

# Creación de Servicios Web

## Índice

1 Arquitectura de los Servicios Web.....	2
2 Tipos de datos compatibles.....	4
3 Implementación del servicio: Fichero JWS.....	5
3.1 Anotaciones.....	6
3.2 Estilo y codificación del servicio.....	8
4 Compilación del fichero JWS.....	8
4.1 Compilación del servicio con JDK 1.6.....	8
4.2 Creación de servicios web con Eclipse (Axis).....	10
4.3 Creación de servicios web con Netbeans.....	13
5 Handlers de mensajes.....	19
5.1 Creación de un handler.....	20
5.2 Registro de handlers en el servicio.....	25

Vamos a crear nuestros propios Servicios Web, que ofrecerán una serie de métodos a los que se podrá llamar mediante RPC desde cualquier lugar de Internet mediante protocolos estándar (mensajes SOAP).

Deberemos por lo tanto ser capaces de interpretar en nuestras aplicaciones los mensajes SOAP entrantes de petición para la invocación de un método. Posteriormente, invocaremos el método solicitado, y con el resultado que nos devuelva deberemos construir un mensaje SOAP de respuesta y devolvérselo al cliente.

Si tuviésemos que introducir nosotros el código para interpretar este mensaje de entrada, y generar manualmente el mensaje de respuesta, el desarrollo de Servicios Web sería una tarea altamente costosa.

Es más, si se forzase al programador a componer el mensaje SOAP manualmente cada vez que desarrolle un Servicio Web, es muy probable que cometa algún error y no respete exactamente el estándar SOAP. Esto sería un grave problema para la interoperabilidad de los Servicios Web, que es una de las características que perseguimos con esta tecnología.

Para evitar estos problemas, utilizaremos librerías que nos permitan leer o generar mensajes SOAP para la invocación de métodos remotos (RPC), como es el caso de la API JAX-WS (anteriormente JAX-WS).

Además, para facilitar aún más la tarea de desarrollar Servicios Web, normalmente contaremos con herramientas que a partir de las clases que implementan nuestro servicio generen automáticamente todo el código necesario para leer el mensaje SOAP de entrada, invocar el método, escribir el mensaje SOAP de salida, y devolverlo al cliente.

Por lo tanto, nosotros deberemos centrarnos únicamente en la tarea de programar la funcionalidad que implementan nuestros servicios, olvidándonos del mecanismo de invocación de éstos.

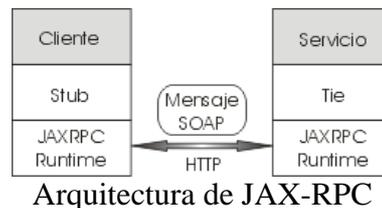
JAX-WS es una especificación estándar de Sun Microsystems, pero no todos los servidores de aplicaciones utilizan esta librería para gestionar los Servicios Web. Por ejemplo, es el caso de Weblogic, que aunque está basado en JAX-WS, mantiene algunas extensiones propietarias sobre dicha API. Nos centraremos por lo tanto en el desarrollo de servicios con Netbeans y Glassfish, que incorpora las últimas versiones de las librerías estándar.

## 1. Arquitectura de los Servicios Web

En las aplicaciones basadas en JAX-RPC/WS encontramos los siguientes elementos:

- **Servicio:** Elemento del servidor que implementa la funcionalidad de nuestro servicio. Normalmente utilizaremos una clase Java o un EJB.
- **Cliente:** Aplicación cliente que invoca los métodos del servicio remoto. La localización del servicio será transparente para el desarrollador de esta aplicación, que

- invocará los métodos del servicio de la misma forma que si éste fuese local.
- **Stub**: Capa en el cliente que implementa la interfaz del servicio, y utiliza internamente JAX-RPC/WS para construir los mensajes SOAP necesarios para invocar cada método de la interfaz, y para leer el mensaje de respuesta que recibamos. Este *stub* será el sustituto del servicio en el lado del cliente, la aplicación cliente ejecutará en él los métodos que ofrece el servicio, haciendo de esta forma transparente la localización del servicio para ella.
  - **Tie**: Capa en el servidor que decodificará los mensajes SOAP entrantes con destino a nuestro servicio, y leerá de ellos el método que se quiere invocar y los parámetros de entrada que se proporcionan. Esta capa accederá al componente (clase Java o EJB) que implementa nuestro servicio, ejecutando dicho método en él. Una vez obtenido el resultado, generará un mensaje SOAP de respuesta y lo devolverá al cliente.
  - **JAX-RPC/WS**: Librería que nos permitirá analizar y componer mensajes SOAP, y enviarlos a través de protocolo HTTP. Además proporciona *listeners* y *servlets* que permanecerán a la escucha en el servidor para recibir mensajes entrantes de peticiones a los servicios. Una vez recibida una petición, utilizará la capa **Tie** del servicio correspondiente para invocarlo, proporcionándole a esta capa el mensaje SOAP entrante. A diferencia de las capas anteriores, que son específicas para un servicio concreto, la librería JAX-RPC/WS es genérica, nos servirá para cualquier servicio web SOAP.



Arquitectura de JAX-RPC

Las únicas capas que debemos implementar nosotros son el **Cliente** y el **Servicio**. En la implementación de estos componentes el uso de la librería JAX-RPC/WS será totalmente transparente para nosotros. No hará falta que introduzcamos código JAX-RPC/WS dentro de ellas. En el servicio simplemente implementaremos los métodos que queremos que ofrezca nuestro servicio, como si se tratase de cualquier clase Java, y en el cliente podremos invocar los métodos de este servicio como si invocásemos directamente los métodos de la clase Java.

Las capas **Stub** y **Tie**, son capas construidas a medida para la interfaz de nuestro servicio. Estás son las capas que utilizarán JAX-RPC/WS para generar y leer los mensajes SOAP que vamos a utilizar para invocar el servicio, y devolver la respuesta al cliente. Generarán o serán capaces de leer los mensajes apropiados para el caso concreto de los métodos que definimos en nuestro servicio, por lo que deberemos generar estas capas para cada servicio que desarrollemos. Afortunadamente, normalmente contaremos con herramientas que generen de forma automática estas capas a partir de la interfaz de nuestro servicio, por lo que no será necesario que el desarrollador de servicios trate directamente con JAX-RPC/WS en ningún momento.

## 2. Tipos de datos compatibles

Cuando trabajamos con JAX-WS, los tipos de datos que podremos utilizar como tipo de los parámetros y de valor de retorno de los métodos de nuestro servicio serán los tipos soportados por JAXB.

Podremos utilizar cualquiera de los tipos básicos de Java:

```
boolean  
byte  
double  
float  
int  
long  
short  
char
```

Además, también podremos utilizar cualquiera de los *wrappers* de estos tipos básicos:

```
java.lang.Boolean  
java.lang.Byte  
java.lang.Double  
java.lang.Float  
java.lang.Integer  
java.lang.Long  
java.lang.Short  
java.lang.Character
```

Las siguientes clases de Java también son aceptadas como tipos válidos por JAX-WS:

```
java.lang.String  
java.math.BigDecimal  
java.math.BigInteger  
java.util.Calendar  
java.util.Date  
javax.xml.namespace.QName  
java.net.URI
```

Además de estos datos, se permitirá el uso de colecciones cuyos elementos podrán ser de cualquiera de los tipos admitidos. Estas colecciones podrán ser *arrays*, tanto unidimensionales como multidimensionales, o clases del marco de colecciones de Java:

```
Listas: List  
ArrayList  
LinkedList  
Stack  
Vector  
Mapas: Map  
HashMap  
Hashtable  
Properties  
TreeMap  
Conjuntos: Set  
HashSet
```

## TreeSet

Las clases desarrolladas por nosotros también podrán ser usadas si cumplen ciertas condiciones:

- Debe tener al menos un constructor público sin parámetros.
- No debe implementar la interfaz RMI `java.rmi.Remote`.
- Todos sus campos deben ser tipos soportados por JAX-WS. Estos campos pueden ser públicos, protegidos o privados. Para que JAX-WS sea capaz de leer o establecer los valores de estos campos deberá cumplirse que:
  - Los campos públicos no deben ser ni `final` ni `transient`.
  - Los campos no públicos deben tener sus correspondientes *getters* y *setters*.

