

Universidade de São Paulo  
Instituto de Matemática e Estatística  
Bacharelado em Ciência da Computação

André Luiz Abdalla Silveira

**DELPo**  
– Continuando a refatoração –

São Paulo  
30 de dezembro de 2019

**DELPo**  
– Continuando a refatoração –

Monografia final da disciplina  
MAC0499 – Trabalho de Formatura Supervisionado.

Supervisor: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso

São Paulo  
30 de dezembro de 2019

# Agradecimentos

Meus agradecimentos principais são a Deus, meus adorados pais que me proporcionaram (e continuam a fazê-lo) as melhores oportunidades que eu poderia ter. Meu agradecimento também dirige-se ao meu orientador que me apoiou em todos os momentos do meu trabalho. Agradeço também por ter me introduzido ao pessoal do NEHiLP que me proporcionou a graça de trabalhar com o DELPo. Foi uma experiência e tanto.

Outro agradecimento importante dirige-se ao pessoal da Codeminer 42, empresa em que trabalhei por algum tempo. Em especial a Elias e Alessandro. O primeiro trabalhava na cadeira ao lado e sempre me ajudava quando tinha disponibilidade. O último também deu uma grande ajuda, e além de tirar algumas dúvidas, forçava-me a escrever um código que seguisse, da melhor forma possível, os princípios do bom código.

# Resumo

O projeto do Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (DELPo) nasceu da necessidade dos pesquisadores que se dedicam ao estudo da etimologia do idioma contarem com informações a respeito da origem e do significado dos verbetes. O dicionário estará disponível online, mas de forma incompleta, dado que muitas coisas foram refatoradas como o banco de dados (agora em PostgreSQL), módulos foram refatorados de forma que as dependências fiquem no seu devido lugar. A qualidade do código foi peça chave nessa refatoração, bem como a cobertura completa de testes e a implementação de uma interface agradável ao cliente (pesquisadores do NEHiLP)

**Palavras-chave:** dicionário, etimologia, banco de dados, desenvolvimento web, testes, UI

# Abstract

The project ‘Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (DELPo)’ came from the need of researchers dedicated to etymology studies to count on information regarding the origin and meaning of entries. The dictionary will be available online, in spite of being incomplete, given that there are many things that have been refactored, like the database structure and some dependencies put in their rightful place. Other important things to this project was to bring an intensive test coverage to the Rails API and provide an enjoyable user interface to the clients (NEHiLP researchers)

**Keywords:** dictionary, etymology, database, web development, tests, UI

# Sumário

<b>Lista de Figuras</b>	<b>vi</b>
<b>1 Da Introdução</b>	<b>1</b>
1.1 Uma observação Importante . . . . .	2
1.2 Objetivos Específicos . . . . .	2
1.3 Sobre a proposta . . . . .	2
1.4 Metodologia . . . . .	3
1.5 Descrição dos capítulos . . . . .	4
<b>2 Dos conceitos principais</b>	<b>5</b>
2.1 O projeto e os conceitos associados . . . . .	6
2.1.1 Sobre o NEHiLP e o DELPo . . . . .	6
2.1.2 Como funciona o processo de inserção de palavras através da moagem? . . . . .	6
2.1.3 Sobre a análise etimológica do DELPo . . . . .	7
2.2 O Back-end . . . . .	8
2.2.1 Ruby . . . . .	9
2.2.2 Rails . . . . .	10
2.2.3 RSpec . . . . .	11
2.3 O Front-end . . . . .	11
2.3.1 Vue JS . . . . .	12
2.3.2 Nuxt JS . . . . .	12
2.3.3 Jest . . . . .	13
2.4 Boas práticas em programação . . . . .	14
2.4.1 SOLID . . . . .	15
2.4.2 Outras recomendações . . . . .	15
<b>3 Sobre o Desenvolvimento</b>	<b>17</b>
3.1 Arquitetura de projeto . . . . .	18
3.1.1 Por que as ferramentas descritas foram utilizadas ao invés de outras similares? . . . . .	18
3.1.2 Por que mudar a implementação do front? Por que usar o modo API? . . . . .	18
3.1.3 Por que refatorar o banco de dados e outros setores da aplicação? . . . . .	19

3.1.4	Como será o desenvolvimento do front end? . . . . .	19
3.2	Decisões de código . . . . .	19
3.2.1	RR – Na sessão anterior foi mencionado que o banco de dados foi alterado. Que alterações são essas, e por que foram feitas? . . . . .	19
3.2.2	N – Por que a implementação do design pattern Builder foi abandonada na criação de formulários no front end? . . . . .	21
3.2.3	N – Existe uma quantidade considerável de código repetido no front. Isso não é algo ruim? . . . . .	22
3.2.4	Por que não há testes feitos para o front end? . . . . .	22
3.3	A aplicação está pronta? Como isso impacta os resultados esperados? . . . . .	22
<b>4</b>	<b>Dos Resultados Obtidos</b>	<b>24</b>
4.1	O que foi feito? . . . . .	25
4.1.1	API Rails . . . . .	25
4.1.2	Interface de usuário . . . . .	28
4.1.3	O moedor . . . . .	28
4.1.4	Testes e cobertura . . . . .	29
<b>5</b>	<b>Das Conclusões</b>	<b>30</b>
5.1	A história deste trabalho . . . . .	31
5.2	O que aprendi com esse trabalho . . . . .	32
5.3	O que será feito? . . . . .	32
5.3.1	Atividades Em Andamento . . . . .	32
5.3.2	Atividades A Fazer . . . . .	33
5.3.3	Refatorações . . . . .	33
5.4	Comentários finais . . . . .	33
<b>A</b>	<b>Testes da aplicação Nuxt</b>	<b>34</b>
A.1	Sobre as colunas . . . . .	35
A.2	Explicando os resultados . . . . .	35
	<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>37</b>

# Lista de Figuras

2.1	Hierarquia de dados do DELPo . . . . .	7
2.2	Consegue entender o que está sendo feito? . . . . .	9
2.3	Como funciona uma aplicação MVC (baseado no diagrama <a href="#">neste link</a> ) . . . . .	10
2.4	Exemplo de programa e teste respectivo . . . . .	11
2.5	Exemplo de um componente Vue . . . . .	13
2.6	Organização de pastas e arquivos . . . . .	14
2.7	Exemplo de um conjunto de testes usando Jest . . . . .	15
3.1	Como estavam implementadas as aceções . . . . .	20
4.1	Arquivo de rotas . . . . .	25
4.2	POST /auth . . . . .	26
4.3	POST /auth/sign_in . . . . .	26
4.4	POST /perfis . . . . .	27
4.5	GET /meu_perfil ou GET /perfis/:id . . . . .	28
4.6	DELETE /sign_out . . . . .	28
4.7	Captura de telas feitas a partir da interface . . . . .	28
4.8	Parte do relatório de cobertura de testes . . . . .	29
A.1	Resultado da execução de <code>yarn test</code> . . . . .	35



# Capítulo 1

## Da Introdução

### Neste capítulo

---

<b>1.1</b>	<b>Uma observação Importante</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>1.2</b>	<b>Objetivos Específicos</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>1.3</b>	<b>Sobre a proposta</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>1.4</b>	<b>Metodologia</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>1.5</b>	<b>Descrição dos capítulos</b> . . . . .	<b>4</b>

---

### — Introdução —

Segundo o [manual do NEHiLP](#), p.15, o idioma português é aquele com menor quantidade de informação etimológica disponível se comparado com outros idiomas românicos. Com vistas a minorar esse problema, alguns projetos de pesquisa buscam métodos de otimizar a obtenção de registros. O projeto DELPo é um ótimo exemplo. Através de um algoritmo *moedor* que recebe um arquivo, registram-se ocorrências, lemas e flexões que auxiliam a monitorar que elementos são mais recentes.

O projeto já conta com um portal web em produção. Este trabalho, entretanto, era feito em PHP, e havia alguns gargalos na aplicação. Alguns foram removidos ano passado, outros estão sendo extirpados agora. Além disso, cada parte da implementação agora está sendo feita com as ferramentas que o aluno julga mais apropriadas. Por exemplo, a parte do projeto implementada em Rails (Ruby on Rails) é o “backend” enquanto as visualizações são feitas em [Nuxt.js](#)

## 1.1 Uma observação Importante

Por se tratar da continuação do trabalho de [Santin, Galati, e Cardoso \(2018\)](#), muitas coisas foram extraídas do trabalho deles. Muitas citações e paráfrases estarão presentes neste trabalho, principalmente quando se trata dos conceitos relacionados à parte do cliente. Isso se deve pelo fato óbvio do trabalho ser quase o mesmo, com poucas diferenças (a proposta é muito semelhante, mas o cliente e a aplicação são os mesmos). Desta forma, não há motivo razoável para que não se mantenha muito do que foi feito.

## 1.2 Objetivos Específicos

Aqui tratar-se-á de todos os objetivos de forma específica e como pretendo cumpri-los.

**Gerar um sistema eficiente.** Trata-se de uma parte muito importante deste trabalho. Dado que no sistema legado (em PHP) observavam-se alguns gargalos de desempenho, e que estes comprometiam a utilização por parte de pesquisadores, este trabalho propõe-se a eliminar, ou reduzi-los de maneira a facilitar a vida dos entusiastas e estudiosos da área.

Além da motivação nobre de ajudar, não se pode ignorar o impacto de um grande trabalho como este terá no curriculum do aluno em questão. Um trabalho bem feito abrirá portas para grandes oportunidades que aparecerão dado que quem faz um excelente serviço poderá fazer muitos outros. Do contrário, um serviço mal feito, um software de qualidade duvidosa não vai abrir portas ao aluno, que nem se daria ao trabalho de mostrar algo mal-feito.

**Verificar a importância real de um código limpo.** No início da graduação, um aluno comum pode fazer uma vaga ideia, mas jamais entenderá a importância de fazer um código legível <sup>1</sup>. Isso muda quando o aluno têm contato com um código ilegível. A dificuldade em refatorar o código, entender o que se deseja, ou até mesmo a necessidade de refazer grandes partes daquele programa será traumática o bastante para que o aluno passe a se preocupar com o que ele faz.

Mas o que é um código limpo? Segundo [Lukaszuk](#), é um código que pode ser lido, compreendido, melhorado, estendido e mantido por qualquer outro desenvolvedor.

Ele fez um trabalho importantíssimo ao juntar vários preceitos em um só documento. Um grande punhado de convenções (ou conselhos, se preferir) para quem deseja fazer um código excelente. Por se tratar de mais de 50 “leis”, é um tanto trabalhoso que sigam-se todas elas, mas com certeza se trata de um bom ponto de partida.

Na seção [2.4](#) encontram-se algumas diretrizes da produção de bom código.

## 1.3 Sobre a proposta

Vale saber, além dos objetivos supra citados, qual é a proposta geral desse trabalho.

- continuação do trabalho de criar uma aplicação em Rails<sup>2</sup> da API usada no novo portal do DELPO. Inclui cobertura extensiva de testes de unidade.
- retoque no banco de dados da aplicação e articulação das entidades usando PostgreSQL
- modificação do modelo de autenticação de usuários e implementação de níveis de permissão compatível com o que o [manual do NEHiLP](#) determina

---

<sup>1</sup>Salvo o caso desse aluno já tiver alguma experiência com programação

<sup>2</sup>vide p.10

- melhoramento do sistema moedor <sup>3</sup>
- Permitir que a plataforma esteja disponível para uso da melhor forma possível. Ainda que isso implique que algumas refatorações e melhorias tenham ficado de lado.

O moedor que há na aplicação atual é enorme e exige grande refatoração. Entretanto, como o tempo disponível não era o bastante para sanar os problemas observados, o que será feito são algumas melhorias em alguns métodos, remoção dos desnecessários, entre outras medidas. A ideia é que, na medida do possível, as funções fiquem mais fáceis de entender, e o código ganhe em inteligibilidade. O moedor tem dois módulos: o de leitura e o de análise.

O primeiro trata de quebrar o texto em contextos (orações) e palavras. Cada qual destas é analisada com o objetivo de encontrar sua forma básica<sup>4</sup>, procurar se ela existe no banco, bem como datar e retrodatar de acordo com o que for necessário. Os resultados obtidos são armazenados em uma tabela de mesmo nome.

