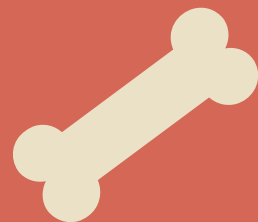




Cãopanhia

Aplicação Móvel

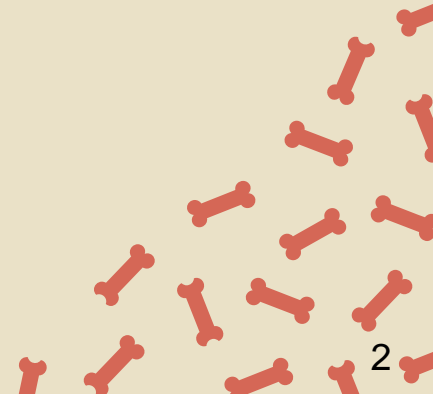


Grupo 9:

- Leonel Diogo Ribeiro Freitas, nº2211881
- Tiago João Mota Vital, nº2201120

Conteúdo

- Introdução
- Tema do projeto
- Aplicação Móvel
 - Cenário da aplicação móvel
 - Roles
 - Requisitos
 - Wireframes
 - Distribuição de tarefas
- Conclusão



Introdução

No âmbito do curso TeSP de Programação de Sistema de Informação, foi-nos proposto realizar um sistema composto por uma aplicação Web, uma aplicação Móvel e uma API.

Esta apresentação surge na sequência desse mesmo projeto e visa dar a conhecer o nosso sistema, mais concretamente a aplicação móvel.



Tema do projeto !

Descrição e explicação do tema escolhido
para este projeto

Tema do projeto

Entre 2020 e 2021, o abandono de animais aumentou mais de 30%
(cerca de 43600 cães e gatos)

Surgiu assim a ideia de construir um sistema que ajudasse a tentar combater esses números

Objetivo

O Sistema baseia-se em 3 aspetos cruciais:



Adotar

Possibilidade de criar
e responder a
anúncios de adoção



Tratar

Veterinários prontos a
tratar dos cães que
mais necessitem



Cuidar

Disponibilidaed de uma loja com
uma grande variedade de
produtos fundamentais ao bem
estar de um animal de estimação

Público alvo

Início da
vida
adulta



Sendo o intervalo de tempo tão extenso é fundamental todo o sistema ser:



Simple



Intuitivo



Objetivo





Aplicação Móvel

Objetivo e impacto da aplicação móvel no
sistema

Cenário da aplicação Móvel

A aplicação móvel foi desenhada para este sistema como uma ferramenta mais pessoal



Visualização encomendas



Gestão de consultas

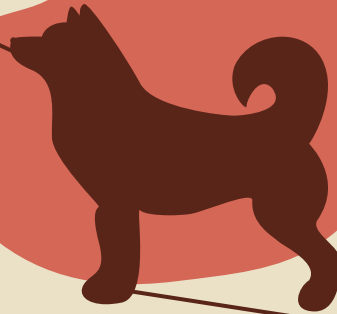


Gestão de animais pessoais

Roles

Cliente

Gestão dos seus animais pessoais, histórico de encomendas, visualização de futuras consultas



Veterinário

Visualizar e gerir as suas consultas

Funcionalidades - Cliente



Online

O utilizador deve conseguir realizar o login e o logout no sistema.

O utilizador deve conseguir aceder a um mapa com parques e serviços diversificados próximos à sua localização

O utilizador deve conseguir visualizar e gerir (CRUD) todos os seus animais pessoais

O utilizador deve conseguir visualizar todas as consultas marcadas por um veterinário a um dos seus cães para adoção

O utilizador deve conseguir visualizar o seu histórico de encomendas



Offline

O utilizador deve conseguir realizar o login e o logout no sistema.

O utilizador deve conseguir visualizar todos os seus animais pessoais

Funcionalidades - Veterinário



Online

O utilizador deve conseguir realizar o login e o logout no sistema.