Si nuestros tipos de datos no cumplen estas características, o bien estamos trabajando con herramientas que no soportan estos tipos, deberemos construir manualmente *marshallers* y *unmarshallers* para nuestras clases utilizando JAXB. Su función será realizar la conversión entre nuestra clase Java y su correspondiente formato como documento XML.

### Nota

Para que se generen automáticamente los artefactos que permitan tratar nuestros tipos de datos propios, estos deben quedar expuestos en la interfaz del servicio (parámetros o resultados de los métodos). En estos casos es por lo tanto necesario utilizar arrays o genéricos (por ejemplo `Articulo []` o `ArrayList<Articulo>` en lugar de `ArrayList`), ya que de esta manera se especifica de forma explícita el tipo de datos utilizado.

## 3. Implementación del servicio: Fichero JWS

Para implementar los servicios deberemos crear una clase *JWS*, que consiste en una clase Java con anotaciones de la API *Web Services Metadata for the Java Platform* (JSR-181). Parte de los métodos de esta clase se ofrecerán como operaciones del servicio web. Para poder ofrecer los métodos de esta clase como servicio web deberemos generar las capas vistas anteriormente. Para ello contaremos con diferentes herramientas, que dependerán de la plataforma de desarrollo que utilizamos. Posteriormente veremos tanto las herramientas incluidas en JDK 1.6 como las herramientas de Weblogic.

La API *Web Services Metadata for the Java Platform* viene a estandarizar la forma en la que se definen los Servicios Web en Java. Anteriormente, cada plataforma definía su propia forma de crear servicios web, por lo que, por ejemplo, un servicio web desarrollado con el JWSDP de Sun no podía desplegarse directamente en Weblogic. Además, el fichero JWS contendrá toda la información necesaria para generar el servicio, por lo que no hará falta tener la información sobre el servicio dispersa en diferentes ficheros como ocurría antes.

Para crear la clase JWS que implemente el servicio deberemos crear una clase con un constructor sin parámetros (si no se crea ningún constructor por defecto la clase tendrá un

constructor sin parámetros vacío), y con al menos la anotación `@WebService`. Los métodos públicos que definamos en esta clase serán por defecto las operaciones que ofrecerá el servicio aunque, como veremos más adelante, también podemos especificar mediante anotaciones los métodos que queremos que se publiquen como servicio. Por ejemplo, podemos implementar nuestro servicio como:

```
package es.ua.jtech.servcweb.conversion;

import javax.jws.WebService;

@WebService
public class ConversionSW {
    public int euro2ptas(double euro) {
        return (int) (euro * 166.386);
    }

    public double ptas2euro(int ptas) {
        return ((double) ptas) / 166.386;
    }
}
```

Con esto habremos implementado la funcionalidad del servicio como una clase Java ordinaria, sin necesitar tener conocimientos de ninguna librería adicional.

De forma opcional, podemos añadir al servicio un campo `context` en el que se inyectará un objeto `WebServiceContext` que nos dará acceso al contexto del servicio:

```
package es.ua.jtech.servcweb.conversion;

import javax.jws.WebService;

@WebService
public class ConversionSW {
    @Resource
    private WebServiceContext context;

    ...
}
```

Dado que realmente el servicio es un componente web, a través de este objeto podremos tener acceso a componentes de la API de *servlets* como la petición HTTP (`HttpServletRequest`), la sesión (`HttpSession`), etc.

### 3.1. Anotaciones

Podemos especificar la forma en la que se crea el servicio mediante diferentes anotaciones. Las principales anotaciones disponibles son:

<code>@WebService</code>	Indica que la clase define un servicio web. Se pueden especificar como parámetros los nombres del servicio, del puerto, y de su espacio de nombres, que figurarán en el documento WSDL del servicio:
--------------------------	--

	<pre>@WebService(name="ConversionPortType",     serviceName="ConversionService",     targetNamespace="http://jtech.ua.es")</pre>
@SOAPBinding	<p>Permite especificar el estilo y la codificación de los mensajes SOAP utilizados para invocar el servicio. Por ejemplo:</p> <pre>@SOAPBinding(style=SOAPBinding.Style.DOCUMENT,     use=SOAPBinding.Use.LITERAL,     parameterStyle=     SOAPBinding.ParameterStyle.WRAPPED)</pre>
@WebMethod	<p>Indica que un determinado método debe ser publicado como operación del servicio. Si no se indica para ningún método, se considerará que deben ser publicados todos los métodos públicos. Si no, sólo se publicarán los métodos indicados. Además, de forma opcional se puede indicar como parámetro el nombre con el que queramos que aparezca la operación en el documento WSDL:</p> <pre>@WebMethod(operationName="eurosAptas") public int euro2ptas(double euros) {     ... }</pre>
@Oneway	<p>Indica que la llamada a la operación no debe esperar ninguna respuesta. Esto sólo lo podremos hacer con métodos que devuelvan void. Por ejemplo:</p> <pre>@Oneway() @WebMethod() public void publicarMensaje(String mensaje) {     ... }</pre>
@WebParam	<p>Permite indicar el nombre que recibirán los parámetros en el fichero WSDL:</p> <pre>@WebMethod(operationName="eurosAptas") public int euro2ptas(     @WebParam(name="CantidadEuros",     targetNamespace="http://jtech.ua.es")     double euros) {     ... }</pre>
@WebResult	<p>Permite indicar el nombre que recibirá el mensaje de respuesta en el fichero WSDL:</p> <pre>@WebMethod(operationName="eurosAptas") @WebResult(name="ResultadoPtas",     targetNamespace="http://jtech.ua.es") public int euro2ptas(double euros) {     ... }</pre>

---

## 3.2. Estilo y codificación del servicio

---

Hemos visto que mediante la anotación `@SOAPBinding` podemos cambiar el estilo y la codificación del servicio. Los posibles estilos son:

- `SOAPBinding.Style.RPC`: Se utilizan mensajes SOAP orientados a RPC, en los que se codifican en XML las llamadas a métodos remotos.
- `SOAPBinding.Style.DOCUMENT`: Se utilizan mensajes SOAP orientados al documento. Dado que en estos mensajes se puede incluir cualquier tipo de documento XML, también se pueden utilizar para invocar operaciones de servicios.

Podemos especificar también la codificación:

- `SOAPBinding.Use.LITERAL`: Esta es la única codificación aceptada en el WS-I Basic Profile (BP), que da soporte a los servicios de tipo *document/literal* y *RPC/literal*.
- `SOAPBinding.Use.ENCODED`: Se trata de una codificación que permite representar una mayor variedad de estructuras de datos que la anterior, pero está desaprobada por el BP por ser la causa de gran cantidad de incompatibilidades entre servicios. De hecho JAX-WS es incompatible con los servicios de este tipo. Esta codificación se suele utilizar con servicios de tipo RPC, dando lugar al tipo *RPC/encoded*.

En el caso de los servicios de tipo *document/literal*, también podemos especificar la forma en la que se representan los tipos de datos de los parámetros de las operaciones:

- `SOAPBinding.ParameterStyle.BARE`: Los parámetros se pasan directamente.
- `SOAPBinding.ParameterStyle.WRAPPED`: Los parámetros se pasan envueltos en tipos de datos complejos.

Por defecto los servicios serán del tipo *document/literal/wrapped*.

## 4. Compilación del fichero JWS

---

Para generar y desplegar el servicio no basta con compilar la clase JWS, sino que deberemos utilizar herramientas específicas para generar las capas necesarias para ofrecer los métodos de la clase como servicio web. Veremos tanto las herramientas disponibles en JDK a partir de la versión 1.6, como las herramientas ofrecidas por la plataforma Weblogic. Posteriormente veremos como crear los servicios web de forma visual con Netbeans.

