



# 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)

28 de março de 2022

## Introdução

A aplicação web *fieldMe* surge da necessidade de uma ferramenta para facilitar a prática desportiva.

De modo a atingir este objetivo, foi pensada a implementação de uma aplicação focada em ajudar na procura de parceiros e locais onde praticar desporto.

O desenvolvimento incidirá sobre os seguintes aspetos:

- 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 a comunicação e o convívio entre desportistas, sejam eles praticantes dos mesmos desportos, ou não, fomentando o exercício físico.

## Principais Marcos

Considerando a possibilidade de surgirem mais problemas a resolver ou funcionalidades adicionais, a implementação do projeto fundamenta-se nestes pontos centrais:

- Mapeamento dos campos (localizar e obter informação sobre os mesmos)
- Aluguer dos campos (*In-app purchase*);
- Raio de procura de jogadores (divulgação da necessidade de elementos para determinada prática desportiva, ou da disponibilidade para ser convidado especificando um raio limite para a procura)
- Componente de Rede Social

Um esquema mais claro da planificação, será desenvolvido na secção **Plano**, assim como uma divisão mais detalhada para algumas das funcionalidades, presente na secção **Objetivos**.

## Objectivos

O projeto tem como principal objetivo o desenvolvimento de uma *Web Application* capaz de integrar os requisitos presentes na secção **Principais Marcos**, sendo estes criar marcadores que representam a localização dos pontos onde os campos/complexos desportivos estão localizados, procurar por pessoas com interesse e disponibilidade para integrar um grupo com falta de elementos, e possuir uma conta pessoal que possibilite o compartilhamento de média, troca de mensagens entre utilizadores e a divulgação e participação em eventos.

Uma indicação mais detalhada pode ser descrita pelos seguintes pontos:

- Criar um sistema de segurança de modo a proteger dados do utilizador e troca de mensagens;
- Desenvolvimento de um sistema para o mapeamento dos campos
- Sugestão de campos pelo utilizador e posterior adição dos mesmos;

- Criação de um sistema com a funcionalidade de procurar jogadores num raio definido pelo utilizador
- 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*).

## Limitações e suposições

O projeto assume que as únicas competências a adquirir de raiz estão concentradas na área da segurança, estando as outras dentro de um espaço de conhecimentos adquiridos previamente.

A localização de campos assim como a obtenção de informação sobre os mesmos, e a procura de jogadores dentro de um raio definido pelo utilizador, deverão estar concluídas antes da demonstração a realizar no dia 6 de junho de 2022.

O prazo de entrega do projeto está definido para 31 de julho de 2022.

## 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

Um dos riscos significativos é que o projeto assume que as únicas tecnologias a serem usadas/desenvolvidas ao longo do mesmo, são as apresentadas anteriormente. Caso o sistema necessite de tecnologias adicionais fora do alcance previsto, poderá ser necessário restringir certas funcionalidades.

A realização da componente de segurança, pode se provar inconsistente com a planificação, podendo vir a ser necessário incrementar o espaço de tempo para o desenvolvimento da mesma dado o nível de conhecimento e experiência ser inferior ao dos demais recursos usados.

# Plano

