usuário.(DRAGONI et al., 2016)

Cerca de sete anos atrás a empresa Netflix (provedora global de filmes e séries de televisão via streaming - distribuição de dados, geralmente de multimídia em uma rede através de pacotes) começou a migrar suas aplicações legadas para uma arquitetura baseada em APIs (Interface de programação de aplicativos) hospedadas na nuvem (local para armazenamento de dados online) da Amazon (empresa transnacional de comércio eletrônico dos Estados Unidos com sede em Seattle), influenciando assim, o crescimento de uma ideologia na área de desenvolvimento de softwares que foi batizada pelo nome de "micro-serviço".

Uma investigação realizada pela empresa Cisco (Companhia sediada em San José, Califórnia, Estados Unidos da América) em 2016 revela que, apesar de toda a euforia sobre a Internet das Coisas, o consumo de vídeo via internet gera 63% do tráfego global. A expectativa é que essa marca chegue a 79% até 2020 e o tráfego de dados gerado por vídeos em resolução Ultra HD subirá de 1.6% para 20.7% do total em 2020. Um levantamento realizado pela Cisco VNI Mobile 2016 mostra que os dispositivos IoT mais simples geram uma quantidade de dados equivalentes a 7 vezes o que é produzido por um celular comum (não um smartphone). Demandando pouco das redes de telecomunicações, os dispositivos IoT não representarão um grande peso para os provedores de infraestrutura na América Latina (IDC, 2016).

Segundo o relatório "The State of Internet" de 2016, da Akamai (Empresa de Internet americana, sediada em Cambridge, Massachusetts), o país melhor colocado na faixa de redes com banda igual ou maior a 15 Mb/s é o Chile - 4,4% de seus serviços de Internet atingem essa marca. Entretanto, para chegar a essa posição, o Chile investiu pesadamente entre 2014 e 2015, conseguindo crescer 150% de um ano para outro. O Uruguai fica logo abaixo, com 4,1% de sua Internet na faixa dos 15 Mb/s. Atualmente no Brasil, somente 1,1% dos serviços atingem esta marca.

Na arquitetura de microserviços, se quisermos que um aplicativo seja colocado em esteróides, ele pode ser feito sem afetar outros serviços. Podemos apenas começar a executar este serviço específico em um hardware mais forte. Um microservice único pode ser atualizado nesta arquitetura, sem afetar outros ... a única condição é que o sistema de tempo de execução suporta isso. Cada microservice em uma plataforma pode ser desenvolvido em uma linguagem diferente - Java, C, C ++, Python, etc Governança granular é possível para cada microservice porque não tem dependência em outro. Ele pode ser monitorado e governado separadamente. Essa arquitetura descentraliza o gerenciamento de dados, uma vez que cada microserviço pode armazenar seus dados de uma maneira que se adapte a ele. Arquitetura Microservice suporta automação. É possível mover montagens inteiras de microservices de um ambiente de implementação para outro apenas usando as configurações de perfil com um único clique. Eles são muito mais resistentes do que as aplicações tradicionais. Isto é devido ao fato de que uma única aplicação pode ser retirada de um monte de aplicativos microservices, como estes são independentes uns dos outros.

A arquitetura do microservice tem suas vantagens óbvias e aquela é a razão porque assim que muitos negócios e serviços públicos proeminentes como Netflix, eBay, Amazon, o serviço digital do governo BRIT NICO, realestate.com.au, para diante, Twitter, Paypal, Gilt, Bluemix, Soundcloud, The Guardian, etc, apenas para citar alguns, todos se graduaram de arquitetura monolítica a microservices. Embora este seja o caso, assim como não há um plano perfeito, não há nenhuma arquitetura perfeita. O que funciona sob uma circunstância particular pode se tornar o gargalo em outro.

1) *Tecnologias*: Neste trabalho será utilizado no Back-end a tecnologia do netflix Service Discovery (Eureka), e para comunicar com este serviço será utilizado o circuito integrado Nodemcu Esp8266. Existem outras bibliotecas que podem trabalhar em conjunto com o Eureka que são: Circuit Breaker (Hystrix), Intelligent Routing (Zuul) and Client Side Load Balancing (Ribbon).