### 4.1. Compilación del servicio con JDK 1.6

---

Igual que en el caso de los clientes de servicios web, a partir de la versión 1.6 de JDK se incluyen herramientas para generar servicios web. Concretamente la herramienta que se utilizará para generar el servicio es `wsgen`, que al igual que `wsimport` se podrá utilizar

tanto en línea de comando como en forma de tarea de ant.

Lo primero que deberemos hacer es compilar la clase que implementa el servicio (fichero JWS) al igual que cualquier otra clase Java, con la herramienta `javac`. Una vez hecho esto, generaremos el servicio con `wsgen` a partir de la clase compilada. Utilizaremos `wsgen` de la siguiente forma:

```
wsgen -cp <classpath> -s <src.dir> -d <dest.dir>  
<nombre.clase.servicio>
```

La clase que implementa el servicio (`<nombre.clase.servicio>`) se especificará mediante su nombre completo, es decir, incluyendo el nombre del paquete al que pertenece. Podemos proporcionar otros parámetros para indicar la forma en la que se deben generar las clases, como el directorio donde queremos que guarde los fuentes de las clases generadas (`<src.dir>`), el directorio donde guardará estas clases compiladas (`<dest.dir>`), y el `classpath`, en el que deberá encontrarse la clase especificada.

En el caso concreto del servicio `ConversionSW` definido anteriormente, podríamos generar las clases necesarias (después de haber compilado la clase `ConversionSW`) de la siguiente forma:

```
wsgen -cp bin -s src -d bin  
es.ua.jtech.servcweb.conversion.ConversionSW
```

También podríamos utilizar la versión de ant de esta herramienta. Para ello deberemos declarar previamente la tarea `wsgen` (teniendo la librería `jaxws-tools.jar` dentro del `CLASSPATH` de ant):

```
<taskdef name="wsgen" classname="com.sun.tools.ws.ant.WsGen"/>
```

Una vez declarada se podrá utilizar de la siguiente forma:

```
<wsgen classpath="${bin.home}"  
sei="${service.class.name}"  
sourcedestdir="${src.home}"  
destdir="${bin.home}" />
```

Con esto habremos creado las clases necesarias para publicar el servicio. Con JDK 1.6 no será necesario contar con un servidor de aplicaciones para publicar este servicio, sino que lo podremos publicar desde cualquier aplicación Java. Podemos publicar el servicio de la siguiente forma:

```
package es.ua.jtech.servcweb;  
  
import javax.xml.ws.Endpoint;  
import es.ua.jtech.servcweb.conversion.ConversionSW;  
  
public class Servicio {  
    public static void main(String[] args) {  
        Endpoint.publish(  
            "http://localhost:8080/ServicioWeb/Conversion",  
            new ConversionSW());  
    }  
}
```

```
}

```

Cuando ejecutemos la aplicación, podremos acceder al WSDL del servicio a través de cualquier navegador en la siguiente dirección:

```
http://localhost:8080/ServicioWeb/Conversion?WSDL

```

## 4.2. Creación de servicios web con Eclipse (Axis)

A parte de las herramientas vistas anteriormente, normalmente los diferentes IDEs (Eclipse, Netbeans, etc) nos permiten crear servicios web de forma sencilla, mediante asistentes y de forma visual en muchos casos. Vamos a ver a continuación cómo crear servicios web paso a paso utilizando Eclipse.

Como hemos comentado anteriormente, este IDE utiliza el framework Axis para crear los servicios web. Vamos a ver paso a paso cómo podríamos crear con Eclipse el servicio web de conversión visto en puntos anteriores:

- En primer lugar, deberemos crear un proyecto web dinámico en el que introducir el servicio. En él crearemos una clase Java con los métodos que queramos exponer como servicio. En este caso no es necesario que sea un fichero JWS, Axis simplemente necesita una clase Java:

```
public class ConversorSW {
    public int euro2Ptas(double euros) {
        return (int)(euros*166.386);
    }
    public double ptas2Euros(int ptas) {
        return ((double)ptas)/166.386;
    }
}

```

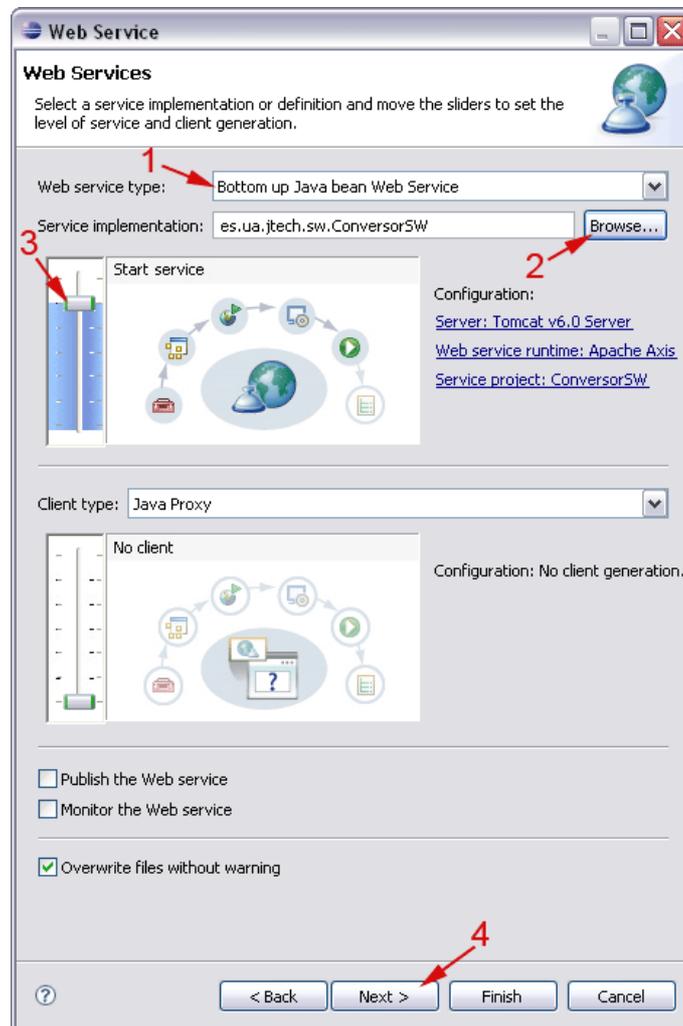
- Una vez contemos con la clase Java cuyos métodos queremos exponer como servicio, pulsaremos el botón derecho del ratón sobre el proyecto y seleccionaremos *New > Other...* En la lista que nos aparece, entramos en la sección *Web Services* y dentro de ella seleccionamos *Web Service*. Una vez hecho esto pulsamos sobre *Next*.



Creación de un servicio desde Eclipse Paso 1.

- En la siguiente pantalla deberemos seleccionar la forma en la que crearemos el servicio. Distinguiremos dos tipos:
  - *Bottom-up*: El servicio se crea a partir de una clase Java. Esta es la forma más sencilla de crear los servicios, y la que se suele utilizar normalmente (es la que utilizaremos en este ejemplo). A partir de esta clase Java se generará el documento WSDL que definirá el servicio.
  - *Top-down*: El servicio se crea a partir de un documento WSDL. A partir de este documento se generará un esqueleto de las clases Java necesarias para implementarlo, que nosotros deberemos rellenar con el código necesario. La ventaja de este método es que nos asegura que el servicio cumpla con una determinada especificación. Por esta razón, muchas veces se recomienda utilizar esta segunda forma. En Eclipse contamos también con un editor visual para componer documentos WSDL, lo cual nos facilitará crear servicios de esta forma.

