# Engenharia de Software - Grupo 2

Protótipo

Bruno Alvarenga Colturato 11200251

João Gabriel Zanão Costa 11234266

Marcos Vinicius Firmino Pietrucci 10770072

Murilo Mussatto 11234245

1. Prototipação da aplicação

O protótipo da aplicação foi feito utilizando o editor gráfico [Figma](https://www.figma.com/file/Cd0fk9Bw3PzHNV1pqW7veM/Eng-Soft?node-id=7%3A93) e é explicado a seguir.

1.1 Tela inicial

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

A tela inicial é visualizada pelo idoso ao abrir o aplicativo pela primeira vez. Nela o usuário pode entrar com sua conta Google ou com seu email. Caso não tenha se cadastrado pelo email, pode selecionar a opção “Criar conta” para ser redirecionado para a tela de Cadastro.

1.2 Cadastro

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

Na tela de Cadastro, o usuário deve inserir seu nome, email, senha e tipo de usuário (passageiro, familiar ou acompanhante). Ao completar o cadastro e clicar em cadastrar-se, o usuário é redirecionado para a Tela Inicial, onde poderá entrar no aplicativo com sua nova conta. Ao selecionar “Entrar com email”, o idoso será redirecionado para a tela de Login.

1.3 Login

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

Na tela de Login, deverá inserir seu email e senha para entrar no sistema. Caso tenha esquecido sua senha, o idoso poderá selecionar “Esqueceu a senha?” para proceder com a recuperação da conta. Caso os dados estejam corretos e o idoso selecione o botão “Entrar”, ele será direcionado para a Home do aplicativo.

1.4 Home

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança média

A tela Home é a tela inicial padrão do usuário do tipo idoso. Nessa tela há 3 opções para o idoso escolher o local para onde deseja ir com um acompanhante: “Para onde vamos?”, “Serviços” e “Favoritos”. Ao selecionar “Para onde vamos?”, o usuário é direcionado para a tela Partida e Destino; ao selecionar “Serviços”, para a tela Serviços; e ao selecionar “Favoritos”, para a tela Favoritos.

1.5 Partida e Destino

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

Na tela Partida e Destino, o idoso poderá escolher o local de partida e de chegada da sua viagem informando esses endereços. Ao clicar no botão “continuar”, o usuário é direcionado para a tela Confirmar Viagem.

1.6 Serviços

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Ao selecionar “Serviços”, o local de partida da viagem será o local atual do usuário e o local de chegada pode ser selecionado por tipo de estabelecimento (farmácia, supermercado, hospital, clínica médica, entre outros). Com base no tipo de estabelecimento, o sistema deve recomendar opções de viagem com base na distância entre o local atual e o possível destino. Ao clicar no botão “continuar”, o usuário é direcionado para a tela Confirmar Viagem.

1.7 Favoritos

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Ao selecionar a opção “Favoritos”, o usuário poderá adicionar ou selecionar locais que normalmente frequenta de forma mais rápida, sendo o local de partida o local atual do dispositivo. Ao clicar no botão “continuar”, o usuário é direcionado para a tela Confirmar Viagem.

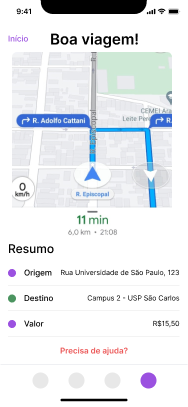
1.8 Confirmar Viagem

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Na tela Confirmar Viagem, o idoso poderá visualizar quanto custará a viagem que pretende realizar, confirmar os locais de partida e destino e selecionar a forma de pagamento. Ao selecionar o botão “Confirmar”, o idoso é direcionado para a tela de Viagem.

1.9 Viagem



Na tela Viagem, o idoso verá a localização do acompanhante, de forma que possa acompanhar a rota da viagem e, caso seja necessário, poderá solicitar ajuda, seja do familiar ou de autoridade locais por meio do botão “Precisa de ajuda?”.