O segundo começa a partir do ponto em que a leitura termina. Este módulo depende da interação do pesquisador que faz as partes das tarefas que a máquina não é capaz de fazer. Este módulo toma os resultados obtidos no módulo acima, e os apresenta ao pesquisador da forma como será mencionada na sub-seção 2.1.1 na descrição do programa moedor. Resumidamente, uma palavra contida na obra pode ser marcada em azul (se ainda não estiver no banco de dados) ou em vermelho (caso já exista no banco de dados e esteja associada a uma data *maior*<sup>5</sup> que a do texto analisado)

## 1.4 Metodologia

A metodologia seguida nesse trabalho consiste de alguns passos:

1. Conhecer o projeto a fundo.
2. Compreender o código.
3. Entender os relacionamentos entre as entidades do banco de dados
4. Realizar as mudanças necessárias (enquanto faz os testes)
5. Fazer a interface visual do sistema
6. Se possível, criar uma documentação suficiente para a compreensão e utilização dessa ferramenta

O passo 1 é o mais básico de todos e consistiu de uma conversa inicial com o professor Mário, atual vice-coordenador e criador do projeto DELPo. O professor Marco também me ajudou a entender alguns aspectos importantes do assunto. Entretanto, o [manual do NEHiLP](#) e o artigo de [Viaro \(2017\)](#) foram de grande ajuda para entender a diferença entre os lemas, e tornaram-se poderosas fontes de consulta.

O passo seguinte foi o maior desafio, dado que eu só tenho contato regular com um dos membros do antigo grupo de trabalho. Isso tornou-se uma dificuldade tamanha e me gerou um grande bloqueio que me levou a reorganizar as entidades do banco de dados. Ainda que seja notável que a equipe anterior tem um bom domínio de ferramentas SQL, percebe-se

---

<sup>3</sup>vide p.6

<sup>4</sup>por exemplo, abrindo → abrir

<sup>5</sup>vide sub-seção 2.1.2 para mais detalhes

que não se utilizaram plenamente da interface provida pelo Rails para poder implementar melhor os modelos. Além disso, o algoritmo do moedor ainda é um pesadelo para quem se aventura a refatorá-lo.

O passo 3 também exigiu um bom tempo. Inicialmente tentou-se fazer menores alterações e manter o código. Isso seria muito menos trabalhoso, e demandaria menos tempo também. O que se observou, entretanto, é que fazer mudanças específicas não era tão simples quanto parecia. Ou quanto de fato seria se houvesse um dos membros da antiga equipe trabalhando neste projeto. Dessa forma, decidiu-se refazer as tabelas com base nas que já tinham sido feitas. Enquanto os modelos ficavam prontos e se conectavam, os testes cobriam se as determinações e os relacionamentos foram realmente estabelecidos.

Além das mudanças supracitadas, o passo 4 engloba as mudanças nos controladores e a criação de métodos auxiliares (*helpers*). Esses métodos, inseridos em módulos independentes, garantem um código bem compartimentado, conciso e não repetitivo.

O maior desafio foi refatorar o moedor. Os principais problemas com o código são nomes de métodos que não descrevem o que ele faz, métodos desnecessários (como o que declara um hash que poderia ser uma constante dentro do módulo), e a função principal do módulo com mais de mil linhas e com muitas atribuições desconhecidas.

A parte 5 está em desenvolvimento neste exato momento e conta com o auxílio da professora Vanessa, também integrante do NEHiLP. Nos capítulos que se seguem, falar-se-á sobre as ferramentas usadas. Aqui basta dizer que o objetivo principal é proporcionar uma boa experiência ao usuário.

## 1.5 Descrição dos capítulos

O capítulo 2, **Dos conceitos principais** funciona como um cabeçalho de um programa. Isso pois, nessa parte do código é onde ficam os comandos de importação de bibliotecas.

Analogamente, no próximo capítulo, tratar-se-ão de conceitos relativos ao material a ser implementado, e do jargão a ser utilizado. Detalhes a serem esclarecidos para que o cérebro do leitor "compile" (em outras palavras, que ele compreenda) o conteúdo das páginas que se seguirão.

No capítulo 3, **Sobre o desenvolvimento**, tratar-se-ão de detalhes técnicos sobre a implementação. Será uma descrição de dois tipos: sendo a primeira, uma descrição verbal, e a outra, em nível de implementação.

No capítulo 4, **Dos resultados obtidos**, encontra-se uma reflexão sobre o que se passou além do código, o que está pronto e o que pode ser feito no futuro.

O último capítulo, **Das conclusões finais**, faz-se um resumo do que está documentado, destacando o que for mais conveniente.

# Capítulo 2

## Dos conceitos principais

### Neste capítulo

---

<b>2.1</b>	<b>O projeto e os conceitos associados</b>	<b>6</b>
2.1.1	Sobre o NEHiLP e o DELPo	6
2.1.2	Como funciona o processo de inserção de palavras através da moagem?	6
2.1.3	Sobre a análise etimológica do DELPo	7
<b>2.2</b>	<b>O Back-end</b>	<b>8</b>
2.2.1	Ruby	9
2.2.2	Rails	10
2.2.3	RSpec	11
<b>2.3</b>	<b>O Front-end</b>	<b>11</b>
2.3.1	Vue JS	12
2.3.2	Nuxt JS	12
2.3.3	Jest	13
<b>2.4</b>	<b>Boas práticas em programação</b>	<b>14</b>
2.4.1	SOLID	15
2.4.2	Outras recomendações	15

---

### — Introdução —

Nesse capítulo, o objetivo é explicitar os conceitos que serão cruciais para a compreensão do que é dito nos demais capítulos. Como já dito, funciona como o cabeçalho de um arquivo de código em que se inclui as bibliotecas e demais arquivos com definições e módulos e classes e tudo o mais. Tratando desse trabalho, é o capítulo que garante que o texto estará auto contido na medida do possível, ou seja, qualquer um que lê-lo, compreenderá o que estiver escrito sem ter que pesquisar muito fora daqui.

## 2.1 O projeto e os conceitos associados

### 2.1.1 Sobre o NEHiLP e o DELPo

Uma das finalidades principais do NEHiLP é pesquisar sobre Linguística Histórica, Filologia e Etimologia. Para a pesquisa, requer-se a análise de documentos das mais variadas épocas, a fim de recolher informações linguísticas. Gerar e organizar dados para o estudo da história da língua portuguesa é uma das principais metas deste trabalho.

Nos dias de hoje, o núcleo de pesquisa conta com projetos associados a diferentes universidades. Estes projetos são:

- **DBB, DEPARC** <sup>1</sup>
- **LIBOLO** <sup>2</sup>
- **PHPP** <sup>3</sup>
- **MAP** (Mulheres na América Portuguesa) <sup>4</sup>
- **DELPo** – centro da atenção nesse trabalho

A finalidade do DELPo é ser um dicionário etimológico online. A ideia é que cada acepção esteja acompanhada de sua ocorrência mais antiga, bem como o contexto nela inserida. O projeto consiste de um portal que, equipado com um banco de dados, pretende entregar algumas funcionalidades citadas abaixo. <sup>5</sup>

**Moedor de textos:** recebe um texto e uma data, e analisa suas palavras. Cada uma pode ser marcada em azul (caso ainda não esteja no banco de dados), ou em vermelho (caso já exista no banco de dados e esteja associada a uma data cronologicamente posterior à data do texto analisado)

**Metaplasmodor:** recebe uma palavra em latim vulgar, e reproduz como ela se desenvolveu do latim ao português

**N-GRAM:** programa que avalia a quantidade de ocorrências de uma palavra ao longo dos anos.

### 2.1.2 Como funciona o processo de inserção de palavras através da moagem?

Para adicionar palavras no dicionário, é necessário que uma obra seja submetida por um pesquisador juntamente à sua data, ao Moedor do DELPo. Cada palavra presente no texto inserido é analisada, e então uma das seguintes ações é executada:

- a** se a palavra não estiver no banco de dados, o moedor marca-a como *inexistente*. Associa a ela a data da obra submetida e apresenta-a ao pesquisador, que decidirá se a ocorrência deve ser processada.

---

<sup>1</sup>vinculados a UFBA

<sup>2</sup>vinculado a Macau University e USP

<sup>3</sup>vinculado a UNESP e USP

<sup>4</sup>vinculados a USP

<sup>5</sup>Estas funcionalidade já existem. O objetivo deste trabalho, portanto, é melhorar e atualizá-las

**b** se a palavra já existir no banco de dados e estiver vinculada a uma data maior<sup>6</sup> do que a da obra submetida, ela (a palavra) é marcada como *retrodatou* e é associada à data do texto inserido. Também nesse caso, o vocábulo é apresentado ao pesquisador (nível 5), que decidirá se deve autorizar a atualização da data vinculada a ele no banco.

Assim, ao final da inserção de uma obra, cada verbete estará associado à data de sua primeira ocorrência conhecida. Quanto mais obras forem submetidas, mais detalhes sobre uma determinada palavra serão conhecidas, e mais próxima de verdadeira primeira ocorrência a data associada estará.

### 2.1.3 Sobre a análise etimológica do DELPo

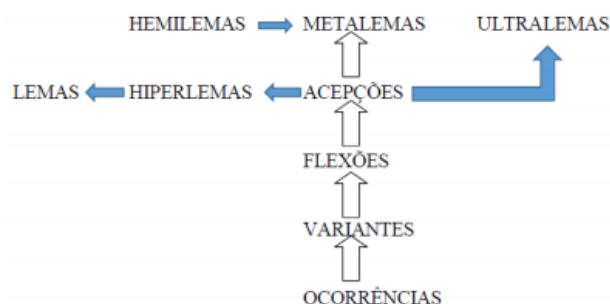
#### A lexicografia e a definição de lema

Pelo que aponta [Salviano \(2014, p. 20\)](#), a lexicografia é o estudo que permitiu o desenvolvimento de métodos e técnicas de produção de dicionário seja ele de que tipo for. Percebe-se que o trabalho de elaboração de dicionários depende por completo dos estudos desta área.

Para este estudo, o *lema* é uma unidade básica provida de significado. Dessa forma, num determinado dicionário, todo signo que seja objeto de definição ou explicação é um lema. Pode-se dizer que os verbetes descritos num dicionário são lemas. “Algoritmo” pode ser considerado um lema, por exemplo.

Interessante pontuar o que disse [Viaro \(2017, p. 146\)](#) sobre duas palavras escritas da mesma forma poderem ser um lema ou dois. No primeiro caso, o fenômeno seria fruto de homonímia (etimologias distintas). No segundo caso, a polissemia seria responsável por isso.

#### Definição de novos termos para o tratamento computacional dos dados



**Figura 2.1:** Hierarquia de dados do DELPo

Acima encontram-se termos criados com o único intuito de facilitar o tratamento computacional dos dados a serem manipulados.

O **Metalema** se trata de um conjunto de letras único e dotado de significado, independente da quantidade de acepções a que corresponda. Não há metalemas iguais. Isso o diferencia de um lema lexicográfico tradicional pois, como já mencionado, uma palavra pode estar associado a um ou dois lemas.

Veja um exemplo: a palavra “manga” pode estar associada a dois lemas (*manga*<sup>1</sup>– fruta, *manga*<sup>2</sup>–parte do vestuário). No entanto, não é possível para o moedor do DELPo separar esses caracteres em dois lemas distintos, dado que o programa deveria associar os devidos significados a cada palavra automaticamente. Para o sistema, a fruta e a peça do vestuário

<sup>6</sup>Dada duas datas  $d_1$  e  $d_2$ , diz-se que  $d_1 > d_2$  se, e somente se,  $d_1$  é posterior a  $d_2$

são classificadas como um único metalema. A atribuição de sentido aos verbetes, por outro lado, deve ser feita posteriormente por um pesquisador.