En nuestro caso, dejaremos seleccionado el método *bottom-up*, por lo que deberemos especificar la clase Java en la que se encuentra implementado el servicio. Para ello podemos pulsar sobre el botón *Browse...* y buscar la clase correspondiente. También podremos especificar hasta qué punto queremos que Eclipse construya el servicio. En este caso nos interesará seleccionar al menos el nivel *Start service*, para que se generen todos los componentes necesarios, y se ponga en marcha el servicio en nuestro servidor. También podríamos ir un paso más allá, seleccionando *Test service*, de forma que nos abra automáticamente una ventana de *Web Services Explorer* para probar el servicio. Podemos observar que también tenemos la opción de monitorizar el servicio (activando la casilla *Monitor the Web service*). Si lo hacemos, se abrirá un monitor en Eclipse en el que veremos los mensajes de petición y respuesta que se transmiten para invocar nuestro servicio. Una vez hayamos terminado de configurar toda esta información, pulsaremos sobre *Next*.



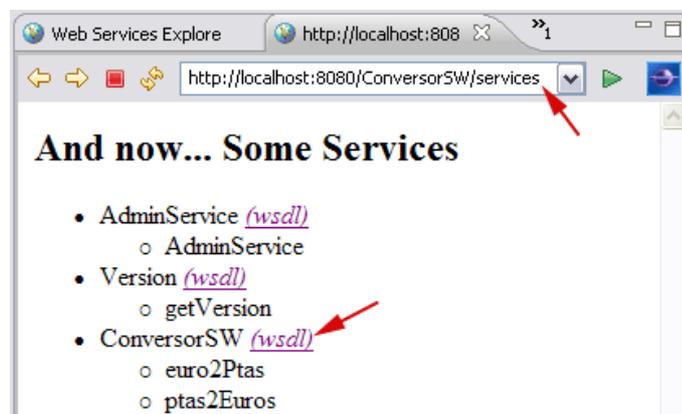
Creación de un servicio desde Eclipse Paso 2.

- En la siguiente pantalla podremos indicar los métodos de la clase especificada que queremos exponer en el servicio web. También podremos configurar el estilo y codificación del servicio (es recomendable dejar *document/literal*). Con esto podemos pulsar sobre *Finish* para que se generen todos los artefactos necesarios y se ponga en marcha el servicio.



Creación de un servicio desde Eclipse Paso 3.

- Una vez tengamos el servicio en marcha, podremos acceder en el navegador al listado de servicios Axis publicados en nuestra aplicación web (en la ruta /services de nuestro contexto). Junto a cada servicio veremos un enlace a su documento WSDL.



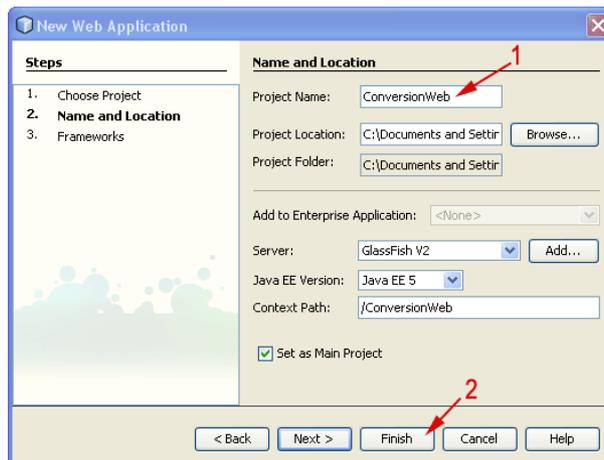
Creación de un servicio desde Eclipse Paso 4.

### 4.3. Creación de servicios web con Netbeans

Vamos a ver a continuación cómo crear servicios web paso a paso utilizando Netbeans. Seguiremos también el ejemplo del servicio web de conversión (de euros a ptas y viceversa) visto en los puntos anteriores para ilustrar el procedimiento que utilizaremos

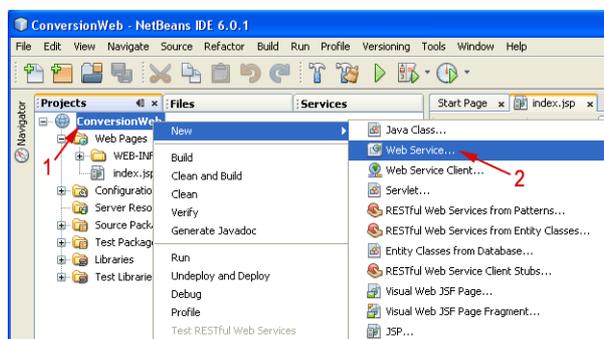
en Netbeans para crear un servicio web. Seguiremos los siguientes pasos:

- Lo primero que necesitamos es un contenedor en el que crear nuestros servicios. Este contenedor será normalmente un proyecto web de Netbeans, aunque también podríamos utilizar un módulo EJB. Para nuestro ejemplo guiado vamos a crear un nuevo proyecto web llamado `ConversionWeb` al que añadiremos nuestro servicio.



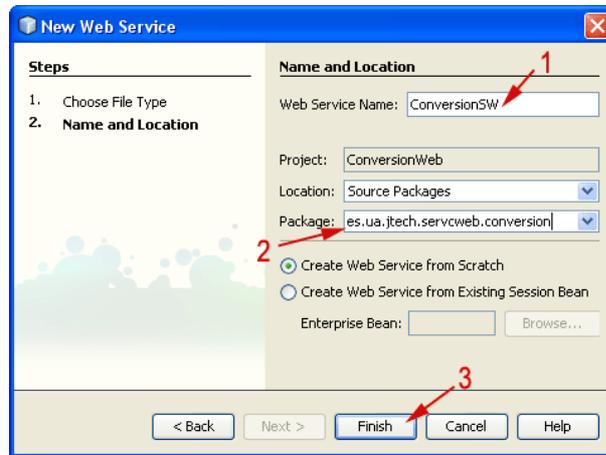
Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 1.

- Una vez tenemos el proyecto web en el que introducir el servicio, pinchamos sobre él con el botón derecho y seleccionamos `New > Web Service ...` para añadir un servicio web.



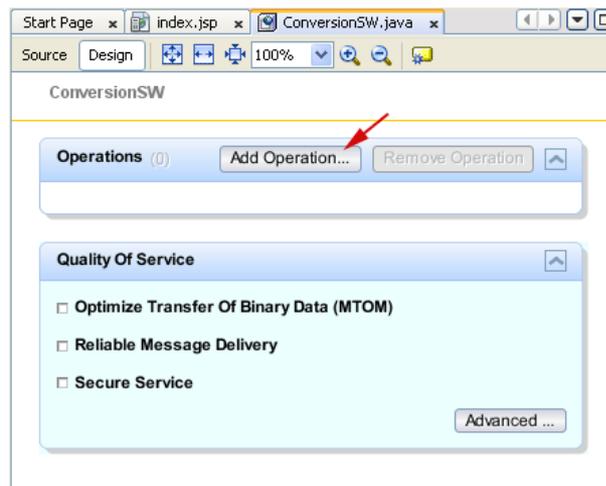
Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 2.

- Introduciremos el nombre que le queremos dar al servicio (nombre de la clase JWS) y el paquete en el que estará. Aquí podemos crear un servicio web desde cero, o bien utilizar un EJB de sesión existente. Si utilizásemos esta segunda opción, los métodos del EJB se ofrecerían como operaciones del servicio web de forma automática, sin necesidad de hacer nada más. Para nuestro ejemplo vamos a quedarnos con la opción por defecto, que es crear el servicio web desde cero en una nueva clase Java plana.



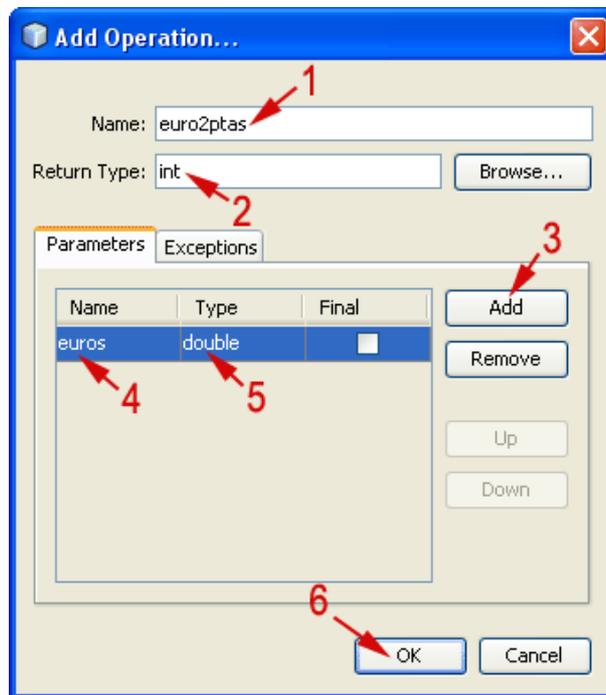
Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 3.