2) *Zuul*: Zuul é a “porta da frente” para todas as requisições de dispositivos e sites para o back-end. O mesmo foi construído para permitir roteamento dinâmico, monitoramento, resiliência e segurança. O Zuul foi desenvolvido pela Netflix pelo fato de que o volume e a diversidade do tráfego da API do mesmo resultam em problemas de produção que surgem rapidamente e sem aviso prévio, eles precisavam de um sistema que permita os mesmos mudar rapidamente o comportamento e reagir a estas situações. O Zuul utiliza uma variedade de diferentes tipos de filtros que permite-se aplicar rapidamente funcionalidades os serviços de ponta. Esses filtros ajudam a executar as seguintes funções: Autenticação e segurança, identificando requisitos de autenticação para cada recurso e rejeitando solicitações indesejadas. Insights e monitoramento, rastreamento de dados significativos e estatísticas, a fim de dar uma visão precisa da produção. Roteamento dinâmico, encaminhado dinamicamente solicitações para diferentes clusters de backend conforme necessário. Stress Testing, aumento gradual de tráfego para um cluster, a fim de avaliar o desempenho. Load Shedding, alocação de capacidade para cada tipo de solicitação e soltando pedidos que excedem o limite. Manipulação de resposta estática, construção de respostas diretamente na ponta ao invés de encaminhá-las para um cluster interno. Dentre os vários componentes que integram a biblioteca do Zuul, estão: Zuul-core que contém funcionalidades a fim de compilar e executar filtros, Zuul-simple que mostra como construir um aplicativo com zuul-core, Zuul-netflix que adiciona componentes Netflix utilizando Ribbon para solicitações de roteamento. (Zuul, 2014)

3) *Ribbon*: Ribbon dá suporte à comunicação entre processos na nuvem e inclui balanceadores de carga desenvolvidos pela netflix. A tecnologia citada fornece os seguintes recursos: regras de balanceamento de carga múltiplas e conectáveis, integração com a descoberta de serviços, resiliência de falhas incorporada, clientes integrados com balanceadores de carga e configuração de clientes utilizando Archaius. O Ribbon é composto pelos seguintes projetos: Ribbon-core que inclui definições de interface e balanceamento de carga e cliente, implementações de balanceador de carga comuns, integração de cliente com balanceadores de carga e fábrica de clientes. Ribbon-eureka que inclui implementações do balanceador de

carga com base no Eureka-client (biblioteca para registro e descoberta de serviços). Ribbon-httpclient que inclui a implementação baseada em JSR-311 do cliente REST integrada com balanceadores de carga. (Ribbon, 2014)

4) *Hystrix*: Hystrix é um ambiente distribuído, inevitavelmente algumas das muitas dependências de serviços falharão, e esta biblioteca ajuda a controlar as interações entre serviços distribuídos adicionando tolerância de latência e lógica de tolerância a falhas. O mesmo faz isso isolando pontos de acesso entre os serviços, interrompendo falhas em cascata através deles, todas as quais melhoram a resiliência geral do sistema. Atualmente, dezenas de bilhões de threads isoladas e centenas de bilhões não isoladas são executadas utilizando o Hystrix todos os dias na Netflix. Isso resulta em uma melhoria dramática no tempo e atividade e resiliência. Hystrix é projeto para: proteger e controlar a latência e falhas de dependências acessadas por meio de bibliotecas de terceiros, interromper falhas em cascata em um sistema distribuído, recuperação rápida a falhas, monitoramento em tempo real, alertas e controle operacional. Quando se trata de micro-serviços, os mesmos contém dezenas de dependências com outros micro-serviços, o que ocasiona que se um deles falhar e o mesmo não estiver isolado destas falhas externas, corre o risco de também ser afetado. Por exemplo, um aplicativo que dependa de 40 serviços em que cada serviço tem 99,99% de disponibilidade, pode se esperar: $99,99^{40} = 99,6\%$ de tempo de atividade, 0,4% de 1 bilhão de falhas resulta em 4 milhões de falhas. Mesmo que pequena a possibilidade de falha, se somar a quantidade de micro-serviços ao tempo de indisponibilidade que pode surgir por pequenas falhas, o problema pode ser facilmente escalável fazendo com que assim serviços importantes fiquem até mesmos horas indisponíveis. Quando toda a aplicação está funcionando e configurada de maneira correta, o fluxo de solicitações ocorrer conforme a figura ??.