Para acharmos o metalema de uma palavra adota-se a mesma metodologia que a lexicografia tradicional adota para o lema. Ou seja, um metalema

- de um verbo é sua forma no infinitivo (cantava → cantar)
- de um substantivo é sua forma no singular (mesas → mesa)
- de um adjetivo é sua forma no masculino singular (bonitas → bonito)
- é sempre adotado em sua ortografia atual (heróico → heroico)

**Hemilema** é uma palavra que precisa da interpretação da acepção de um metalema para ser compreendida. É a denominação usada ao tratar de abreviaturas e palavras truncadas devido a fatores tais quais o mau estado de conservação das obras.

Tomemos, como exemplo, *mtos* e *mta*. Ambas são interpretadas como uma das acepções do metalema *muito* e portanto não remetem a *muitos* e *muita*, suas respectivas flexões.

Convém observar que uma sigla, ainda que se trate de um tipo singular de abreviatura, será tratada como metalema ao invés de um hemilema. Isso acontece pois há siglas que se assemelham a nomes comuns<sup>7</sup> e só um pesquisador conseguiria classificá-las da forma apropriada.

O conceito de **Hiperlema** foi criado com a finalidade de recuperar as condições de homonímia e polissemia, ausentes na constituição do metalema. Para que entendamos melhor como o conceito de hiperlema é aplicado, é necessário definir alguns termos referentes às acepções.

Uma acepção é subordinada se remete a uma outra acepção, chamada subordinante. Se uma acepção subordinante não for ao mesmo tempo subordinada, ela é chamada de acepção principal. Toda acepção principal gera um hiperlema. Um metalema, por sua vez, pode ter duas ou mais acepções principais e, nesse caso, gerará hiperlemas homônimos, o que nos possibilita fazer a distinção entre homonímia e polissemia de um único metalema.<sup>8</sup>

**Ultralema** é um conceito pensado para tratar radicais, raízes e elementos de formação de uma palavra (como prefixos e sufixos). A palavra *caligrafia*, por exemplo, possui dois radicais (*cali* e **grafia**) e, portanto, dois ultralemas – um para cada radical. Já a palavra **bigamia** tem um prefixo *bi-*, e um radical *gamia*, e portanto, também possui dois ultralemas – um para o prefixo e outro para o radical. Eis as formas de um ultralema:

**-x** quando é um sufixo final

**-x-** quando é um sufixo não final (requer uma vogal temática, por exemplo)

**x-** quando é um prefixo

**x** sem os hifens, nos demais casos (quando é raiz, por exemplo)

## 2.2 O Back-end

Antes de entrar no mérito da definição de back e front end, é conveniente explicar o porquê da separação dos tópicos. Além da óbvia separação entre os dois repositórios, deve-se pelo fato de constituírem diferentes camadas do mesmo sistemas. Camadas distintas, desenvolvidas de outras maneiras e com ferramentas distintas.

<sup>7</sup>Crea, por exemplo

<sup>8</sup>Porque precisamos de um hiperlema, então? – Notas de Estudante



```
module AutoriasHelper

  def eh_autor?(obra, autor)
    Autoria.exists?(autor_id: autor, obra_id: obra)
  end

  def pega_autoria(obra, autor)
    Autoria.where(autor_id: autor, obra_id: obra).first
  end

end
```

Figura 2.2: *Consegue entender o que está sendo feito?*

O back end, a camada mais funda do portal, é onde os dados são inseridos, consultados e removidos. Esta camada, ao contrário da outra, não fica acessível ao cliente, que dificilmente compreenderia o que está se passando.

### 2.2.1 Ruby

Ruby é uma linguagem de programação orientada a objetos criada por Yukihiro Matsumoto em 1993. Ruby pode ser considerada um encontro entre Python, Perl e Smalltalk. Por ser uma linguagem tão versátil e permitir que o desenvolvedor concentre melhor suas energias em fazer o algoritmo<sup>9</sup> como disseram [Carlson e Richardson \(2009\)](#), e pelos motivos citados abaixo, escolheu-se Ruby para o desenvolvimento do back end.

Ruby apresenta uma notável facilidade em lidar com expressões regulares e com texto, fator de grave importância para a produção do moedor (funcionalidade principal do sistema). Além disso, programar em Ruby é um exercício menos cansativo do que com boa parte das outras linguagens, muito em razão de alguns de seus métodos ou palavras chaves tornarem o texto do arquivo fonte mais compreensível para humanos e máquinas exercitando a sugestão de D. E. Knuth que recomenda que a programação deva ser feita de modo que humanos entendam o que se pediu da máquina.

Um arquivo bem formatado em Ruby permite que tal recomendação seja posta em prática. Veja, na figura 2.2 um exemplo tirado do módulo auxiliar de `autorias` (Entidade intermediária entre autor e obra<sup>10</sup>). Além da obra de [Carlson e Richardson \(2009\)](#), o site **Tutorials Point** também é uma boa sugestão quando se precisa de alguma ideia, ou em momento de dúvida.

O livro, tal como o título e os próprios autores [Carlson e Richardson \(2009, xvii\)](#) sugerem, é um livro de receitas. Apresenta soluções para problemas comuns e pequenos tutoriais. A página, como o nome diz, é um compilado de tutoriais e é perfeito para quando há dúvidas pontuais.

Quando a pesquisa visa compreender os limites do Ruby e do Rails, olhar a documentação oficial é a melhor solução. Por se tratar de múltiplas páginas, não achei conveniente colocar todas na bibliografia, senão o guia do Rails. No entanto, uma pesquisa com as palavras chave “ruby”, o nome da classe a explorar e “docs” ajudam muito, também. Pesquisar por gemas pra fazer algo no lugar do programador também gera bons resultados, sem mencionar o tempo e energia poupados. Um bom exemplo é a gema que transforma números romanos em decimais e vice-versa.

<sup>9</sup>ao invés de ficar lutando contra a programação

<sup>10</sup>muitos para muitos

## 2.2.2 Rails

Segundo [Carlson e Richardson \(2009, p. 613\)](#), [Ruby on Rails](#) (ou só Rails) é o que há de melhor no universo Ruby, e ainda que ele não reinvente a roda em algum aspecto (utilizando-se do que já foi verificado e validado como o próprio [Active Record](#)<sup>11</sup> e o paradigma MVC – Model, View, Controller).

Sobre o primeiro, convém saber que é o maior, senão o único responsável por “proteger” o desenvolvedor de dores de cabeça com scripts de migrações e pesquisas e views nos bancos de dados. Não que o desenvolvedor não possa colocá-las ali, mas dificilmente há uma pesquisa que não se possa fazer sem a sua [interface de busca](#). É um grande exemplo do que foi dito no início da sub-seção 2.2.1 sobre preocupar-se mais com o algoritmo a ser desenvolvido que com a linguagem em si.

O paradigma MVC é o conceito principal ao se tratar de Rails, ainda que não seja exclusivo de ferramenta alguma, podendo mesmo ser aplicado a sistemas heterogêneos (leia-se que utilizam mais de um framework). A sigla junta as iniciais das palavras *model*, *view* e *controller*.

**model** relaciona os dados, cuida das validações a nível de back end, transações e buscas.

O sistema conta com o *ActiveRecord*, que serve de ponte entre o programador, além de gerar métodos de recepção de dados (*getters*) e de manipulação (*setters*) de acordo com os campos da tabela (figura 2.3).

**view** é a camada de visualização do Rails. Implementado com a biblioteca *ActionView*, um sistema baseado em ERb<sup>12</sup> para apresentar as views.

**controller** fica no meio dos dois anteriores, e também é responsável por lidar com as requisições. De um lado, pega os dados necessários, de outro, organiza-os e manda para as views. É responsabilidade do *ActiveController*

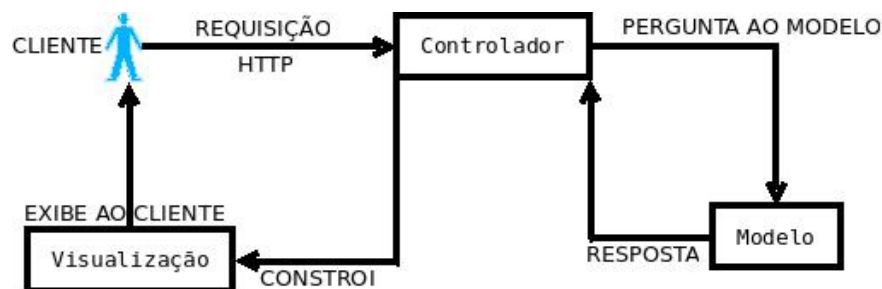


Figura 2.3: Como funciona uma aplicação MVC (baseado no diagrama [neste link](#))

Outro ponto muito forte (e ao mesmo tempo, um calcanhar de aquiles<sup>13</sup>) da ferramenta são as convenções que, para o desenvolvedor tradicional de Rails, importam mais que um arquivo de configurações gigante. Seguindo os padrões que a ferramenta estipula também salva ao desenvolvedor muito tempo que pode ser usado para a criação e planejamento de novas funcionalidades.

O “ponto de máximo” do Rails, seu grande destaque, vai para o desenvolvimento de aplicações que façam CRUD (create, read, update e delete) de modelos em geral. Começa-se

<sup>11</sup>responsável por mapear os objetos criados no código em modelos e relacionamentos

<sup>12</sup>Embedded Ruby

<sup>13</sup>chegarei aí ao falar do front end

com um modelo conceitual em mente, e pouquíssimo tempo depois há um produto mínimo viável. Ideal quando se deseja fazer determinada coisa a toque de caixa.

Atualmente, vem sendo usado bastante no modo API (modo escolhido para esta aplicação). Usar esse modo significa que sua aplicação serve JSON (Javascript Object Notation) ao invés de HTML. Além disso, a aplicação em modo API (não só em Rails, como qualquer outra linguagem e framework) permite que as respostas sejam coletadas por várias outras aplicações, e essa é só uma das vantagens de usar o Rails desta forma. O [guia do modo API](#) fornece algumas outras como a proteção a ataques como o de IP Spoofing.

### 2.2.3 RSpec

Provar que um método funciona 100% das vezes requer, por vezes, uma prova formal. Testes, de qualquer natureza (seja de integração ou unitário), têm como finalidade garantir que o método vai dar a resposta correta nos cenários apontados.

Vale dizer também, que em um sistema robusto e cheio de funcionalidades, provar formalmente que tudo está em perfeito estado é um trabalho hercúleo e cansativo sem contar que é um grande redutor de produtividade. É por isso que se faz necessária a construção de testes. Praticamente todo aluno de computação passou por dificuldades ao caçar problemas em trabalhos no início de sua graduação. Estes provavelmente saberão melhor o quanto convém ter um conjunto de testes para as funções criadas.

Para produzir os testes que garantem, na medida do possível, a consistência e o funcionamento completo do portal, esse projeto conta com RSpec. Diferentemente de outras ferramentas de teste, o seu foco é no comportamento das funções<sup>14</sup> como podemos observar na figura 2.4. Trata-se da ferramenta mais adequada para garantir que os métodos e requisições a serem desenvolvidos seguirão o comportamento esperado.

```
class Classroom
  def initialize(students)
    @students = students
  end

  def list_student_names
    @students.map(&:name).join(',')
  end
end

describe Classroom do
  it 'the list_student_names method should work correctly' do
    student1 = double('student')
    student2 = double('student')

    allow(student1).to receive(:name) { 'John Smith' }
    allow(student2).to receive(:name) { 'Jill Smith' }

    cr = Classroom.new [student1, student2]
    expect(cr.list_student_names).to eq('John Smith,Jill Smith')
  end
end
```

Figura 2.4: Exemplo de programa e teste respectivo

## 2.3 O Front-end

Como mencionado na seção 2.2.2, há um ponto negativo no Rails relativo à “filosofia” do Rails em adotar muitas convenções. Se por um lado isso realmente facilita a vida do programador, por outro lado, pode impossibilitá-lo de fazer determinadas coisas. Em outras

<sup>14</sup>BDD – Behavior Driven Development

palavras, pode-se dizer que a experiência de usar Rails é boa quando se seguem os padrões, mas pode virar uma dor de cabeça ao tentar algo que foge muito aos padrões da ferramenta.