O veterinário deve conseguir consultar todas as suas consultas marcadas

O veterinário deve conseguir aceder a um mapa com as coordenadas de uma consulta seleccionada por si

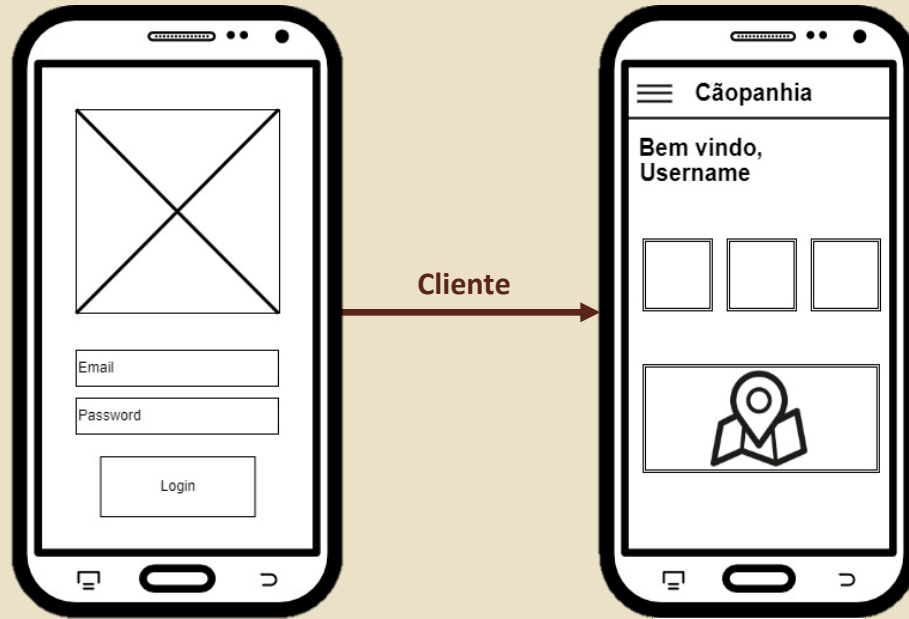


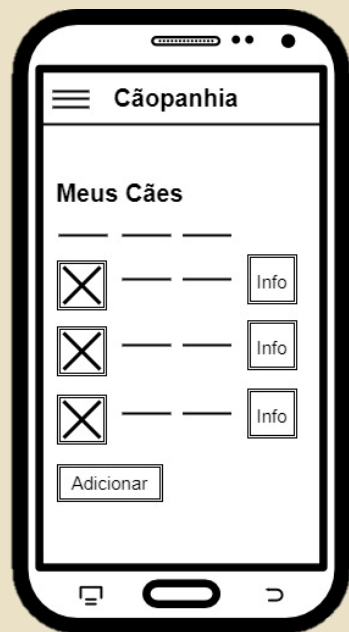
Offline

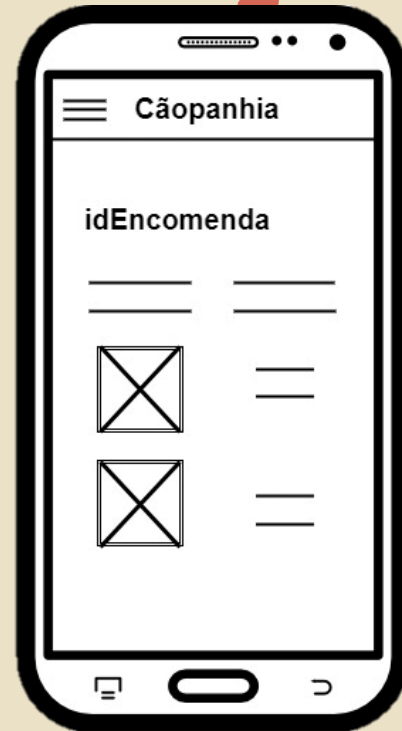
O utilizador deve conseguir realizar o login e o logout no sistema.

The slide features a light beige background. At the top and bottom, there are decorative borders consisting of numerous small, red, stylized bone-like shapes. Each shape is composed of two small circles connected by a short line, oriented in various directions. The word "Wireframes" is centered in the middle of the slide in a large, red, rounded sans-serif font.

