



# Aplicação Web - Rede Social de Desporto (*fieldMe*)

Diogo Fernandes

914375919 [A46084@alunos.isel.pt](mailto:A46084@alunos.isel.pt)

Tiago Alves

961014965 [A46112@alunos.isel.pt](mailto:A46112@alunos.isel.pt)

Orientadores:

Luís Falcão [luís.falcao@isel.pt](mailto:luís.falcao@isel.pt)

Pedro Félix [pedro.felix@cc.isel.ipl.pt](mailto:pedro.felix@cc.isel.ipl.pt)

## Introdução

A ideia para a aplicação *web fieldMe* surgiu do desejo de praticar desporto, porém, nem sempre se reúnem as condições para tal, como por exemplo desconhecer locais para a prática desportiva de eleição, ou falta de alguém com quem o fazer, tendo em conta estas circunstâncias foi pensada a implementação de uma aplicação capaz de assegurar os seguintes aspetos:

- Ferramenta de localização de campos ou de complexos desportivos e aluguer dos mesmos;
- Rede Social:
  - Criação de uma rede social virada para o desporto, onde os utilizadores podem interagir (chat) e partilhar momentos da sua prática desportiva (feed);
  - Possibilidade de procurar parceiros para a prática desportiva num raio determinado pelo utilizador e criação de grupos/equipas para agendar mais facilmente qualquer tipo de prática;
- Competitiva:
  - Divulgação e inscrição em eventos/torneios
  - Possibilidade de criação de eventos/torneios para os desportistas de uma determinada zona ou que frequentem determinado complexo desportivo;

A componente social da aplicação promove ainda a comunicação e o convívio entre desportistas, sejam eles praticantes dos mesmos desportos, ou não, gerando convívio e vontade de praticar ainda mais desporto. O nosso objetivo é promover a prática desportiva através da socialização, e possivelmente, levar a que indivíduos que não pratiquem desporto ou aqueles que gostavam de praticar com maior frequência, uma nova motivação para o fazer.

## Análise

Considerando a possibilidade de surgirem mais problemas a resolver ou funcionalidades a implementar, o projeto fundamenta-se nestes pontos centrais:

- Segurança (Dados do utilizador e troca de mensagens);
- Mapeamento dos campos (possível sugestão de adição de campos pelo utilizador);
- Raio de procura (divulgação da necessidade de elementos para determinada prática desportiva, ou da disponibilidade para ser convidado especificando um raio limite para a procura);
- Aluguer dos campos (*In-app purchase*);
- Rede Social:
  - Mensagens privadas (individuais ou grupos);
  - Feed de publicações;
  - Perfil do utilizador;
  - Eventos (Criação e participação);
  - Convidar amigos e desconhecidos para jogar;
  - Assinalar disponibilidade para ser convidado (*Looking to play*).

## Recursos

Os recursos a serem usados serão *Spring*, base de dados relacional *SQL*, *google maps api* e *google adsense* em termos de *back-end*, endpoints *https*, encriptação ponto a ponto de dados e *openID Connect* relativamente à segurança e *React* para o desenvolvimento *front-end*. Implementadas em *IDES* (*IntelliJ* e *VSCode*).

## Riscos

- Inconsistência ou falha da base de dados/aplicações em cloud que suportam a aplicação;
- Escolha de tecnologias não referidas na proposta

# Plano