- Una vez pulsemos el botón *Finish* se creará el servicio y se nos mostrará en el entorno la vista de diseño, mediante la cual podremos añadir operaciones al servicio web pulsando sobre el botón *Add Operation ...*.



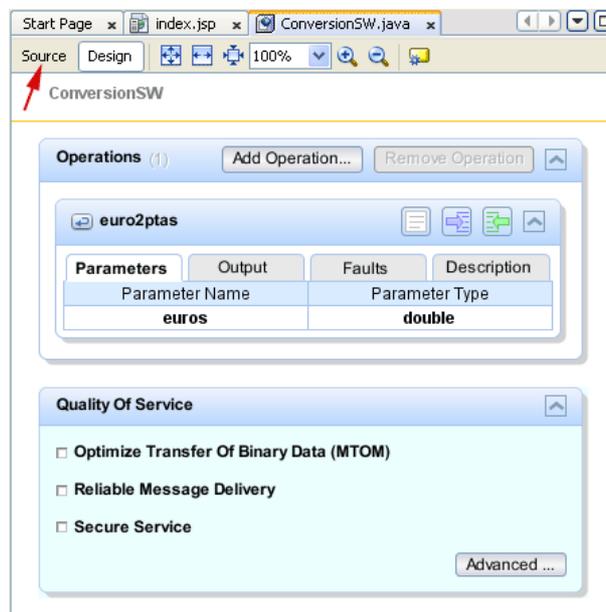
Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 4.

- Al añadir una operación deberemos especificar su nombre, el tipo de datos devuelto, y sus parámetros. En nuestro caso crearemos la función *euro2ptas*, con un parámetro *euros* de tipo *double*, y que devuelve un valor de tipo *int*.



Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 5.

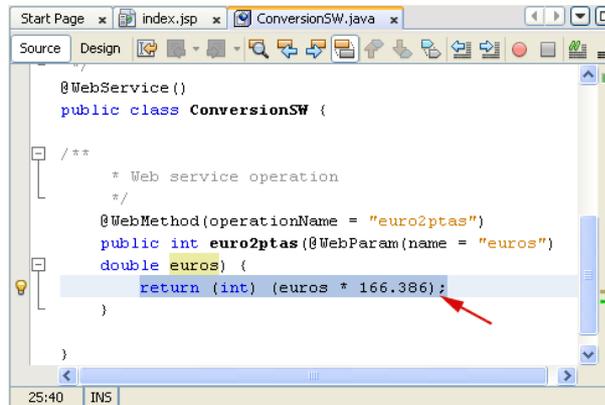
- Una vez añadida la operación, aparecerá en la lista de operaciones de la vista de diseño con todos sus datos. Ahora pasaremos a la vista de código para añadir la funcionalidad al servicio.



Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 6.

- En la vista de código vemos el esqueleto del fichero JWS de nuestro servicio.

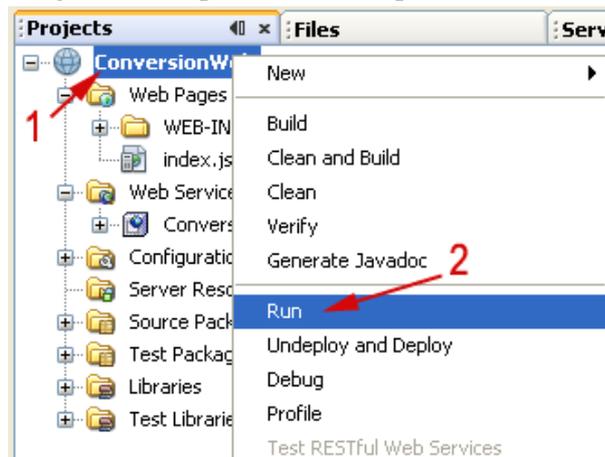
Deberemos introducir en el método `euro2ptas` el código que realice la conversión de euros a pesetas.



```
@WebService()  
public class ConversionSW {  
  
    /**  
     * Web service operation  
     */  
    @WebMethod(operationName = "euro2ptas")  
    public int euro2ptas(@WebParam(name = "euros")  
        double euros) {  
        return (int) (euros * 166.386);  
    }  
}
```

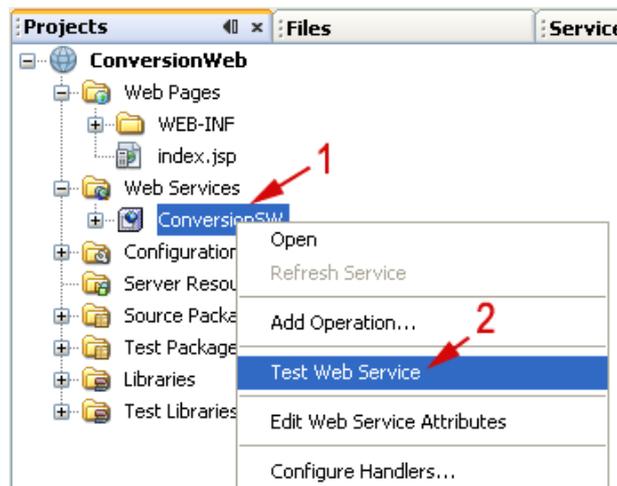
Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 7.

- Con esto ya tenemos implementado el servicio. Ahora podemos probarlo con un cliente de prueba que genera automáticamente Netbeans, de forma que no será necesario que implementemos nuestro propio cliente para realizar las pruebas. Para ello primero debemos ejecutar la aplicación web que contiene nuestro servicio.



Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 8.

- Una vez la aplicación esté ejecutándose en el servidor, podremos probar el servicio pinchando sobre él con el botón derecho y seleccionando la opción *Test Web Service*.



Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 9.

- Se abrirá en el navegador una web desde la que podremos probar el servicio. En ella podremos observar un enlace al documento WSDL que define el servicio, el cual nos resultará de utilidad cuando queramos crear un cliente que acceda a él, y la lista de operaciones que ofrece. Para cada operación tendremos cuadros de texto para introducir el valor de los parámetros de entrada que necesita, y un botón para invocarla.

#### ConversionSWService Web Service Tester

This form will allow you to test your web service implementation ([WSDL File](#))

To invoke an operation, fill the method parameter(s) input boxes and click on the button labeled with the method name.

Methods :

public abstract int es.us.tech.serviceweb.conversion.ConversionSW euro2Ptas(double  
euro2Ptas (18.95)

Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 10.

- Si probamos la operación *euro2ptas* pasando como parámetro *18.95*, veremos el resultado de invocar el servicio, y además abajo en la misma página se mostrarán los mensajes SOAP utilizados para dicha invocación.

## euro2Ptas Method invocation

---

### Method parameter(s)

Type	Value
double	18.95

---

### Method returned

int : "3153"

---

Creación de un servicio desde Netbeans. Paso 11.

## 5. Handlers de mensajes

---

Los *handlers* de mensajes son un componente que podremos utilizar para interceptar los mensajes de petición y respuesta de un servicio. Su función es similar a la función de los filtros que interceptan las peticiones al servidor web, pero actuando sobre los mensajes SOAP que se utilizan para invocar y dar la respuestas de un servicio.