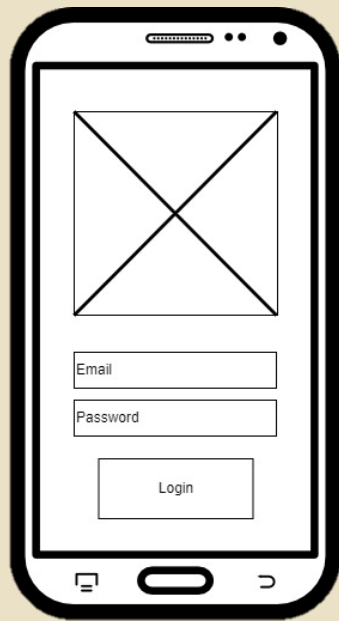
Wireframes



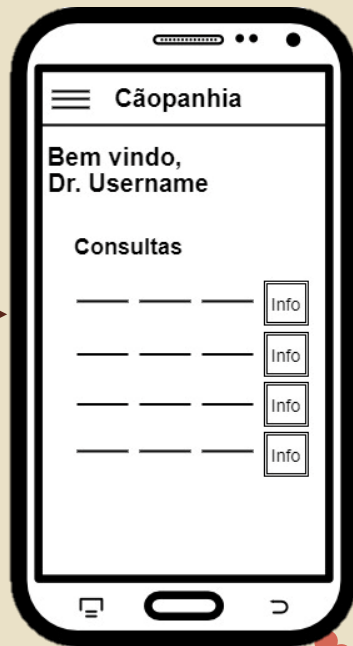






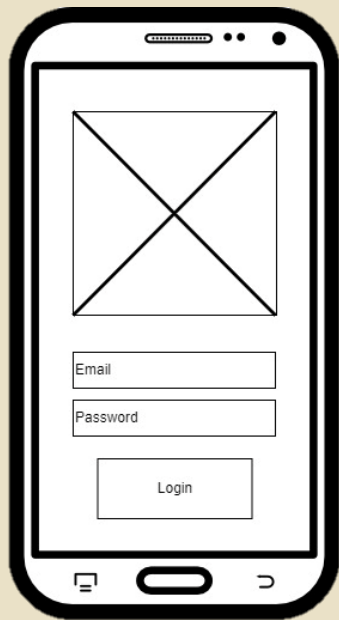


Veterinário






Wireframes vs Layouts



Caopanhia

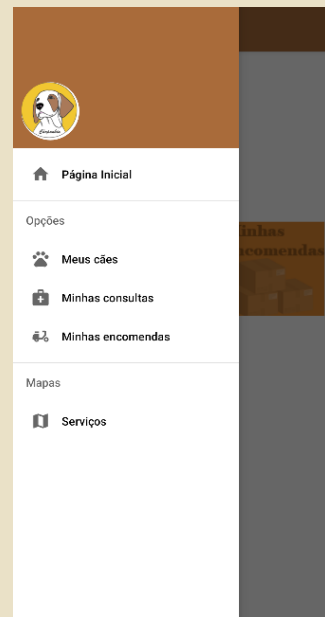
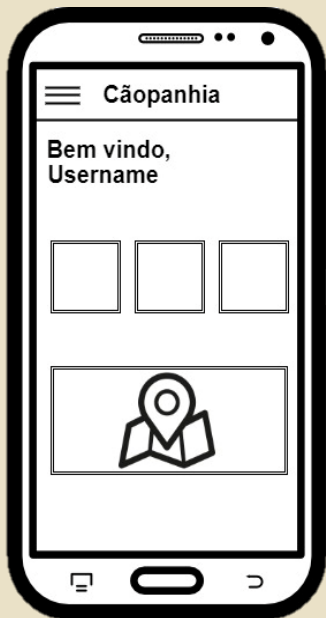