Por exemplo: não seria impossível usar algum framework Javascript para as views do Rails, mas o trabalho necessário para produzir uma solução adequada é muito maior que usar o Rails como API com uma aplicação em Nuxt.JS a parte.

### 2.3.1 Vue JS

Segundo o guia oficial, Vue (pronunciado como */vju/* → **view**), é uma ferramenta voltada à produção de interfaces de usuário, sendo este o seu foco. No vídeo exibido na página principal do [Vue.js](#), podemos ver alguns de seus traços básicos.

O principal ponto forte é a versatilidade. Mas em que sentido? A depender do que se precisa do Vue, há uma receita do que pode ser feito. Quer fazer um site estático? É possível. Quer uma ferramenta que complemente um back end (produzindo uma produção fullstack)? Dá pra fazer, também. Vue é uma “massinha de modelar” com a qual se pode fazer bastante coisa.

Vue também é uma ferramenta acessível. Além de se tratar de um projeto de software livre, qualquer desenvolvedor que tiver um bom domínio de HTML, CSS e JS pode utilizá-lo. Além disso, o programador que está entrando em uma equipe utilizando Vue provavelmente terá pouco trabalho em se inteirar do que foi feito. A curva de aprendizado pode ser suave, também.

Além disso, conta com uma grande quantidade de ferramentas afins construídas a partir dessa. Um exemplo disso é o **VuePress**, uma ferramenta voltada à produção de documentação. Essa ferramenta compila arquivos em *Markdown* e os transforma em uma SPA (Single Page Application)

A figura 2.5 mostra um componente Vue. Observe a separação clara do que é HTML e o que é Javascript. Abaixo da tag `template` (HTML) e `script` (JS), há uma tag `style` (CSS) que pode ser aplicada somente àquele componente ou não.

### 2.3.2 Nuxt JS – Vue on Steroids

Baseado em seu guia oficial (está na bibliografia), Nuxt é um framework progressivo (ou seja, que pode servir como uma biblioteca javascript ou framework) baseado em Vue.js. Seu foco é o mesmo que o anterior, mas conta, por padrão, com muitas das bibliotecas que o desenvolvedor deve inserir manualmente no Vue. Esse é o motivo de dizer que Nuxt.js é um Vue com esteroides.

Longe de ser apenas uma versão fortificada do framework acima, Nuxt adota soluções para alguns problemas comuns. Veja alguns desses.

Construir uma aplicação do zero não é trivial, e por isso talvez existam frameworks a facilitar tal tarefa. Vue.js é um bom exemplo, e facilita muito a vida do desenvolvedor. Entretanto, não é tão prático dado que a instalação inicial não inclui peças importantes como o **Vuex** e **Vue Router**. Não é difícil incluí-las, mas é bem melhor quando elas estão pré-instaladas e configuradas, como vê-se implementado no Nuxt. Vale saber que muitas, senão todas as suas configurações padrão, são baseadas no que os desenvolvedores consideram boas práticas.

Outra mudança notável é a organização das pastas e arquivos (veja a figura 2.6)

Em projetos Vue (a), temos, por padrão, somente o diretório `src/` concentrando a maior parte dos arquivos relevantes do projeto. Dentro deste, há uma separação maior, mas ainda não dá pra saber que componentes gerarão páginas e quais serão simples componentes que as

```

<template>
  <div class="hero is-primary">
    <div class="hero-body">
      <div class="container">
        <h1 class="title">
          {{ phrase }}
        </h1>
        <h2 class="subtitle">
          A line on the myth Chuck Norris
        </h2>
      </div>
    </div>
  </div>
</template>

<script>
export default {
  data() {
    return {
      phrase: ''
    }
  },
  beforeMount: function () {
    this.$axios.get('api/chuck_fact').then(r =>{
      this.phrase = r.data.fact
    }).catch(e =>{
      console.log(e)
    });
  }
}
</script>

```

Figura 2.5: Exemplo de um componente Vue

formarão. No Nuxt (b), não há uma pasta que concentre quase todo o código da aplicação. Ao invés disso, há muitas pastas que abrigam códigos cuja natureza está descrita pelo nome do diretório.

*Search Engine Optimization*(SEO) é a propriedade de uma aplicação que facilita a indexação e pesquisa de elementos nela presente. Isso pode ser feito em Vue, por exemplo. A solução não é difícil, mas envolve carregar página por página no servidor. Em uma plataforma menor talvez seja viável. Entretanto, quando o sistema ganha em complexidade e capilaridade, torna-se cada vez menos produtivo. O Nuxt é pré configurado para fazer isso sem que o desenvolvedor perceba, simplificando o seu trabalho.

Quando uma aplicação Vue.js é carregada no servidor, o processo leva um pouco mais de tempo na primeira vez se comparado aos posteriores recarregamentos que sobem somente as mudanças feitas. Isso acontece porque toda a aplicação é carregada ao mesmo tempo nesta ocasião. No caso do Nuxt, só o HTML e o CSS são pré-carregados por padrão. O javascript é carregado por demanda, e isso permite que o carregamento das páginas ocorra de maneira mais rápida.

Para finalizar, vale mencionar duas características deste framework:

- Ao contrário de seu predecessor, Nuxt é mais fácil de configurar, e permite que as configurações padrão sejam sobrescritas com menos trabalho.
- Configura rotas de acordo com a organização do arquivos no diretório pages/.

### 2.3.3 Jest

Jest, de modo similar a RSpec, é uma ferramenta de testes para Javascript criada pela



Figura 2.6: Organização de pastas e arquivos

equipe do Facebook, motivo pelo qual alguns acreditam que seja uma biblioteca exclusiva do React (framework javascript também desenvolvida pelo Facebook), o que não é verdade.

É uma ferramenta com um ótimo desempenho de execução, e isto se deve parcialmente ao fato de que cada teste é rodado num processo distinto rodando em paralelo com os demais. Isso é possível, pois cada teste tem o seu “contexto global” garantindo independência entre cada um. Para aumentar ainda mais a performance, testes que falharam são executados primeiro. Além disso, os testes são organizados baseado no tempo necessário a executá-los.

A ferramenta verifica a cobertura de testes na aplicação. Em outras palavras, inserindo um argumento de linha de comando<sup>15</sup> - **coverage**, é possível que se veja o quanto de cada parte do código é verificado através dos testes. Pode-se questionar a importância dessa funcionalidade. Entretanto, saber o que já foi coberto é importantíssimo para dirigir os esforços na direção certa. Importante saber que a cobertura de testes será exibida na sessão 4.1.4 do capítulo dos resultados obtidos.

Outras características bem interessantes do Jest:

**boas falhas** Jest provém o desenvolvedor com mensagens significativas a cerca do motivo daquele teste ter falhado, o que é crucial para eliminar o erro.

**configurações** Jest pode rodar com pouca ou nenhuma configuração.

**mocking** com Jest, é possível simular qualquer objeto fora do escopo do teste.

## 2.4 Boas práticas em programação

Na sessão 1.2, falou-se da importância de um código limpo. Aqui tratar-se-á de como produzir código de qualidade. Para isso foi trazido uma publicação de Schmitz (2019) que

<sup>15</sup>Em aplicações Nuxt, essa verificação é feita sem a necessidade de argumentos adicionais

```

import { shallowMount } from "@vue/test-utils";
import App from "../src/App";

describe("App.test.js", () => {
  let cmp;

  beforeEach(() => {
    cmp = shallowMount(App, {
      // Create a shallow instance of the component
      data: {
        messages: ["Cat"]
      }
    });
  });

  it('equals messages to ["Cat"]', () => {
    // Within cmp.vm, we can access all Vue instance methods
    expect(cmp.vm.messages).toEqual(["Cat"]);
  });

  it("has the expected html structure", () => {
    expect(cmp.element).toMatchSnapshot();
  });
});

```

Figura 2.7: Exemplo de um conjunto de testes usando Jest

cita práticas que enriquecem a qualidade do código. Aqui são mencionados os pontos mais importantes.

### 2.4.1 SOLID

SOLID é uma sigla formada pelo título de cada um dos 5 princípios.

- S** Single Responsibility Principle → Cada classe ou função deve ter uma responsabilidade única no sistema – O importante é que classes e funções tenham uma tarefa
- O** Open-closed Principle → Objetos e entidades devem ser abertos a extensão, e fechados a modificação – Em outras palavras, sempre que algo novo precisar ser criado, o correto é criar uma função nova, e não alterar o que já foi feito.
- L** Liskov Substitution Principle → Se a classe B herda da classe A, então você deve ser capaz de usar B no lugar de A sem quebrar a funcionalidade – Dado que haja uma classe **Animais** que possua um método **andar** que retorne as novas coordenadas do bicho. Se houver uma outra classe **Felinos** que herde da primeira, e que esta também possua o método **andar**. Neste caso, o método deve retornar a mesma coisa, ou seja, as novas coordenadas do felino.
- I** Interface Segregation Principle → Desenvolvedores não devem implementar métodos de interface que não vá usar – Se há métodos que uma interface não utiliza, ela tem que ser quebrada em mais.
- D** Dependency Inversion → Abstrações não devem depender de detalhes. Detalhes devem depender de abstrações – Uma classe deve ser a mais abstrata possível, e não deve depender de outras classes

### 2.4.2 Outras recomendações

Além desses preceitos, há outros pilares a levar em conta, e quando seguidos, melhoram e muito a qualidade do código. Eis alguns desses presentes no texto de [Schmitz \(2019\)](#)

- Use nome de variáveis que tenham significado e que sejam fáceis de pronunciar. Nomes como **i**, **x** e **item** são contra exemplos fortíssimos.
- Ainda sobre variáveis, é aconselhado que os nomes auto explicativos, de forma que comentários não sejam necessários. Ex: **SaveRecord** → **SavePerson**
- Faça uso extensivo de constantes. Ex: **if age >= 18** → **if age >= LEGAL-AGE**
- Evite funções com mais de um `if` encadeado.
- Evite código duplicado.

Há outros mais, e vale dizer que muitos desses pilares estão mencionados no texto de [Lukaszuk \(2018\)](#), como o que se refere a nomes de variáveis. Como já foi dito antes, dada a multiplicidade de diretrizes, não é trivial que todas sejam seguidas. O importante é ter uma ampla noção sobre o que é um código de qualidade.



# Capítulo 3

## Sobre o Desenvolvimento

### Neste capítulo

---

<b>3.1</b>	<b>Arquitetura de projeto</b>	<b>18</b>
3.1.1	Por que as ferramentas descritas foram utilizadas ao invés de outras similares?	18
3.1.2	Por que mudar a implementação do front? Por que usar o modo API?	18
3.1.3	Por que refatorar o banco de dados e outros setores da aplicação?	19
3.1.4	Como será o desenvolvimento do front end?	19
<b>3.2</b>	<b>Decisões de código</b>	<b>19</b>
3.2.1	RR – Na sessão anterior foi mencionado que o banco de dados foi alterado. Que alterações são essas, e por que foram feitas?	19
3.2.2	N – Por que a implementação do design pattern Builder foi abandonada na criação de formulários no front end?	21
3.2.3	N – Existe uma quantidade considerável de código repetido no front. Isso não é algo ruim?	22
3.2.4	Por que não há testes feitos para o front end?	22
<b>3.3</b>	<b>A aplicação está pronta? Como isso impacta os resultados esperados?</b>	<b>22</b>

---

### — Introdução —

Neste capítulo encontram-se reflexões sobre decisões de projeto que foram tomadas e uma reflexão sobre cada uma. As reflexões estão agrupadas em temas, de forma que o conteúdo fique bem organizado. A ideia, desde o início é que este capítulo tivesse a feição de uma página de perguntas e respostas.

## 3.1 Arquitetura de projeto

### 3.1.1 Por que as ferramentas descritas foram utilizadas ao invés de outras similares?

No caso do back-end, o Ruby on Rails fora utilizado por alguns motivos. O primeiro, e mais importante é a continuidade. Como é de conhecimento entre aqueles com maior participação no projeto, o DELPo já foi desenvolvido em PHP, algumas partes em Perl, depois Django, e agora em Rails. Muita migração já aconteceu, e outra estaria praticamente fora de cogitação.

