

Entendendo o Objetivo da atividade contextualizada.

- Eu fui contratado como um gerente de uma fábrica de software que desenvolve softwares para o setor de lojas de plantas ornamentais. A fabrica tem como nichos, plantas para embelezamento de ambientes, e atende todo o território nacional.
- Você recebeu a tarefa de escolher a tecnologia que será utilizada na versão MOBILE de um aplicativo que será usado para fazer pedido de produtos (mudas, vasos, fertilizantes, plantas etc).
- O aplicativo estará disponível na plataforma Android.
- Nome do aplicativo EASYPLANT
- O aplicativo por se mexer com dados pessoais de clientes, esse deve ter uma boa segurança
- A base de dados e sistema bancário irá residir no servidor da empresa, cabendo ao aplicativo apenas enviar/ acessar dados do servidor
- Qual linguagem de programação se recomenda para a criação deste app easyplant? E porque a escolha dessa tecnologia?
- Encontre um app de nicho semelhante, assim como a SAMSUNG esta para APPLE para compara e explicar do porque seu app é superior a concorrência
- Software para a criação do protótipo que permite **usabilidade elicitação e validação**.

**AUTOR: Mateus Machado Taborda Ribas**

**Instituição: Unifael**

O ambiente de desenvolvimento escolhido para a criação da EASYPLANT, como esse será feito no Sistema da Google Android (hoje mantido pela OHA) é possível utilizar um recurso já fornecido para esse tipo de aplicação, sendo esse o Android Studio – O motivo da escolha seria a gama de ferramentas fornecidas para o desenvolvimento do aplicativo, e por ser um software fornecido pela desenvolvedora do sistema operacional, essa trabalha com todos os recursos que o sistema Android pode oferecer para a melhor experiência, tanto do loja quanto do cliente.

A linguagem de programação utilizada para desenvolver a aplicação será o Java, o motivo para a escolha, é a linguagem que já vem por padrão no Android Studio além de C/C++, além do fato de o Java ser uma linguagem robusta com uma ampla gama de ferramentas que não de trazer praticidade além de recursos e ferramentas para auxiliar no desenvolvimento.

Uma vez definido as tecnologias utilizadas para o desenvolvimento do aplicativo, um tópico importante a ser abordado seria a comunicação de plataformas, afinal, o aplicativo terá de estar conectado a um serviço de servidor, que por sua vez estará conectado com o banco de dados da loja, que há de fornecer os dados referentes aos produtos que estão sendo vendidos (promoções, estoque disponível, tempo estimado para entrega, variedades etc). Quanto a segurança, a comunicação cliente servidor através do aplicativo pode ser feito através de requisições HTTP, e para garantir a criptografia desses dados é de suma importância a utilização do protocolo TLS – sendo uma versão mais bem estruturada do SSL apresentando uma criptografia mais robusta e sem a vulnerabilidade da sua versão mais antiga; outro recurso interessante a ser implementado, seria a utilização de tokens – que são recursos que podem substituir números sensíveis (como os de um cartão de crédito do cliente no ato da compra).

Comparativamente a EASYPLANT por conta do nicho pode disputar espaço contra outras empresas grandes no mercado, como a Shopee, que apesar de não ter um nicho voltado somente a área de plantas e recursos relacionados a jardinagem, tem um layout caótico, deixando o cliente indeciso sobre qual o item que esse gostaria de adquirir, o que pode gerar dúvidas no ato da compra. Por outro lado, a EASYPLANT traz não somente uma experiência mais amigável ao cliente, que ao abrir o aplicativo irá se deparar com a variedade de produtos na aba principal, usando apenas palavras chave na apresentação do produto, também, caso o cliente venha a abrir a página de um produto, ter um acesso detalhado, tanto daqueles que já compraram aquele item e dando suas avaliações acerca do produto, quando em uma descrição detalhada, apresentando o clima recomendado para o item (no caso das plantas) além de outros destaques.

Para apresentar o escopo do projeto, a plataforma escolhida para a prototipação seria a Figma - isso porque essa plataforma oferece recursos para a interface, podendo desenvolver a experiência do usuário (UX), essa também trabalha a parte de interatividade. Sendo assim é uma ótima maneira de saber o rumo em que o projeto está tomando e qual há de ser o resultado final do aplicativo.

Créditos ao Luciano Alves da Silve

Apostila: <https://www.leonardoleandrodev.com.br/downloads/apostila-android.pdf>

Arquivo complementar: [https://professor.ufop.br/sites/default/files/george/files/a03\\_android\\_studio.pdf](https://professor.ufop.br/sites/default/files/george/files/a03_android_studio.pdf)