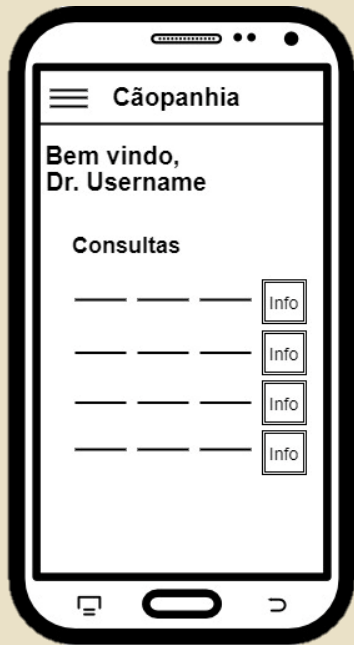
Insira o seu email

Insira a sua palavra chave

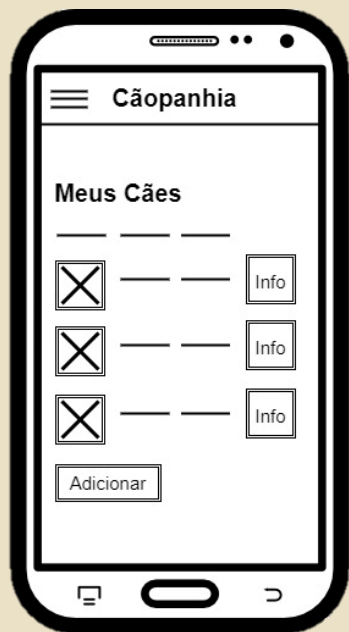
ENTRAR

Se não possuiir conta, registre-se em www.caopanhia.com





Bem-vindo,	
Username	
Futuras consultas:	
Item 1	Sub Item 1
Item 2	Sub Item 2
Item 3	Sub Item 3
Item 4	Sub Item 4
Item 5	Sub Item 5
Item 6	Sub Item 6
Item 7	Sub Item 7
Item 8	Sub Item 8
Item 9	



Meus cães:	
Item 1	Sub Item 1
Item 2	Sub Item 2
Item 3	Sub Item 3
Item 4	Sub Item 4
Item 5	Sub Item 5
Item 6	Sub Item 6
Item 7	Sub Item 7
Item 8	Sub Item 8
Item 9	Sub Item 9
Item 10	Sub Item 10





Minhas consultas:	
Item 1	Sub Item 1
Item 2	Sub Item 2
Item 3	Sub Item 3
Item 4	Sub Item 4
Item 5	Sub Item 5
Item 6	Sub Item 6
Item 7	Sub Item 7
Item 8	Sub Item 8
Item 9	Sub Item 9
Item 10	Sub Item 10



Minhas encomendas:

Item 1
Sub Item 1

Item 2
Sub Item 2

Item 3
Sub Item 3

Item 4
Sub Item 4

Item 5
Sub Item 5

Item 6
Sub Item 6

Item 7
Sub Item 7

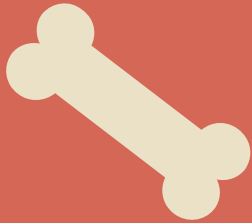
Item 8
Sub Item 8











Item 9
Sub Item 9

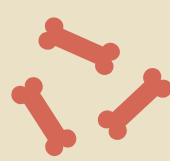
Item 10
Sub Item 10

Distribuição de tarefas

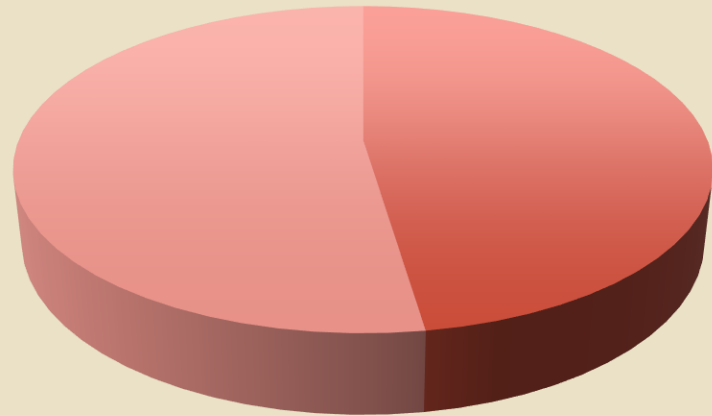
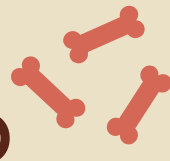
Divisão das tarefas pelos membros do grupo,
estimativa de tempo de cada tarefa e dificuldades
esperadas



	Leonel	Tiago
Design das atividades		
Sistema de login		
Construção da Base de Dados local		
Conexão com a API		
Criação e construção dos modelos		
Construção da classe Singleton		
Programação dos mapas		
Programação dos métodos CRUD		
Programação das atividades referentes ao cliente		
Programação das atividades referentes ao veterinário		