Outro motivo é o fato de que a fluência do aluno em Rails é infinitamente maior em Ruby que Python. Além do mais, não é só o desenvolvimento que importa: os testes são cruciais, e não há uma ferramenta de testes com que o aluno esteja perfeitamente familiarizado. Seria necessário passar por outra curva de aprendizado que, pequena ou grande, representaria um tempo perdido para essa aplicação em específico.

A fluência e experiência no uso de RSpec também foram fatores determinantes na escolha desta ferramenta. A escolha do Vue e Nuxt.js também se deve a esses fatores.

Não há muito que se possa falar sobre Angular.js, dado que o aluno pouco conhece da ferramenta, e aprender sobre a ferramenta enquanto a aplicação é feita parece uma ideia pouco sábia a nível estratégico. O aluno responsável por este trabalho conhece um pouco mais sobre React.js, e isso já é suficiente para gerar um desconforto e rejeição em relação ao framework. Tal rejeição se deve ao fato de que ainda que Vue e React sejam parecidos em alguns aspectos, o código em um componente do último não possui a organização estrutural e visual que o Vue tem. Essa organização, chamada de *Code Splitting*, além de tornar o código mais legível, torna possível que algumas partes do componente sejam pré carregadas e outras sejam carregadas por demanda.

Entre as bibliotecas de testes baseadas em Javascript, escolheu-se Jest. O motivo dessa escolha é simples: no site onde o aluno busca tutoriais, a ferramenta de testes abordada é esta. A acessibilidade da ferramenta foi o motivo principal da escolha.

### 3.1.2 Por que mudar a implementação do front? Por que usar o modo API?

Muita coisa que estava pronta teve que ser alterada. Outras tiveram que ser abandonadas. Que motivação levaria a um aumento de trabalho a ser feito?

Primeiramente, quando o Rails foi criado em 2005, não havia tantas ferramentas de Javascript como há hoje (junto com as mencionadas acima, ainda há Ember.js, Backbone, e outras tantas ...). É uma ferramenta pra entregar produtos minimamente viáveis em pouco tempo. Com o surgimento de frameworks voltados à preparação da camada de apresentação, usar o Active View tornou-se cada vez menos interessante.

Outro motivo é a possibilidade de construir uma interface mais agradável e dinâmica para a aplicação. Pode não parecer o melhor dos motivos, mas justamente pelo fato dessas ferramentas “js” serem voltadas à construção da camada de apresentação é que o resultado esperado é bem melhor.

Além disso, desenvolvendo a aplicação Rails em modo API, permite-se separar quem atende o cliente (o back-end), de quem o serve (front-end), delimitando tarefas e papéis. Facilitando aos próximos desenvolvedores se concentrarem em apenas um lado da aplicação

De fato, a quantidade de trabalho aumentou. Nem tanto pela adoção do modo API que não dá muito trabalho, mas por razões que envolvem a próxima pergunta.

### 3.1.3 Por que refatorar o banco de dados e outros setores da aplicação?

Além da mudança de modos, a necessidade de reescrever controladores e modelos foi o maior motivo. O fato de não compreender completamente algumas decisões de projetos dos alunos que tomaram o projeto no ano passado levou à decisão de criar uma segunda branch na qual foram deletados controladores, modelos e as tabelas para fazer tudo de novo. Parece um esforço tolo, mas era necessário dado o travamento advindo da incompreensão de partes da aplicação.

Mas por que não consultar os alunos do ano passado? Isso foi feito, mas de forma limitada porque o responsável atual só tem contato recorrente com um deles, que ajudou em tudo que pode. Mas haviam outras dúvidas, e com elas, não era possível garantir a qualidade do código nem a implementação de testes (não é possível testar o que não se conhece)

Os controladores, pensados para fornecer dados para construir as páginas ERB tinham, por vezes, mais de uma responsabilidade, o que não é uma coisa boa, mas naquele contexto dava pra entender. Ao mudar para o modo API, foi possível limpar os controladores com a ajuda de uma gema *Active Model Serializer*, que permitiu buscar as informações de uma forma mais organizada.

Outra coisa que precisou ser acertada foi o link entre as entidades. Ainda que a conexão a nível de SQL estivesse correta, as funcionalidades do framework não estavam sendo plenamente aproveitadas, gerando necessidade de código que não precisaria estar lá. Era necessário entender os modelos, o que fazia cada um. Dessa forma, não só os encaixes ficariam melhor, como os testes seriam mais fáceis de fazer.

### 3.1.4 Como será o desenvolvimento do front end?

O desenvolvimento do front será feito em Nuxt.js. O foco principal é na construção da interface do moedor e do sistema de login. Como nem todos os controladores foram construídos, trabalhar-se-á nas duas pontas (Front e Back). Nesta fase, o TDD será deixado um pouco de lado, para que o desenvolvimento seja mais rápido. Recomendações de estilo de código, como as vistas neste [link](#) serão seguidas na medida do possível.

Outra coisa que será observada no desenvolvimento será as regras de bom código mencionadas no capítulo 2, como a responsabilidade única, por exemplo. Para aplicar este princípio, cria-se componentes que exibam um tipo de dado ou que tenha uma função específica. Trata-se, é claro, da situação ideal, e do desejo do aluno.

## 3.2 Decisões de código

Antes de começar a falar sobre isto, fica a conhecimento do leitor a seguinte convenção:

**RR** Decisões sobre o projeto Ruby on Rails

**N** Decisões sobre o projeto Nuxt

### 3.2.1 RR – Na sessão anterior foi mencionado que o banco de dados foi alterado. Que alterações são essas, e por que foram feitas?

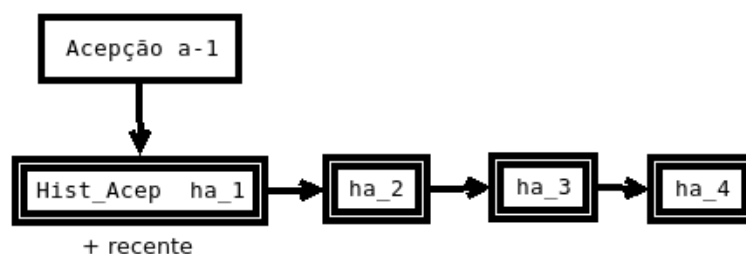
Sim, algumas mudanças foram feitas no banco de dados. Não foram muitas, mas foram essenciais. A cada entidade recriada, o modelo era construído, as validações eram pensadas

de acordo com os modelos originais. Além das validações, as ligações entre modelo eram reforçadas por meio de palavras chave que auxiliam o mapeador objeto-relacionamento. Tudo isso quase sempre vinha depois de construir os testes relativos àquele modelo. Tendo dito isso, pode-se mencionar as mudanças principais no banco de dado.

### Acepções – Histórico Acepções

Antes de começar a falar sobre essas entidades, vale saber que à dupla **Flexão** e **Histórico de flexões**, aplica-se o que será dito aqui.

No caso dessa entidade, não era trivial o que ela fazia. Conversando com o professor, percebi que a segunda entidade funcionava tal qual uma lista ligada simples onde o mais novo ligava-se ao mais velho, e assim por diante. O lado bom de fazer isso é que manter o registro de que pesquisador colocou uma determinada acepção. Além de ser fácil remover, caso necessário for, pode ser fácil de averiguar a cronologia das acepções. A cabeça da lista era o mais recente, e a instância na tabela acepção tinha uma chave estrangeira para essa cabeça. Veja como estava implementado.



**Figura 3.1:** Como estavam implementadas as acepções

Mas havia um problema nessa implementação. O campo de ligação entre **Acepção** e **Histórico Acepção** só ajuda a verificar o mais atual. Para descobrir o mais antigo (ou seja, para achar o *Terminus a quo* – taq), é necessário fazer de 0 a  $n$  operações JOIN aumentando muito o custo da pesquisa por esta informação. Trata-se de um potencial gargalo.

Antes de pensar nas mudanças, bom pensar a razão de se precisar das instâncias mais antiga e mais recente. A importância da mais antiga se deve ao fato de que, através dela, pode-se conhecer a data aproximada ou real da sua primeira aparição. A mais nova é importante pois através dela é que se determina a grafia atua da acepção.

Para refatorar a entidade, retirou-se o campo `:histacepatual_id` da classe **Acepção** e `:anterior_id` de **Hist\_Acepção**. Além disso, criou-se uma referência da primeira na segunda classe, e uma chave na classe de acepções para a mais antiga e mais recente. As mudanças na prática podem ser vistas na tabela abaixo.

Justificativas:

- Acessos

1, 2 e 4 Há uma chave que permite o acesso direto a essa instância

3 É necessário percorrer a lista inteira para encontrar a instância

- Inserção

5, 6 e 8 Há uma chave que permite o acesso direto à instância a ser comparada

7 É necessário percorrer a lista para saber onde será colocado o próximo elemento

- Remoção

operação	frequência	Desempenho	
		antes	depois
acessar a mais recente	alta	$O(1)$ [1]	$O(1)$ [2]
acessar a mais antiga	alta	$O(n)$ [3]	$O(1)$ [4]
Adicionando uma entrada em <b>Hist_Acepção</b>			
atualizar mais recente	média-alta	$O(1)$ [5]	$O(1)$ [6]
atualizar a mais antiga	média-alta	$O(n)$ [7]	$O(1)$ [8]
Removendo uma entrada em <b>Hist_Acepção</b>			
atualizar mais recente	baixa	$O(1)$ [9]	$O(n * \lg n)$ [10]
atualizar a mais antiga	baixa	$O(n)$ [11]	$O(n * \lg n)$ [12]

**Tabela 3.1:** Comparativo do desempenho entre as versões antes e depois da refatoração. Desempenho e frequência são estimados com base no fluxo conhecido de operação

- 9 Há uma chave que permite o acesso direto à instância a ser comparada, após a remoção, conecta-se o anterior à acepção
- 11 É necessário percorrer a lista inteira para chegar no último elemento, deletá-lo, e remover o seu registro do novo registro mais antigo
- 10 e 12 Após a remoção, pesquisa-se o elemento mais antigo ou recente. Isso depende da ordenação do histórico de acepções. Não se sabe em que algoritmo se baseia a ordenação do Ruby. Supondo que seja baseado em comparações, com certeza roda em  $O(n * \lg n)$

**Porque tirar o nome e o taq da tabela de acepções?** No README.md do projeto em Rails, sessão de perguntas, foi feita uma reflexão similar.<sup>1</sup> Nesta ocasião, a resposta foi “Depois de reflexões, ficou claro que a definição pode ser alterada a cada inserção ou remoção de lemas. Gerar demanda de mais uma ou duas pesquisas, ainda que simples, constitui um gargalo tolo, e por isso a definição de flexões ou acepções deve ficar nas tabelas principais”. O erro principal desse raciocínio é o que uma ou duas pesquisas a mais provavelmente não serão responsáveis por um gargalo tão grande assim. Além do mais, a implementação pode diminuir esse impacto.

Um outro fator a considerar é **Lei de Demeter**. Segundo ela, é importante que uma classe saiba muito pouco ou quase nada das outras classes. Utilizar este princípio não impediria que se colocasse esses campos na tabela de acepções. Entretanto, ao implementar dessa forma, o projeto fica menos acoplado, e portanto, mais flexível e menos difícil de escalar.

**Nas operações de remoção de históricos de acepções o desempenho médio é pior considerando-se a solução nova. Isso não pode ser um problema?** Não, porque são operações que tiveram um desempenho estimado pior são as mesmas operações apontadas como menos frequentes pelo cliente, enquanto as operações mais repetidas tiveram um melhoramento.

### 3.2.2 N – Por que a implementação do design pattern Builder foi abandonada na criação de formulários no front end?

A ideia inicial no que diz respeito aos formulários, é que haveria uma classe Javascript que geraria os formulários. Mas por que fazer assim e não um formulário por vez?

<sup>1</sup>A pergunta foi sobre a definição da acepção e da flexão

O motivo é que fazer vários formulários pode resultar em repetição de código. Fazer isso não é pecado, mas reduz a qualidade do código. Além do mais, código repetido pode requerer testes com mais código duplicado, reduzindo ainda mais a qualidade do código, sem mencionar a necessidade de se replicar determinadas mudanças.

