

07

## Definindo permissões

### Transcrição

Passados os 5 minutos, copiaremos o endereço web da página e o abriremos, só que dessa vez em modo anônimo. Isto faz com que a nossa imagem/recurso não seja mais exibida. O que aconteceu?

Analizando o link da imagem que colocamos no HTML, percebemos que a URL da imagem é grande. No seu início, temos a região do nosso *bucket*, o seu nome e o nome do arquivo que estamos acessando, logo após há vários parâmetros sendo passados na URL, entre eles um que define quando essa URL expira, o `X-Amz-Expires`.

Então, quando clicamos no botão "Open" do S3 para abrirmos o arquivo, ele gera uma URL com um *token* de segurança, e vários outros parâmetros, sendo um deles de expiração, que no caso é de 300 segundos, exatamente 5 minutos. Logo, se usarmos essa determinada URL em um HTML, em uma página própria, isso eventualmente implicará em algum problema, pois a imagem não será mais exibida. E não adianta tentarmos mudar este tempo, pois ele utiliza outros dados da URL para a validação, parâmetros determinados pela AWS.

A solução para conseguirmos usar o arquivo em nossa página de maneira a não termos esse tipo de problema é dar permissões a nível público. Assim, quando usamos o recurso em um ambiente público como a web, daremos acesso a todo mundo. Então, como fazê-lo?

### Definindo permissões

Dentro do *bucket* é exibido um link, e ao clicarmos nele, recebemos um erro de acesso não permitido, o mesmo que nosso navegador recebeu passados os 5 minutos ao tentar renderizar a imagem.

Para darmos essa permissão, podemos acessar a aba "Permissions", indicar que todos tenham acesso ("Everyone") e selecionar as opções de leitura ("Read"), para que todo mundo tenha acesso de leitura à imagem.

Ao acessarmos a URL novamente, conseguimos abrir a imagem sem nenhum parâmetro. Vamos voltar ao editor de texto e, na nossa página HTML removeremos o link antigo e adicionamos aquele exibido no S3, sem parâmetros. Após salvarmos a página, vamos abri-la novamente em modo anônimo, e veremos a imagem sendo exibida normalmente.

Conseguimos fazer com que esse recurso se torne público! Se precisarmos usá-lo em algum projeto ou página da web, é deste modo que teremos que fazer, dando a permissão. Outro caminho mais simples, sem a necessidade de entrarmos na aba "Permissions", é usarmos o botão "Make public" na própria aba "Overview".

Também podemos fazer outras alterações do objeto, acessando a aba "Properties", com que conseguimos mudar classe de armazenamento ou criptografar o objeto. Tudo o que fizemos a nível de *bucket*, podemos fazer a nível de objeto. Caso fosse necessário, poderíamos ter feito até uma mudança do nome do objeto.

No S3, basicamente temos essas duas figuras: o **bucket** para organização e agregação de dados, e o **objeto**, sendo um recurso que iremos salvar.

Mas em que momento utilizaremos o S3 através desse console web? Normalmente usamos o S3 de maneira mais programática, mas esse console web também é bastante usado. Um exemplo é a própria **Alura**. Quando instrutores precisam usar uma imagem, ou nas transcrições, é realizado esse processo manual.