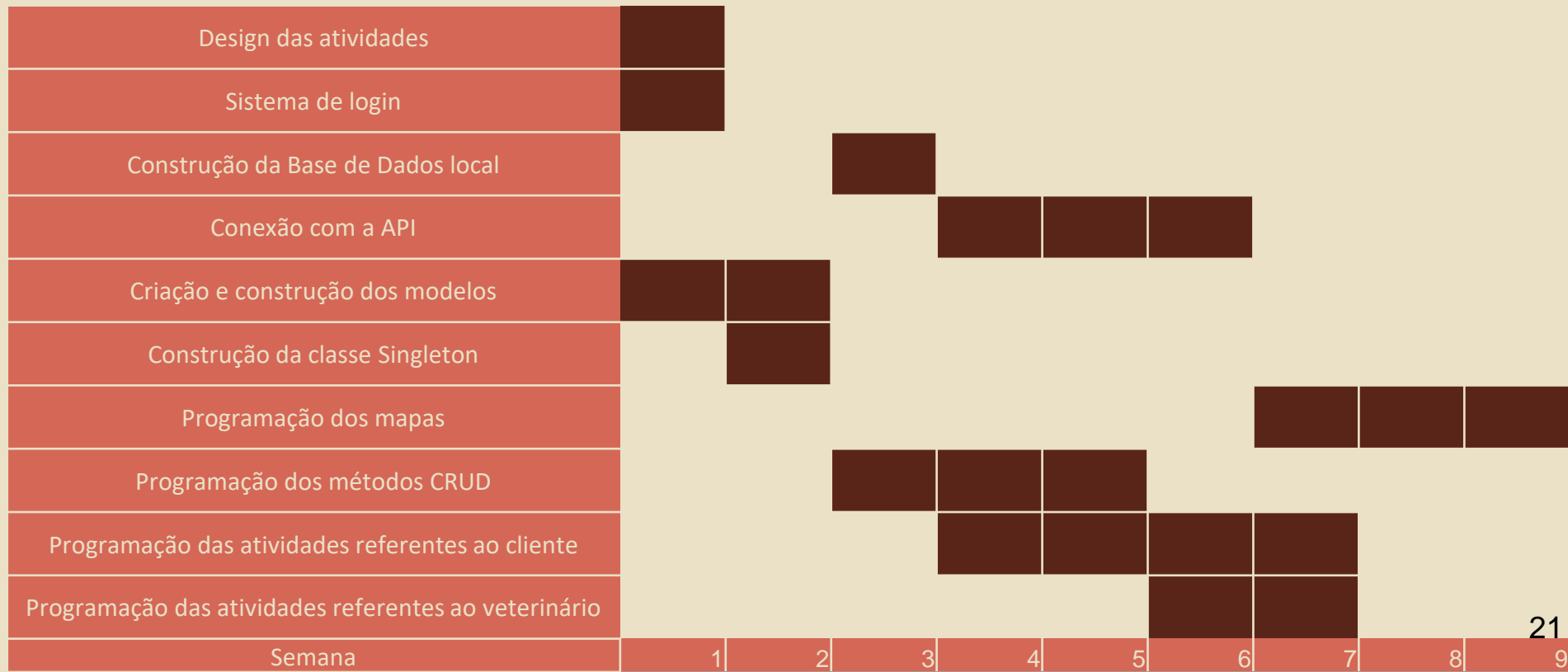
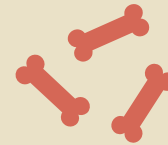
Distribuição de tarefas



■ Leonel ■ Tiago



Estimativa em semana das tarefas



Dificuldades esperadas

15%

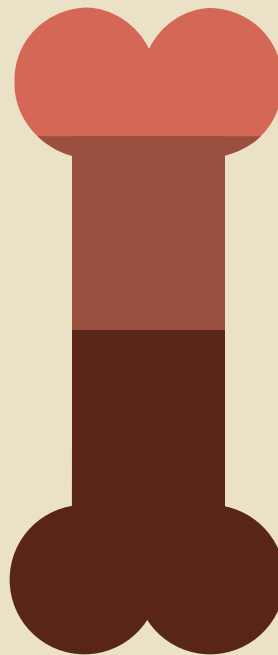
Métodos CRUD
ligados à Base de
Dados local

35%

Ligação à API

50%

Programação
dos mapas



I Conclusão I

Conclusões finais sobre a apresentação

Conclusão

Esta primeira etapa foi crucial para concluir o planeamento da vertente móvel do projeto, e deixou-nos bastante entusiasmados e confiantes com a realização do mesmo.



**Fim da
apresentação**