Posibles usos de los *handlers* son:

- *Encriptación de los mensajes*: Podemos escribir un *handler* que encripte los mensajes de salida, y que desencripte los mensajes de entrada. De esta forma los datos viajarán seguros por la red, y esta encriptación será transparente para JAX-RPC, que será capaz de leer sin problemas los mensajes que le lleguen.
- *Restricción de acceso*: Podemos escribir un *handler* que evite el paso de ciertos mensajes, como por ejemplo los de usuarios no registrados. En caso de que no queramos admitir un mensaje, podemos contestar directamente mediante un mensaje de error SOAP.
- *Inspección de los mensajes*: En el momento en que interceptamos un mensaje, podemos acceder a su contenido y consultar el mensaje que se está enviando realmente en cada caso.
- *Registro de mensajes*: Si tenemos acceso al mensaje, podremos registrarlos en alguna base de datos por si necesitamos tener un registro de las operaciones que se han invocado sobre nuestro servicio.

Estos *handlers* van a poder ser instalados tanto en el cliente como en el servidor. Sin los

*handlers* no seríamos capaces de acceder al mensaje SOAP, ya que es JAX-RPC quien se encarga de componer y analizar el mensaje de forma transparente al usuario. Por lo tanto, necesitaremos utilizar *handlers* para interceptar este mensaje, ya que de otra forma no podríamos acceder a él y modificarlo si hiciese falta.

## 5.1. Creación de un handler

---

Para crear un *handler* deberemos crear una clase que implemente la interfaz `Handler`. Esta interfaz nos obligará a definir una serie de métodos con los que interceptaremos los distintos mensajes. Esta clase variará según si utilizamos JAX-RPC o JAX-WS.

### 5.1.1. Handlers en JAX-RPC

---

En JAX-RPC los *handlers* deberán definir los siguientes métodos:

- `handleRequest(MessageContext)`: Intercepta los mensajes de petición SOAP al servicio.
- `handleResponse(MessageContext)`: Intercepta los mensajes de respuesta SOAP del servicio.
- `handleFault(MessageContext)`: Intercepta los mensajes de error SOAP producidos por el servicio.

Además, deberemos implementar los métodos de inicialización y destrucción del componente, que controlan su ciclo de vida:

- `init(HandlerInfo)`: Inicializa el componente. Se proporciona un objeto `HandlerInfo` con configuración que se le puede proporcionar a este componente. Este objeto contendrá información sobre la clase del *handler*, un mapa (`Map`) con propiedades de configuración, y la lista con los elementos de la cabecera SOAP que procesa.
- `destroy()`: Se invoca cuando el ciclo de vida del componente termina y debe ser destruido, liberando todos los recursos que estuviese utilizando.

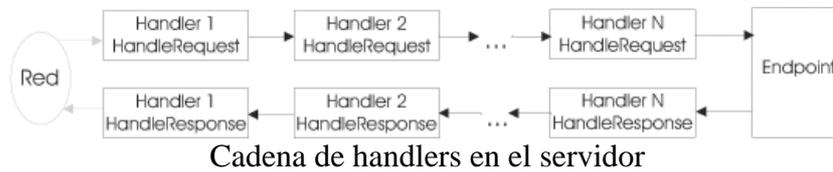
Además tendremos que definir el siguiente método:

- `getHeaders()`: Devolverá un *array* de objetos `QName` indicando los distintos elementos contenidos en la cabecera de los mensajes SOAP (`header`) que procesar este *handler*.

Existe una forma más sencilla de crear un *handler*, que es heredando de `GenericHandler`. Esta es una clase abstracta que implementa `Handler` y define la mayoría de sus métodos. De esta forma sólo tendremos que redefinir los métodos para los que queramos personalizar el comportamiento, sin tener que preocuparnos del resto.

Los *handlers* están contenidos dentro de una cadena de handlers (`HandlerChain`). A cada *handler* de la cadena le llegará el resultado producido por el anterior *handler*. Podremos establecer la ordenación de *handlers* dentro de esta cadena en el fichero de configuración

de Servicios Web. El orden de invocación de los *handlers* para capturar la respuesta será el inverso del orden en el que se capturó la petición:



Los métodos para interceptar la petición, respuesta o error devolverán un valor *booleano*. Según lo que devuelvan estos métodos tendremos diferentes comportamientos de la cadena:

- `true`: El mensaje SOAP pasa al siguiente *handler* de la cadena.
- `false`: Se bloquea la cadena de *handlers* en este punto. Será el *handler* actual el responsable de dar manualmente una respuesta al mensaje que le haya llegado.
- `SOAPFaultException`: Si al interceptar la petición `handleRequest` lanza esta excepción, se indica que se devuelva al cliente un mensaje de error SOAP.
- `JAXRPCException`: Indica que ha ocurrido un error en el procesamiento del mensaje.

A estos métodos se les pasa un objeto `MessageContext` como parámetro. Este objeto contiene una serie de propiedades. Podemos hacer una conversión *cast* de este objeto a `SOAPMessageContext`, que es una superclase de `MessageContext`, y nos proporcionará acceso a más información. En él tendremos definidos los métodos `getMessage` y `setMessage` con los que podremos obtener el mensaje interceptado, y sustituirlo en caso de que queramos que el *handler* modifique el mensaje.

Un posible esqueleto para un *handler* es el siguiente:

```

public class MiHandler implements Handler
{
    private HandlerInfo handlerInfo;

    public void init(HandlerInfo hi) {
        handlerInfo = hi;
    }

    public void destroy() {}

    public QName[] getHeaders() {
        return handlerInfo.getHeaders();
    }

    public boolean handleRequest(MessageContext context) {
        try {
            // Accede al mensaje SOAP de petición
            SOAPMessageContext smc = (SOAPMessageContext)context;
            SOAPMessage msg = smc.getMessage();
            // Procesar mensaje SOAP
            ...
            // Si hemos hecho cambios, enviamos el mensaje modificado
            smc.setMessage(msg);
        } catch(Exception ex) { }
    }
}
  
```

```

    return true;
}

public boolean handleResponse(MessageContext context) {
    try {
        // Accede al mensaje SOAP de respuesta
        SOAPMessageContext smc = (SOAPMessageContext)context;
        SOAPMessage msg = smc.getMessage();
        // Procesar mensaje SOAP
        ...
        // Si hemos hecho cambios, enviamos el mensaje modificado
        smc.setMessage(msg);
    } catch(Exception ex) { }

    return true;
}

public boolean handleFault(MessageContext context) {
    return true;
}
}

```

Donde una vez obtenido el mensaje podemos leerlo y/o modificarlo, según la función que queremos que desempeñe el *handler*. Los métodos devuelven `true` para indicar que se siga procesando la cadena de *handlers* de forma normal.

### 5.1.2. Handlers en JAX-WS

La principal diferencia de los *handlers* de JAX-WS respecto a los de JAX-RPC es que en el primer caso no se distingue entre mensajes de petición y respuesta. En los *handlers* de JAX-WS implementaremos `SOAPHandler`, en lugar de `Handler`, y podremos utilizar genéricos para recibir como parámetro de los métodos directamente un objeto `SOAPMessageContext` y no tener que hacer una conversión *cast*. Al implementar esta interfaz tendremos un único método `handleMessage` que intercepta cualquier mensaje, ya sea de petición o de respuesta.

```

public class MiHandler implements SOAPHandler<SOAPMessageContext> {

    public boolean handleMessage(SOAPMessageContext smc) {
        try {
            // Accede al mensaje SOAP de petición
            SOAPMessage msg = smc.getMessage();
            // Procesar mensaje SOAP
            ...
            // Si hemos hecho cambios, enviamos el mensaje modificado
            smc.setMessage(msg);
        } catch(Exception ex) { }

        return true;
    }

    public boolean handleFault(SOAPMessageContext context) {
        return true;
    }
}

```

```
public Set<QName> getHeaders() {
    return null;
}

public void close(MessageContext context) {
}
}
```