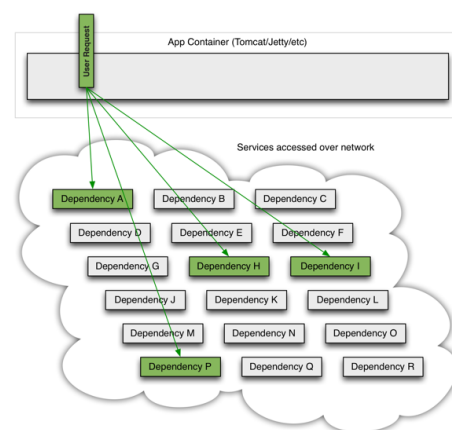


Figura 2. Wiki Hystrix (Internet Overtime) - 2015).

Quando um dos muitos serviços se torna latente, ele pode bloquear toda a solicitação do usuário, conforme apresentado na figura ??.

Com tráfego de alto volume, uma única dependência com latência excessiva, pode fazer com todos os recursos fiquem

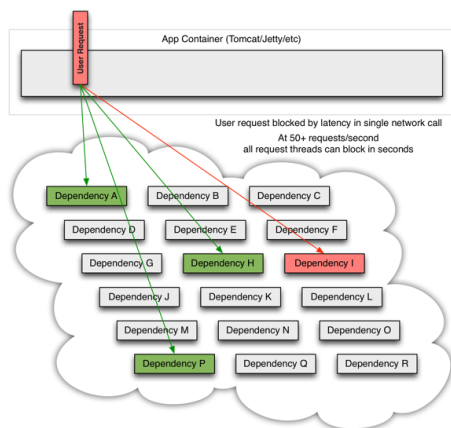


Figura 3. Wiki Hystrix (3 dimensions to scaling) - 2015).

saturados em segundo. Cada ponto em um aplicativo que atinge a rede ou em uma biblioteca cliente que pode resultar em solicitações de rede é uma fonte de falha potencial. Pior que falhas, esses aplicativos também podem resultar em latências aumentadas entre os serviços, que faz backup de filas e outros recursos do sistema, causando ainda mais falhas em cascata em toda a aplicação, conforme a figura ??.

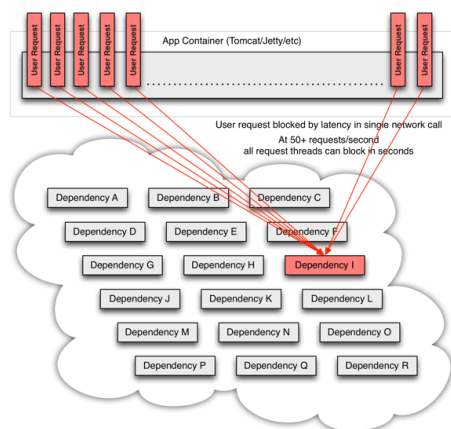


Figura 4. Wiki Hystrix (Container) - 2015).

A biblioteca Hystrix subjaz os seguintes princípios de design: Impedir que qualquer dependência única utilize todos as threads de usuários de container (como Tomcat), desperdiçando carga, fornecer soluções sempre que possível para proteger os usuários contra falhas, utilizando técnicas de isolamento para limitar o impacto de qualquer dependência, otimizar o tempo de descoberta através de métricas, monitoramento e alertas em tempo quase real, otimizando o tempo de recuperação por meio de propagação de baixa latência de alterações de configuração e suporte para alterações de propriedade dinâmicas na maioria dos aspectos do Hystrix, o que permite fazer modificações operacionais em tempo real com loops de realimentação de baixa latência, protegendo contra falhas em toda a execução do cliente de dependência,

não apenas no tráfego da rede. (Hystrix, 2015)

5) *Eureka + Spring Cloud*: Spring Cloud fornece integrações Netflix OSS para Spring Boot por meio de auto-configuração e vinculação ao Spring Environment e outros padrões de programação Spring. Dentre os produtos Spring Cloud encontra-se os clientes Eureka ou Service Discovery que é um dos princípios fundamentais de uma arquitetura baseada em micro-serviços. Configurar um micro-serviço é trabalhado pois envolve diversas técnicas de descoberta e registro de serviços, e com o Service Discovery da Netflix torna-se eficiente este trabalho pois com poucas anotações Java consegue-se criar uma aplicação simples Eureka.