Existe uma troca inerente no processo. Buscar um sistema mais enxuto e escalável implica, na maioria das ocasiões, em um aumento (considerável ou não) de complexidade. Entretanto, uma vez implementado um construtor de formulários, pode-se simplesmente chamar o componente com o tipo específico de formulário a se criar. Essa ideia veio de uma palestra sobre como aplicar alguns design patterns no desenvolvimento com Vue.js. O vídeo desta palestra pode ser encontrado no YouTube <sup>2</sup>, no site VueMastery, aba Conference Videos → VueConf US 2019, e [neste link](#) se precisar de legendas para o vídeo.

**Por que então os formulários não foram implementados desta forma então?** Ao tentar implementar uma solução similar, houveram dificuldades relacionadas a como seria possível fazer uma requisição de dados para o back end dentro daquela implementação. Para evitar maiores atrasos, decidiu-se criar múltiplos componentes. Mesmo passado o prazo do TCC, será um trabalho a fazer com mais calma.

### 3.2.3 N – Existe uma quantidade considerável de código repetido no front. Isso não é algo ruim?

De fato. Em diversos momentos do desenvolvimento foi dito que repetir código era uma má prática, e não deixou de ser. O problema, entretanto, foi conciliar a vontade de fazer a melhor aplicação, com o melhor código, o mais limpo possível, com a necessidade do DELPo de estar de pé.

### 3.2.4 Por que não há testes feitos para o front end?

O motivo principal para não haver testes para o front é que o planejamento inicial previa aproveitar o conteúdo do curso “[Testing Vue.js Components](#)” fazendo os testes para a aplicação do front. Como outras ferramentas de teste para Javascript não estão no domínio de habilidades do aluno responsável, o Jest é muito parecido com o RSpec, e há um curso bem estruturado mais disponível, decidiu-se optar por ela, mesmo correndo o risco de ficar sem esses testes de front.

## 3.3 A aplicação está pronta? Como isso impacta os resultados esperados?

Não. A aplicação não está completa em nenhum dos dois lados. Ela está funcional, mas falta juntar essas peças que foram verificadas.

No back end, tudo o que estava funcionando na versão anterior, continua funcionando nesta também. A diferença é a qualidade do código, e algumas otimizações, sem contar na melhor organização do projeto. Houveram múltiplas ocasiões em que se perderam dias, semanas ou ainda mais tempo pensando em como fazer determinada funcionalidade da melhor forma ao invés de simplesmente fazer acontecer. Isso é algo a aprender

---

<sup>2</sup>O título do vídeo é “Phenomenal Design Patterns In Vue with Jacob Schatz”

Se por um lado, o desenvolvimento ocorreu num ritmo reduzido, por outro, o código resultante apresenta uma qualidade bem razoável levando-se em conta os preceitos mencionados no capítulo 2:

- grande encapsulamento entre classes
- pouquíssimo código repetido (concentrados na parte do front e nos testes do Rails)
- extensa cobertura de testes (não houve tempo de testar os componentes do front devidamente)
- as dependências entre componentes não engessam a aplicação

Obviamente trata-se de uma escolha entre qualidade e agilidade; qualidade versus quantidade. Optou-se pela primeira em nome do comprometimento com o cliente que apresenta uma grande necessidade de ver sua aplicação a funcionar sem maiores problemas como acontece atualmente.

Outra coisa a se observar quanto ao desenvolvimento Rails é observar que nada se perdeu apesar da grande reconstrução feita. O controlador do moedor ainda não foi implementado ainda, mas todo o arcabouço funcional por trás disso está. Como verificar isso? Simples. Tudo funcionava antes da grande refatoração, então basta levar em conta o que se passa com cada parte do código. O que foi modificado certamente funciona, e da mesma maneira (dado que o que foi mudado foi a forma de fazer o código e não o que este fazia) que antes de refatorar. O que não foi alterado ainda se encaixa com o resto do código pois nada foi modificado ali em termos de funcionamento.

Um grande avanço observado foi na interface. Ela estava muito crua no início do ano, e agora ela apresenta um grande dinamismo. Ainda que o seu desenvolvimento esteja na fase de construção do sistema de admissibilidade de usuários, e da gestão de tokens, e pareça “cru”, é claro que não há muito o que deixar para o próximo desenvolvedor<sup>3</sup>.

Respondendo a primeira parte da pergunta, não. A aplicação não está pronta. No entanto, se se levar em conta o balanço do que foi feito e do que não foi, perceber-se-á que o saldo foi positivo. Veja abaixo.

Atividades		
Concluídas	Não Concluídas	Não iniciadas
Refatorar o banco de dados	Fazer uma interface de usuário agradável (60%)	Adaptação dos dados do outro banco de dados
Refatoração dos modelos e controladores	Fazer os testes no back (73%)	Fazer os testes do front
Modularização das classes e interfaces	Refatoração do moedor (70%)	
Observações		
As porcentagens na coluna do meio são uma estimativa do grau de conclusão da tarefa		

**Tabela 3.2:** *Tarefas do projeto*

<sup>3</sup>Ainda que eu pretenda continuar a fazer o projeto mesmo depois de concluído o TCC.

# Capítulo 4

## Dos Resultados Obtidos

### Neste capítulo

---

<b>4.1</b>	<b>O que foi feito? . . . . .</b>	<b>25</b>
4.1.1	API Rails . . . . .	25
4.1.2	Interface de usuário . . . . .	28
4.1.3	O moedor . . . . .	28
4.1.4	Testes e cobertura . . . . .	29

---

### — Introdução —

Neste capítulo serão mostrados os resultados deste trabalho. Mas como fazer isso se capturas de tela não são capazes de mostrar a aplicação funcionando ao vivo? A ideia é ilustrar as funcionalidades principais enquanto o link da aplicação em produção não estiver disponível aqui.

Outro ponto importante a mostrar aqui é a cobertura de testes. A cobertura na aplicação do front não é tão extensa quanto a do back, mas ao comparar com o que se tinha no começo do ano, é certamente maior.



## 4.1 O que foi feito?

Na seção 1.2 fala-se que um dos objetivos era fazer um sistema eficiente com código limpo. Esse sistema divide-se em dois: a API feita em Rails e a interface de usuário feita em Nuxt.

### 4.1.1 API Rails

Nessa parte, o principal resultado foi uma grande refatoração. Muita coisa precisava ser refatorada e 90% do tempo dedicado a este trabalho envolveu a modificação do que tinha sido feito ano passado. O motivo não era um mal funcionamento, ou uma lógica equivocada. O código funcionava muito bem, mas estava engessado, e sem testes. Tudo foi devidamente acertado. Para ver as rotas criadas, vale ver o arquivo `delpo/config/routes`

```
Rails.application.routes.draw do
  mount_devise_token_auth_for resource 'Usuario', at: 'auth'

  resources :metalemas
  resources :hemilemas
  resources :contextos
  resources :obras
  resources :autores
  resources :perfis, except: [:index]
  resources :cidades
  resources :editoras
  #...

  get 'meu_perfil' => 'perfis#show'
  put 'meu_perfil/edit' => 'perfis#update'
  delete 'meu_perfil/delete' => 'perfis#destroy'

  post 'autorias' => 'autorias#adiciona_autoria'
  put 'autorias' => 'autorias#modifica_autoria'
  delete 'autorias' => 'autorias#remove_autoria'

  post '/arquivo' => 'contador#read_file'
end
```

Figura 4.1: Arquivo de rotas

Observações sobre a figura:

- `mount_devise_token_auth_for` é um comando que gera as rotas para os controladores do Devise
- `resources` é a palavra chave que gera as rotas de CRUD (Create/Read/Update/Delete) para um determinado recurso

Na figura 2.3, vimos como uma aplicação MVC funciona. Entretanto, como não há visualização na aplicação em Rails, a gema `Active Model Serializer` substituiu o sistema

que produz o conteúdo a partir de arquivos `.html.erb`. Para mostrar algumas rotas funcionando, usou-se um cliente HTTP chamado Insomnia<sup>1</sup>. Os valores descritos nas capturas de tela são ilustrativos.

## Cadastro

```

POST localhost:4000/auth
Send 200 OK TIME 271 ms SIZE 272 B

JSON
Auth Query Header Docs
1+ {
2   "email": "andre@meupc.com",
3   "password": "17061992",
4   "password_confirmation": "17061992"
5 }
6
7 request_header: {"Content-Type": "application/json"}
8
9 response_headers: {
10  "access-token": "9K3Br-6WVklgqAm0Ha1IA",
11  "token-type": "Bearer",
12  "client": "kSRda-89ZzTMI-h04TdpIQ",
13  "expiry": "1562783652",
14  "uid": "andre@meupc.com",
15  "Content-Type": "application/json; charset=utf-8",
16  "ETag": "W/\"4e10129c3157b66530a5ca2fed7de95c\"",
17  "Cache-Control": "max-age=0, private, must-revalidate",
18  "X-Request-Id": "565cc0ea-d603-4a23-8589-40a351a33f96",
19  "X-Runtime": "0.269752",
20  "Transfer-Encoding": "chunked"
21 }

Preview Header Cookie Timeline
1+ {
2   "status": "success",
3   "data": {
4     "id": 2,
5     "provider": "email",
6     "uid": "andre@meupc.com",
7     "allow_password_change": false,
8     "name": null,
9     "nickname": null,
10    "image": null,
11    "email": "andre@meupc.com",
12    "created_at": "2019-06-26T18:34:12.966Z",
13    "updated_at": "2019-06-26T18:34:13.052Z",
14    "type": "user"
15  }
16 }

```

Figura 4.2: `POST /auth`

Na figura acima, pode-se ver como o cadastro de novos pesquisadores é feito pelo back end. Os dados retornados são o status da requisição como uma representação em JSON do objeto `Usuario`. Os cabeçalhos da resposta permitem que o usuário possa ser reconhecido, e portanto, autenticado (especificamente os campos `uid`, `client` e `access-token`). Não é necessário fazer login depois de se cadastrar. Pode apresentar falhas se o usuário utilizar um e-mail repetido, ou se os cabeçalhos estiverem incorretos.

## Log-in

```

POST localhost:4000/auth/sign_in
Send 200 OK TIME 977 ms SIZE 116 B

JSON
Auth Query Header Docs
1+ {
2   "email": "andre@andre.com",
3   "password": "12345678"
4 }
5
6 request_header: {"Content-Type": "application/json", "Accept": "application/json"}
7
8 response_headers: {
9   "access-token": "9K3Br-6WVklgqAm0Ha1IA",
10  "token-type": "Bearer",
11  "client": "kSRda-89ZzTMI-h04TdpIQ",
12  "expiry": "1562783652",
13  "uid": "andre@andre.com",
14  "Content-Type": "application/json; charset=utf-8",
15  "ETag": "W/\"4e10129c3157b66530a5ca2fed7de95c\"",
16  "Cache-Control": "max-age=0, private, must-revalidate",
17  "X-Request-Id": "565cc0ea-d603-4a23-8589-40a351a33f96",
18  "X-Runtime": "0.269752",
19  "Vary": "Origin",
20  "Transfer-Encoding": "chunked"
21 }

Preview Header Cookie Timeline
1+ {
2   "data": {
3     "id": 1,
4     "email": "andre@andre.com",
5     "provider": "email",
6     "uid": "andre@andre.com",
7     "allow_password_change": false
8   }
9 }