Por ejemplo podríamos definir un *handler* espía que intercepte los mensajes SOAP y que muestre su contenido en la consola. Este *handler* se podría implementar de la siguiente forma:

```
public class HandlerEspia implements
SOAPHandler<SOAPMessageContext> {

    public boolean handleMessage(SOAPMessageContext context) {
        System.out.println("Mensaje interceptado :");

        try {
            SOAPMessageContext smc = (SOAPMessageContext)context;
            SOAPMessage msg = smc.getMessage();

            ByteArrayOutputStream baos = new ByteArrayOutputStream();
            msg.writeTo(baos);
            System.out.println(baos.toString());
        } catch(Exception ex) { }

        return true;
    }

    public boolean handleFault(SOAPMessageContext context) {
        return true;
    }

    public Set<QName> getHeaders() {
        return null;
    }

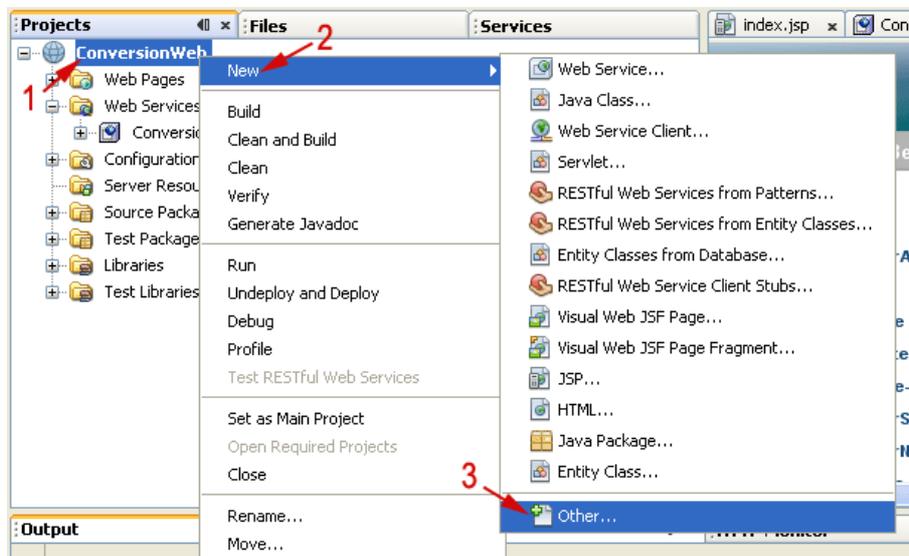
    public void close(MessageContext context) {
    }
}
```

### 5.1.3. Creación de handlers con Netbeans

---

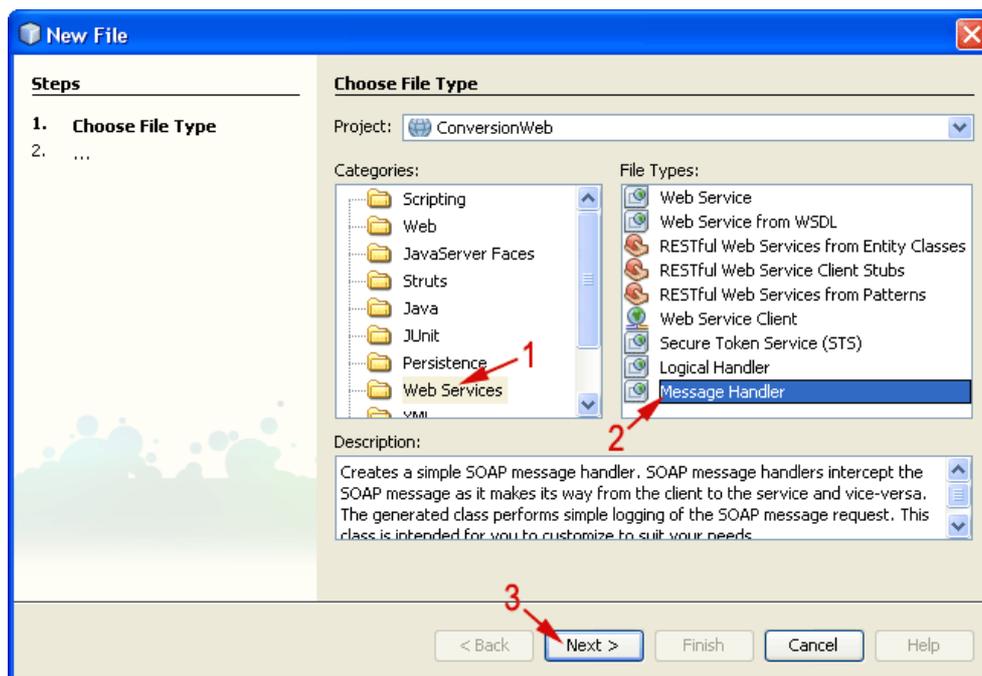
Dentro del entorno Netbeans contamos con un asistente para crear *handlers* de mensajes SOAP. Para crear un *handler* en Netbeans seguiremos los siguientes pasos:

- Pinchamos sobre nuestro proyecto con el botón derecho y seleccionamos *New > Other ...*



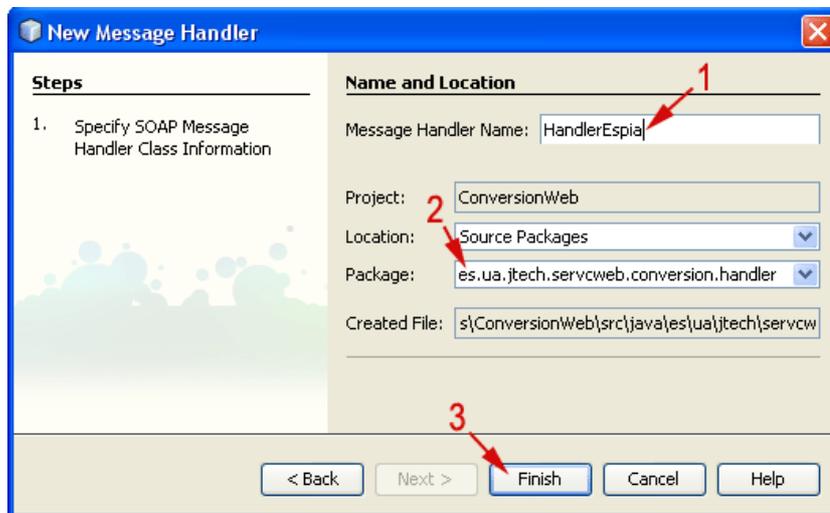
Creación de handlers con Netbeans. Paso 1.

- Seleccionamos la categoría *Web Services* y dentro de ella *Message Handler*.



Creación de handlers con Netbeans. Paso 2.

- Indicamos el nombre de la clase del *handler* y el paquete en el que la incluiremos.



Creación de handlers con Netbeans. Paso 3.

- Con esto nos creará el esqueleto de un *handler* SOAP básico. Ahora deberemos implementar su funcionalidad. Añadiremos el código necesario en el método `handleMessage`. En el caso de nuestro ejemplo, añadimos el siguiente código:

```
public boolean handleMessage(SOAPMessageContext messageContext) {
    SOAPMessage msg = messageContext.getMessage();

    System.out.println("Mensaje interceptado :");

    try {
        ByteArrayOutputStream baos = new ByteArrayOutputStream();

        msg.writeTo(baos);
        System.out.println(baos.toString());
    } catch (Exception ex) {
        ex.printStackTrace();
    }

    return true;
}
```

- Una vez implementado el *handler*, deberemos registrarlo en nuestro servicio o cliente de servicios, tal como veremos en los siguientes apartados.

## 5.2. Registro de handlers en el servicio

Deberemos registrar los *handlers* que queramos que intercepten los mensajes en el servidor. Para hacer esto podremos utilizar la anotación `SOAPMessageHandlers`, o bien utilizar el asistente de Netbeans para registrar los *handlers*.