Eureka também vem com um componente de cliente baseado em Java, o cliente Eureka, que torna as interações com o serviço muito mais fácil. O cliente também tem um balanceador de carga incorporado que faz balanceamento de carga round-robin (Algoritmos simples de agendamento e escalonamento de processos) básico. Quando um cliente se registra no mesmo, o mesmo fornece metadados sobre, como host e porta, dentre outras informações que podem ser encontradas na documentação. Se o registro falhar durante a configuração, a instância da aplicação é removida do registro. Em resumo, o Eureka é um serviço baseado em REST (Representational State Transfer) que é utilizado principalmente na AWS (Amazon Web Services) para localizar serviços com a finalidade de balanceamento de carga e failover (tolerância a falhas) de servidores de camada intermediária.

A Amazon possui um produto chamado AWS ELB (Amazon Web Services Elastic Load Balancer), que é uma solução de balanceamento de carga para serviços de ponta expostos ao tráfego web do usuário final, e a diferença entre o mesmo e o produto da Netflix, é que o Eureka preenche a necessidade de balanceamento de carga médio. Embora teoricamente pode-se colocar serviços de nível intermediário atrás do AWS ELB, no EC2 classic (Elastic Compute Cloud) pode-se expor ao mundo exterior e perder toda a utilidade dos grupos de segurança AWS. O AWS ELB também possui uma solução de balanceamento de carga em proxy (servidor intermediário para requisições entre cliente e servidor final) tradicional, enquanto no Eureka, o balanceamento ocorre no nível da instância, servidor e host. As instâncias do cliente sabem todas as informações sobre quais aplicações precisam conversar.

Uma questão a ser analisada no Eureka, é o DNS (Domain Name System). Dentre as aplicações existente para resolução de DNS está o Route 53, um serviço de nomeação, como o qual Eureka pode fornecer o mesmo para os servidores de nível médio. Route 53 é um serviço DNS e também pode fazer roteamento baseado em latência em regiões AWS. Eureka é análogo ao DNS interno e não tem nada a ver com os servidores DNS em todo o mundo. Eureka também é isolado no sentido de que não sabe sobre servidores em outras regiões AWS. Sua finalidade principal de manter informações é para balanceamento de carga dentro de uma região.

Na Netflix, além de desempenhar um papel crítico no balanceamento de carga de nível médio, o Eureka é utilizado para os seguintes fins: implementações com Netflix Asgard, um serviço para fazer atualizações de serviços de forma rápida e segura, registro e exclusão de instâncias e transporte de

metadados específicos de aplicativos adicionais sobre serviços. Dentre os motivos para utilizar o Eureka está o fato que o mesmo provê uma solução para balanceamento de carga round-robin simples, e quem não estiver disposto a se registrar com o AWS ELB e expor seu tráfego externamente, o mesmo resolve este problema.

Com o Eureka, a comunicação é transparente, pois o mesmo fornece informações sobre os serviços desejados para comunicação, mas não impõe quaisquer restrições sobre o protocolo ou método de comunicação. Exemplificando, pode-se utilizar o Eureka para obter o endereço do servidor destino e utilizar protocolos como thrift, http (s) ou qualquer outro mecanismos RPC (Remote Procedure Call) que permite fazer conexões ou chamadas por espaço de endereçamento de rede.

6) *Modelo Arquitetural Eureka*: O modelo arquitetural implantado na Netflix utilizando o Eureka é descrita na figura ?? . Existe um cluster por região que conhece somente instâncias de sua região. Há pelo menos um servidor Eureka por zona para lidar com falhas da mesma. Os serviços se registram e, em seguida, a cada 30 segundos enviam os chamados “batimentos cardíacos” ou requisições para renovar seus registros. Se o cliente não renovar o registro, ele é retirado do servidor em cerca de 90 segundos. As informações de registro e renovações são replicadas para todos as conexões no cluster. Os clientes de qualquer zona podem procurar as informações do registro para localizar seus serviços que podem estar em qualquer zona e fazer chamadas remotas.

Para serviços não baseados em Java, tem-se a opção de implementar a parte do cliente utilizando o protocolo REST desenvolvido para o Eureka ou executar um “side car” que é uma aplicação Java com um cliente embutido Eureka que manipula os registros e conexões. Quando se trabalha com serviços em nuvem, pensar em resiliência se torna ímprobo. Eureka se beneficia dessa experiência adquirida, e é construído para lidar com falha de um ou mais servidores do mesmo.