```

Figura 4.3: `POST /auth/sign_in`

Muito similar ao controlador anterior, este retorna praticamente as mesmas coisas que a requisição anterior. Da mesma forma que a requisição acima, providencia dados suficientes para que o usuário seja reconhecido pelo sistema. Ao contrário do processo de cadastro, destina-se a quem já tem um usuário cadastrado no sistema. Pode falhar se não houver usuário cadastrado com os dados fornecidos.

```

POST localhost:4000/perfis
201 Created | TIME 252 ms | SIZE 372 B

JSON
  1 {
  2   "nome": "André Luiz",
  3   "nivel": 1,
  4   "lates": "00000000000000",
  5   "instituicao": "IME",
  6   "abreviacao": "ALAS",
  7   "programador": true
  8 }
  9
 10 request_header: {
 11   'Content-Type': 'application/json',
 12   'Accept': 'application/json',
 13   'access-token': '7T0e2q2VmsheUNT76CQ_A',
 14   'client': 'y5LULqH4J0qFB06-5Hv8Qw',
 15   'uid': 'andre@andre.com'
 16 }
 17
 18 response_headers: {
 19   'access-token': '9K3BR-6WVVKLqgA0dHaIIA',
 20   'token-type': 'Bearer',
 21   'client': 'KSRda-89ZzTMI-h04TdpIQ',
 22   'expiry': '1562783052',
 23   'uid': 'andre@andre.com',
 24   'Content-Type': 'application/json; charset=utf-8',
 25   'ETag': 'W/"4e10129c3157b66538a5ca2f0d7de95c"',
 26   'Cache-Control': 'max-age=0, private, must-revalidate',
 27   'X-Request-Id': '565cc0ea-d063-4a23-8589-4ea351a33f96',
 28   'X-RunTime': '0.269752',
 29   'Vary': 'Origin',
 30   'Transfer-Encoding': 'chunked',
 31   'Location': 'http://localhost:4000/perfis/2'
 32 }

Preview
  1 {
  2   "id": 2,
  3   "nome": "André Luiz",
  4   "nivel": 1,
  5   "instituicao": "IME",
  6   "lates": "00000000000000",
  7   "abreviacao": "ALAS",
  8   "filologia": false,
  9   "edicao": false,
 10   "programador": true,
 11   "produtivo": false,
 12   "created_at": "2019-11-25T21:16:41.659Z",
 13   "updated_at": "2019-11-25T21:16:41.659Z",
 14   "usuario": {
 15     "id": 1,
 16     "provider": "email",
 17     "uid": "andre@andre.com",
 18     "allow_password_change": false,
 19     "email": "andre@andre.com"
 20   }
 21 }

```

Figura 4.4: *POST /perfis*

## Criando Perfis

Depois de se logar, é necessário criar um perfil para usar os recursos mais avançados do portal. Para fazer isso, é necessário ter um usuário logado. Esse usuário, identificado por campos já mencionados, será associado ao perfil a ser criado. Os campos necessários na requisição para criação do perfil são:

- nome
- lates (referente ao id Lattes do pesquisador)
- abreviação
- instituição
- tipo de pesquisador (filologia, edição, programador, produtivo)

No primeiro momento, os cabeçalhos da resposta vão retornar valores praticamente constantes, entretanto, e por motivos de segurança, é recomendável modificar os tokens de acesso a cada nova requisição. Isso está na lista de coisas a implementar.

## Vendo um perfil

figura 4.5

A única coisa que é necessário para realizar essa requisição é ter um usuário autenticado (usando os campos de cabeçalho já mencionados) e um identificador de usuário. As requisições retornam os dados do perfil do usuário em questão ou de algum perfil específico. Um erro será observado se não houver um usuário autenticado.

## Log-off

figura 4.6

Trata-se da requisição usada para sair do perfil/seção. Precisa apenas de alguém logado, e não retorna dados muito relevantes.

<sup>1</sup>Vale saber que, ao usar esse programa, há abas específicas para se colocar os cabeçalhos das requisições. A única motivação para colocá-los junto aos dados enviados é capturar esses detalhes em uma única captura

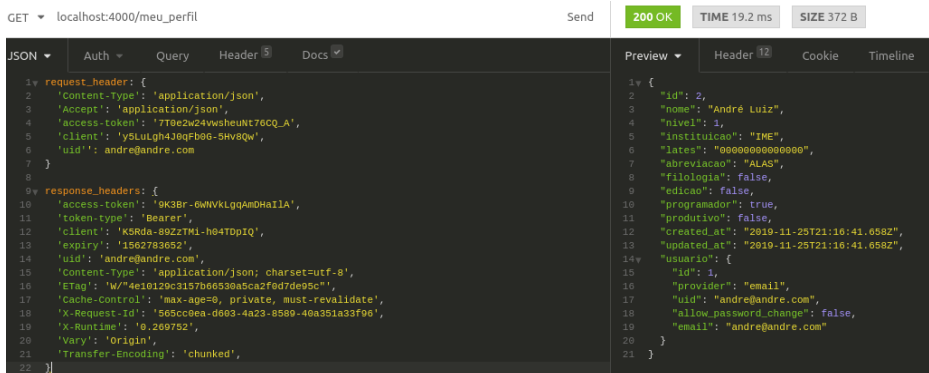


Figura 4.5: GET /meu\_perfil ou GET /perfis/:id

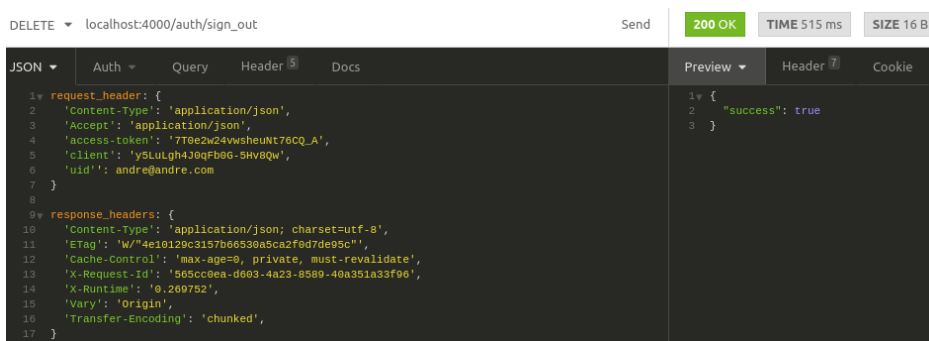
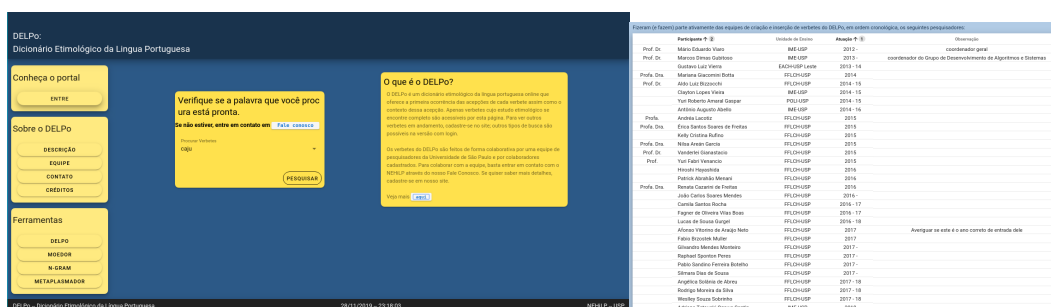


Figura 4.6: DELETE /sign\_out

### 4.1.2 Interface de usuário

A interface do usuário foi a última parte a ser desenvolvida, e ficou incompleta. Entretanto, já conta com todos os conteúdos estáticos do site original, e as mesmas cores básicas<sup>2</sup>. Além disso, o sistema de log-in está concluído e funcionando. Abaixo encontram-se duas capturas de telas para ilustrar como está a página atualmente



(a) /home

(b) /equipe

Figura 4.7: Captura de telas feitas a partir da interface

### 4.1.3 O moedor

Como foi dito na seção 1.3, o moedor é um punhado gigantesco de código com uma necessidade enorme de ser refatorado. Não porque é ruim ou está incorreto, mas por estar

<sup>2</sup>Graças a um programa que detecta especificamente que cor está no espaço apontado chamado Gpick

extremamente confuso, com as responsabilidades misturadas, funções enormes<sup>3</sup>. A função `initialize` também precisa de modificações, mas será deixada para futuros trabalhos.

A ideia é mover para os `helpers` tudo exceto pelas funções de inicialização e de leitura. O que for para os helpers, será testado.

#### 4.1.4 Testes e cobertura

Uma das propostas do projeto era ter uma cobertura razoável de testes. Na aplicação Rails isso foi feito de fato. Na aplicação Nuxt, entretanto, não foi possível<sup>4</sup>. Aqui está uma captura de tela que comprova a cobertura de testes no back end no momento da entrega de monografia. Este relatório é produzido por uma gema chamada `simple-cov`. Ao executar os testes, o sistema entra em ação e gera um painel que permite ao desenvolvedor saber que módulos ou classes precisam de mais cobertura.

The screenshot shows a test coverage report for 'All Files (72.15%)'. The report indicates that 113 files in total, with 2833 relevant lines, have 2044 lines covered and 789 lines missed. The average coverage is 1.11 hits per line. Below this summary is a table listing individual files and their coverage details.

File	% covered	Lines	Relevant Lines	Lines covered	Lines missed	Avg. Hits / Line
app/models/moedor.rb	0.8 %	997	752	6	746	0.0
app/helpers/moedor_helper.rb	43.28 %	117	67	29	38	0.9
app/models/historicoflexao.rb	90.0 %	14	10	9	1	0.9
app/models/hist_acepcao.rb	91.67 %	17	12	11	1	0.9
app/models/perfil.rb	91.67 %	17	12	11	1	0.9
app/controllers/autorias_controller.rb	92.59 %	53	27	25	2	1.6
app/controllers/application_controller.rb	100.0 %	3	2	2	0	1.0
app/controllers/autores_controller.rb	100.0 %	55	23	23	0	1.5
app/controllers/cidades_controller.rb	100.0 %	55	23	23	0	1.5
app/controllers/contador_controller.rb	100.0 %	9	5	5	0	1.0
app/controllers/contextos_controller.rb	100.0 %	55	23	23	0	1.5
app/controllers/edidoras_controller.rb	100.0 %	55	23	23	0	1.5
app/controllers/hemilemas_controller.rb	100.0 %	55	23	23	0	1.5
app/controllers/metalemas_controller.rb	100.0 %	55	23	23	0	1.5
app/controllers/obras_controller.rb	100.0 %	60	23	23	0	1.6
app/controllers/perfis_controller.rb	100.0 %	69	31	31	0	2.2

Figura 4.8: Parte do relatório de cobertura de testes

<sup>3</sup>Sendo a maior a `processa_contextos` com exatas 962 linhas à época da contagem

<sup>4</sup>Motivo expresso na seção 3.2.4

# Capítulo 5

## Das Conclusões

### Neste capítulo

---

<b>5.1</b>	<b>A história deste trabalho . . . . .</b>	<b>31</b>
<b>5.2</b>	<b>O que aprendi com esse trabalho . . . . .</b>	<b>32</b>
<b>5.3</b>	<b>O que será feito? . . . . .</b>	<b>32</b>
5.3.1	Atividades Em Andamento . . . . .	32
5.3.2	Atividades A Fazer . . . . .	33
5.3.3	Refatorações . . . . .	33
<b>5.4</b>	<b>Comentários finais . . . . .</b>	<b>33</b>

---

### — Introdução —

Toda a jornada tem pontos de virada e fim. A jornada desta disciplina encerra-se aqui, mas esta aplicação poderá ser continuada a partir do estado atual. Este capítulo, como já foi dito, resume o que já foi feito. Postando o olhar sobre o passado e o futuro da aplicação

## 5.1 A história deste trabalho

Como diz a sabedoria popular, logo após a tempestade vem a calmaria, e este projeto é um bom exemplo disso. Depois de um ano e um TCC fracassado, em parte por questões de logística inter institucional, e parte por desânimo e procrastinação minha.

Eu não tenho desejo algum de ser a pessoa que só sabe tratar de sua área. Há muito não tinha. Então, em outubro de 2017 comecei a me organizar para construir, em parceria com outro instituto, uma algoritmo que pudesse lhes interessar. Este seria meu TCC em 2018.

Houve muitas dificuldades de me reunir com os integrantes desse outro instituto, e quando finalmente esta reunião se fez possível, recebi um balde de água fria tremendo ao saber que meu tema, tal como o imaginei era inviável.