### 5.2.1. Registrar un handler mediante anotaciones

Podremos registrar un *handler* en un servicio mediante el uso de anotaciones tal como se muestra a continuación:

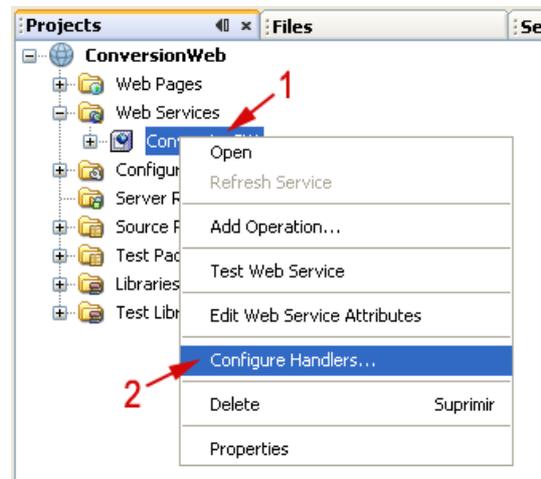
```
@SOAPMessageHandlers ( {
    @SOAPMessageHandler (
        className="utils.MiHandler" ),
    @SOAPMessageHandler (
        className="utils.MiSegundoHandler" )
} )
```

Mediante esta anotación definiremos la cadena de *handlers* que interceptará las llamadas a nuestro servicio. Debemos especificar los *handlers* que formarán parte de esta cadena mediante la anotación `SOAPMessageHandler`, indicando para cada uno de ellos el nombre de la clase en la que está implementado. Estas clases deberán encontrarse entre las clases de la aplicación que se despliegue en el servidor.

### 5.2.2. Registrar un handler mediante Netbeans

Para registrar un *handler* en nuestro servicio mediante Netbeans seguiremos los siguientes pasos:

- Pulsamos con el botón derecho sobre el servicio web en el que queremos registrar el *handler* y seleccionamos la opción *Configure Handlers ...*



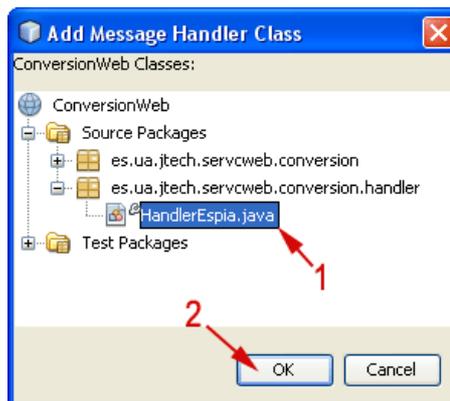
Registro de handlers con Netbeans. Paso 1.

- Pulsamos sobre el botón *Add ...* para añadir un nuevo *handler* al servicio.



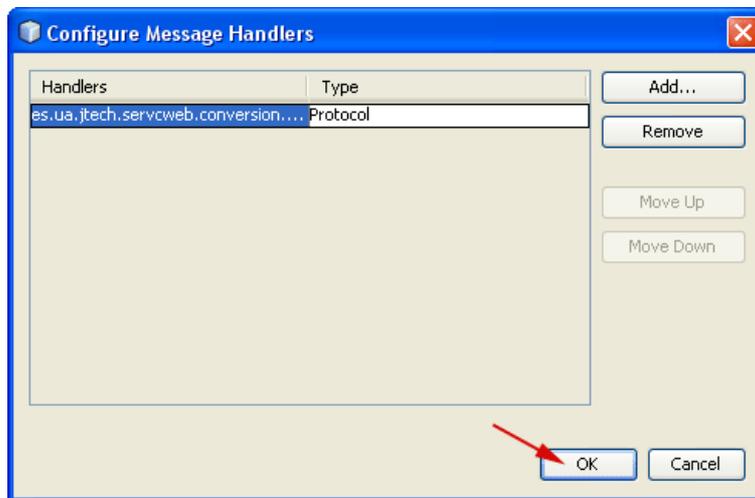
Registro de handlers con Netbeans. Paso 2.

- Seleccionamos el fichero en el que está implementado el *handler* que queremos añadir (dicho fichero deberá estar dentro de las clases de nuestro proyecto). Pulsamos *OK* para añadir el *handler* seleccionado.



Registro de handlers con Netbeans. Paso 3.

- Veremos en la lista de *handlers* registrados el *handler* que acabamos de añadir. Pulsamos *OK* para finalizar el proceso.



Registro de handlers con Netbeans. Paso 4.

Con esto tendremos el *handler* registrado. Cada vez que se acceda al servicio web sobre el que lo hemos registrado dicho *handler* interceptará los mensajes de petición y respuesta.

### 5.2.3. Registrar el handler en el cliente

También podremos registrar los *handlers* en el lado del cliente del servicio, de forma que cuando entre o salga un mensaje sea interceptado por nuestro *handler*. La forma de registrar el *handler* en el lado del cliente también variará según si utilizamos JAX-RPC o JAX-WS. A continuación mostraremos las dos formas de hacerlo.

#### 5.2.3.1. Registro de handlers con JAX-RPC

El *handler* deberá ser registrado dentro del objeto `Service` correspondiente al servicio que estemos invocando:

```
Service serv = ... // Obtener servicio
```

En el caso en el que accedamos mediante un *stub* estático, no se usa directamente un objeto `Service`, sino una subclase del mismo, adaptada al caso concreto de nuestro servicio. En este caso podremos utilizar este objeto para registrarlo, ya que al ser subclase de `Service` podremos utilizarlo de la misma forma.

A través de este objeto `Service` podremos acceder al registro de *handlers* (`HandlerRegistry`) de la siguiente forma:

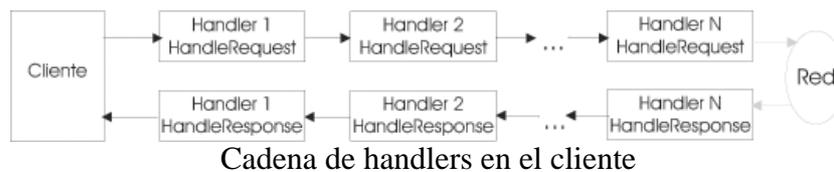
```
HandlerRegistry hr = serv.getHandlerRegistry();
```

A partir de este registro podremos obtener la cadena (*chain*) de *handlers* instalados en este servicio. Proporcionaremos el nombre del puerto para el que queremos registrar el

*handler*, mediante un objeto `QName`:

```
List chain = hr.getHandlerChain(
    new QName("http://jtech.ua.es",
        "ConversionPortTypeSoapPort"));
```

Esto nos devolverá una lista con información sobre todos los *handlers* instalados en el cliente para el servicio y puerto indicados. Esta lista nos dará el orden de invocación de la cadena de *handlers* en el cliente, tal como se muestra en la siguiente figura:



Cada elemento de esta lista será un objeto `HandlerInfo`, que contendrá información sobre cada *handler* instalado. Para registrar un nuevo *handler* deberemos crearnos un objeto `HandlerInfo` que haga referencia a nuestro *handler*. En dicho objeto deberemos indicar la clase de nuestro *handler*, y además podemos proporcionar una serie de parámetros de configuración genéricos que se enviarán al *handler* en el momento de su creación.

```
HandlerInfo hi = new HandlerInfo(HandlerEspia.class, null, null);
```

Una vez hecho esto, el último paso será añadir este objeto a la cadena de *handlers*:

```
chain.add(hi);
```

Con esto tendremos ya nuestro *handler* registrado. A continuación deberemos acceder al puerto correspondiente para hacer la llamada al servicio, con cualquiera de los tres métodos que hemos visto anteriormente (*stub* estático, *proxy* dinámico, o DII). En el momento en el que se envíe el mensaje SOAP con la petición, nuestro *handler* lo interceptará justo antes de que salga a través de la red. Cuando llegue la respuesta, el *handler* también la interceptará antes de que la lea nuestra aplicación cliente.

### 5.2.3.2. Registro de handlers con JAX-WS

En este caso no registraremos el *handler* en el objeto `Service`, sino que lo haremos directamente en el *stub* (`port`). Por ejemplo, para registrar el mismo *handler* que en el caso anterior lo haríamos de la siguiente forma:

```
HandlerEspia handler = new HandlerEspia();
List<Handler> cadena = new ArrayList<Handler>();
cadena.add(handler);
((BindingProvider)port).getBinding().setHandlerChain(cadena);
```