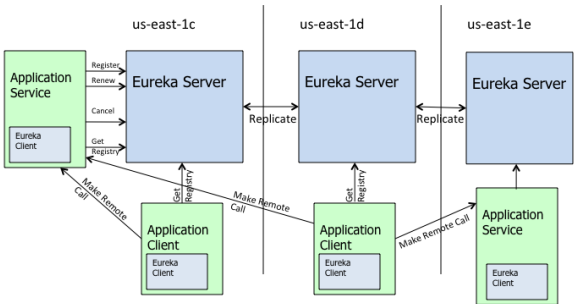


Figura 5. Wiki Eureka - 2015).

B. Desenvolvimento

1) sub:

C. Conclusão

1) sub2:

II. CONCLUSION

The conclusion goes here.

APÊNDICE A

PROOF OF THE FIRST ZONKLAR EQUATION

Appendix one text goes here.

APÊNDICE B

Appendix two text goes here.

ACKNOWLEDGMENT

The authors would like to thank...

REFERÊNCIAS

[1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L^AT_EX*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.

Michael Shell Biography text here.

John Doe Biography text here.

Jane Doe Biography text here.

Bare Demo of IEEEtran.cls for IEEE Journals

Michael Shell, *Member, IEEE*, John Doe, *Fellow, OSA*, and Jane Doe, *Life Fellow, IEEE*

Abstract—The abstract goes here.

Index Terms—IEEE, IEEEtran, journal, L^AT_EX, paper, template.

I. INTRODUCTION

THIS demo file is intended to serve as a “starter file” for IEEE journal papers produced under L^AT_EX using IEEEtran.cls version 1.8b and later. I wish you the best of success.

mds

August 26, 2015

PLACE
PHOTO
HERE

Michael Shell Biography text here.

A. Subsection Heading Here

Subsection text here.

1) Subsubsection Heading Here: Subsubsection text here.

II. CONCLUSION

The conclusion goes here.

APPENDIX A

PROOF OF THE FIRST ZONKLAR EQUATION

Appendix one text goes here.

John Doe Biography text here.

APPENDIX B

Appendix two text goes here.

ACKNOWLEDGMENT

The authors would like to thank...

REFERENCES

- [1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L^AT_EX*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.

Jane Doe Biography text here.

M. Shell was with the Department of Electrical and Computer Engineering, Georgia Institute of Technology, Atlanta, GA, 30332 USA e-mail: (see <http://www.michaelshell.org/contact.html>).

J. Doe and J. Doe are with Anonymous University.

Manuscript received April 19, 2005; revised August 26, 2015.

2 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Toda pesquisa deve apresentar uma análise sobre a investigação que foi realizada através da metodologia que foi aplicada. Nesta sessão é interessante inserir tabelas, gráficos, imagens que mostrem os resultados, análise de dados coletados, etc.

É interessante que nessa sessão o autor compare os seus resultados com os resultados de outros trabalhos existentes. Essa comparação aumenta a qualidade do trabalho e demonstra a relevância do mesmo.

Nesta sessão o autor pode/deve incluir as contribuições científicas desenvolvidas tais como artigos, patentes, livros e outras contibuições que foram publicadas ou estão em fase de publicação e que são parte do trabalho.

3 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

A conclusão deve conter os principais aspectos e contribuições de forma a finalizar o trabalho apresentado. Deve-se apresentar o que era esperado do trabalho através dos objetivos inseridos inicialmente e mostrar o que foi conseguido.

Não deve-se inserir um novo assunto na conclusão. Aqui o autor apresentará as próprias impressões sobre o trabalho efetuado.

É importante também que sejam identificadas limitações e problemas que surgiram durante o desenvolvimento do trabalho e quais as consequências do mesmo.

Os trabalhos futuros devem conter oportunidades de expansão do trabalho apresentado, bem como, novos projetos que puderam ser vislumbrados a partir do desenvolvimento do trabalho

REFERÊNCIAS

A – ANEXOS E APÊNDICES 1

Anexos e apêndices são materiais adicionais, utilizados para complementar o texto, acrescentados ao final do trabalho, com a finalidade de esclarecimento ou de comprovação.

Apêndices são elaborados pelo autor e visam complementar uma argumentação. Os Anexos não são elaborados diretamente pelo autor e servem de fundamentação teórica, comprovação e ilustração (ex. mapas, leis, estatutos entre outros). Os apêndices devem aparecer antes dos anexos.