Depois disso, meu orientador me sugeriu outros temas. Distintos, mas igualmente instigantes. Aí entram em campo os fatores já citados no primeiro parágrafo, aliados ao compromisso de passar em Análise de Algoritmos, e Laboratório de Métodos numéricos no mesmo semestre em que tinha que entregar o TCC. Passou o prazo inicial, passou o período de recuperação <sup>1</sup>, e eu não tinha o suficiente para entregar. Chegando o momento de escolher o tema para o ano de 2019, tinha claro pra mim que faria alguma plataforma útil para o estudo de algum grupo fora da computação. Uma plataforma de estudo interdisciplinar. E nesse contexto é que o DELPo aparece para mim como o projeto em curso que mais se encaixava no que eu desejava.

A princípio, devo admitir que passou pela cabeça ir atrás de algum professor que me deu aula na época em que eu cursava história na FFLCH (Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas), mas o fato de que amigos meus trabalhavam no DELPo, e por isso mesmo, eu sentia que conhecia bem o projeto. Foi uma decisão sábia, pois por mais trabalho que tivera, é uma satisfação muito grande poder fazer um trabalho com um impacto potencial tão grande.

Durante o primeiro semestre pouca coisa pude fazer pois peguei demasiadas atividades e matérias, além de um estágio. Este último foi um divisor de águas em minha opinião. Isso porque tive a oportunidade de usar Rails num ambiente profissional. Com um grau muito mais alto de cobrança do que as disciplinas em que era necessário fazer uma aplicação. Tive colegas que me ensinavam coisas sobre a dinâmica daquele ambiente e que sempre me ajudavam a resolver problemas mais complexos. Por outro lado, tive colegas que mesmo remotamente me cobravam sempre um código o melhor possível, e sempre postavam algum comentário nos *pull requests* que eu mandava me exigindo mais. Ainda que isso causasse um pequeno aborrecimento, dado que queria muito participar dos projetos internos e ser designado para algum cliente após se chegasse a ser efetivado, por outro lado, foi importantíssimo para que eu tivesse contato com melhores práticas de programação. Sou infinitamente grato pelas ajudas que recebi, e até pelos puxões de orelha, cujo valor eu reconheço.

Não demorou até que o excesso de atividades cobrasse a conta. No último mês do semestre, fui dispensado do meu estágio. Foi um duro golpe, é verdade, mas mantive uma boa atitude com a situação. Com isso, foi fácil notar o quão providencial, ainda que triste, fora sair do estágio àquela altura. Sem sombra de dúvida eu tinha muitíssimo a aprender ali, mas tinha outras tarefas a concluir também. Nunca saberei se conseguiria abraçar minhas matérias, a monitoria que eu dava para o professor Gubitoso, o estágio e o TCC. O que sei é que tudo acabou se ajeitando providencialmente com uma boa dose de esforço pessoal.

A monitoria dada, e o estágio feito são fatores sem os quais o resultado deste trabalho não seria tão bom quanto fora.

No segundo semestre as coisas pesaram, mas nem de perto tanto quanto no primeiro. Por

---

<sup>1</sup>Na prática, uma extensão do prazo padrão

esse e outros motivos é que o desenvolvimento correu muito bem. Dificuldades ocorreram, é verdade, mas eram tão somente ligadas à aplicação.

O motivo de acreditar que este projeto fora a calmaria pós tempestade, mesmo depois das dificuldades mencionadas, é o fato de que tudo o que passei me levar a um grande estado de realização pessoal. Coisa que não aconteceu ano passado. Todas as dificuldades que passei, direta ou indiretamente ligadas ao DELPo, constituem-se em riquezas que levarei pra vida. Poucas alegrias igualam-se a esta.

## 5.2 O que aprendi com esse trabalho

Eu aprendi muito com este trabalho. Muitas coisas poderiam ser elencadas aqui, mas por simplicidade, cito apenas duas que são os aprendizados principais.

O primeiro foi durante meu tempo de estágio onde era cobrado sempre a fazer um código excelente. Sempre o melhor possível. Se não fosse por isso, meu trabalho não ficaria tão bom e eu teria muitos outros problemas com a aplicação Rails. Além do mais, sem essa postura que adotei pra mim, também não teria o aprendizado que mencionarei a seguir.

Falo do equilíbrio de fazer um código impecável e um código que funcionará e entregará as funcionalidades no prazo estipulado. Eu não tive este equilíbrio. Por vezes perdi um tempo precioso a pensar numa forma ótima de fazer determinada coisa, quando o que eu tinha que fazer, na verdade é fazer um bom código no prazo dado, refatorando o código na primeira oportunidade. Este, na minha opinião é o aprendizado mais importante, e ainda estou refletindo sobre como aplicá-lo daqui pra frente.

## 5.3 O que será feito?

Mesmo depois de concluído a disciplina, pretendo ainda contribuir para o projeto, e isso abre oportunidades de implementar mais coisas, além de terminar o que foi iniciado, claro.

### 5.3.1 Atividades Em Andamento

Segue um detalhamento sobre os detalhes que faltam para completar os pontos levantados na tabela 3.2

#### Fazer uma interface de usuário agradável

- Completo o sistema de login, é necessário inserir a funcionalidade de moagem e estudar como serão mostrados os resultados
- Falta criar um painel de controle do usuário onde ele possa interagir com as atividades que ele pode usar, e fazer suas pesquisas — isso pode depender da implementação de controladores que antes não eram necessários

#### Fazer os testes da aplicação Rails

- Depende de continuar refatorando código antigo
- Como ficou claro na figura 4.8, os arquivos com menos (abaixo de 90%) cobertura foram

– `app/models/moedor.rb`



```
– app/helpers/moedor_helper.rb
```

- No caso desses arquivos, o problema é a quantidade de métodos ainda sem refatoração.

## Refatorar o moedor

O que falta pra concluir essa tarefa é quebrar dois métodos que dependem de consultas em SQL utilizando o *ActiveRecord*. Outra coisa importantíssima e potencialmente desafiadora é quebrar o método `processa_contextos` que conta com 962 linhas. O `initialize` dessa classe (que pode ser engolida pelo método de mesmo nome) também deve ser quebrado em alguns outros.

### 5.3.2 Atividades A Fazer

**Adaptação do conteúdo do outro banco de dados** Pode não ser o maior dos desafios, mas pode dar bastante trabalho. Trata-se de colocar os dados do banco de dados da aplicação atualmente em produção, e passá-los para a aplicação Rails.

**Fazer os testes do front** A ideia para testar a aplicação em Nuxt é assistir um curso da plataforma **Vue School** voltado a como testar componentes Vue com Jest. O propósito é usar os componentes criados como material de estudo dessas aulas. Depois de testar o que foi feito até agora, é possível continuar a implementação do ponto em que ela fora interrompida.

### 5.3.3 Refatorações

Além da refatoração do moedor já mencionada, é possível que se implemente um construtor de formulários e botões. Tudo para repetir menos código e facilitar os testes.

## 5.4 Comentários finais

Como já fora dito, uma quantia de refatorações foram feitas e todas fizeram do DELPo um sistema melhor e mais robusto. Como o sistema não estava em um nível de implementação que permitisse que o cliente validasse o sistema, não há como apontar uma melhoria clara no seu funcionamento. O que melhorou a olhos vistos foi a qualidade do código. Diminuíram os “cheiros” (problemas) do código, mas faltam mais alguns para que fique com menos déficit técnico possível.

# Apêndice A

## Testes da aplicação Nuxt

### Neste capítulo

---

<b>A.1</b> Sobre as colunas . . . . .	<b>35</b>
<b>A.2</b> Explicando os resultados . . . . .	<b>35</b>

---

### — Introdução —

Como já mencionado, os testes da aplicação de front end não foram incluídos na monografia, pois estes não haviam sido implementados até então. Quase um mês depois da entrega, um bom avanço foi feito. Este avanço é o objeto deste capítulo adicional

File	% Stmts	% Branch	% Funcs	% Lines	Uncovered Line #s
All files	68.52	0	63.16	68.52	
components	71.43	0	62.96	71.43	
AreaChips.vue	100	100	100	100	
GroupCard.vue	100	100	100	100	
HighlightIt.vue	100	100	100	100	
SideBar.vue	100	100	100	100	
SignIn.vue	10	0	0	10	... 84,88,91,94,99
TextCard.vue	100	100	100	100	
TheFooter.vue	100	100	100	100	
Topo.vue	100	100	100	100	
UserCard.vue	83.33	0	66.67	83.33	37
pages	100	100	100	100	
contato.vue	100	100	100	100	
creditos.vue	100	100	100	100	
descricao.vue	100	100	100	100	
equipe.vue	100	100	100	100	
index.vue	100	100	100	100	
pages/perfil	0	0	0	0	
create.vue	0	100	0	0	1
index.vue	0	0	0	0	1,31,32,33,38,44
Test Suites: 2 failed, 10 passed, 12 total					
Tests: 3 failed, 16 passed, 19 total					
Snapshots: 10 passed, 10 total					
Time: 6.524s, estimated 7s					

Figura A.1: Resultado da execução de `yarn test`

## A.1 Sobre as colunas

**Files** O nome do campo é auto explicativo

**% Stmts** Este campo retrata a fração de comandos (statements) que foram executados

**% Branch** Não é um teste sobre as versões (branches) do Github. A cada `if`, dois caminhos se abrem em uma determinada execução. Essa coluna atesta quantos desses “caminhos” foram verificados.

**% Funcs** Verifica a porcentagem de funções que foram chamadas

**% Lines** Verifica a porcentagem de linhas executáveis que foram chamadas.

**Uncoverd Lines #s** Também se trata de um campo auto explicativo

## A.2 Explicando os resultados

**Test Suit** Conjunto de testes agrupados em um arquivo

**Snapshot** É como uma foto de um componente. É tirada na primeira execução de um teste que precisa dele, e não se altera a não ser que se inclua a flag `-u`<sup>1</sup> ao comando de teste. Quando o desenvolvedor remove ou altera o teste que pedia determinado Snapshot de modo que este se torne desnecessário, o programador pode removê-lo com a opção `-u` também

<sup>1</sup>relativo a `-update-snapshot`

**Testes com falha** Os testes que apresentaram problemas são aqueles que dependem de um determinado módulo: Vuex. Este permite que se crie métodos e variáveis disponíveis globalmente, coisa que não é possível de se fazer só com os componentes. A principal dificuldade é criar uma réplica do “store”<sup>2</sup> e incluí-lo no componente para que este funcione da maneira correta.

---

<sup>2</sup>um módulo que contém as variáveis e os métodos

# Referências Bibliográficas

**Jes()** *Jest Homepage*. Citado na pág. 13

**MN2(2015)** *Manual do NEHiLP*. 2.1 edição. Citado na pág. 1, 2, 3

**Nux()** *Nuxt.JS Guide*. Citado na pág. 1

**RoR()** *Ruby on Rails Guides*. versão 6.0.0. Citado na pág. 10

**Vue()** *Vue.JS*. Citado na pág. 12

**Carlson e Richardson(2009)** Lucas Carlson e Leonard Richardson. *Ruby Cookbook*. O'Reilly Media, 1ª edição. Citado na pág. 9, 10

**Lukaszuk(2018)** Wojtek Lukaszuk. Clean code. <https://gist.github.com/wojteklu/73c6914cc446146b8b533c0988cf8d29>, 2018. Citado na pág. 2, 16

**Salviano(2014)** Barbara Neves Salviano. O uso do dicionário de língua como instrumento didático no ensino de língua portuguesa para alunos surdos: em busca de um bilinguismo funcional. <http://hdl.handle.net/1843/MGSS-9LZNZ9>. Citado na pág. 7

**Santin et al.(2018)** Adriano Tetsuaki Ogawa Santin, Luiz Fernando Antonelli Galati e Mauricio Luiz Abreu Cardoso. *Refatoração do Projeto Delpo*. IME-USP. Citado na pág. 2

**Schmitz(2019)** Daniel Schmitz. Boas práticas. <https://gist.github.com/danielschmitz/95c6eb40a3845f89498a3c748e932f44>, 2019. Citado na pág. 14, 15

**Viaro(2017)** Mário Eduardo Viaro. O dicionário etimológico da língua portuguesa (delpo): conceitos de metalema, hemilema, hiperlema e ultralema. <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/dvaf/article/view/17775/15134>, 2017. Visitado a 9/10/2019. Citado na pág. 3, 7