



FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Interacção Pessoa-Máquina

2018/2019

Home Board

Stage n: 4



Lab class Nº P1, P2

Realizado por:

47282, Bruno Ponte

47778, David Silva

47192, Eduardo Fernandes

47780, João Dias

Professor: Teresa Romão

URL do Protótipo:

<https://homeboardtest.azurewebsites.net/>

Startup instructions:

O teste da nossa aplicação é feito num **computador** através de um browser (**Google Chrome** ou **Firefox**) e acedendo ao *url* disponibilizado.

Em primeiro lugar o protótipo não envolve login, ou seja se dois tester acederem ao mesmo tempo irão estar a usar a mesma conta. É por isso necessário que durante os testes apenas um tester de cada vez utilize a aplicação.

Para começar a testar primeiro deve-se **aceder ao link**:

<https://homeboardtest.azurewebsites.net/api/restart> para garantir que o protótipo não têm informações adicionadas por outro utilizador que tenha utilizado a aplicações anteriormente.

Por fim, deve-se aceder ao url do protótipo e começar a navegar. O website deverá ser utilizado, preferencialmente, com a **janela maximizada**. De notar que o utilizador que está *logged in* é sempre o David.

Briefing:

O projeto *Home Board* procura facilitar o dia-a-dia de pessoas que coabitam numa casa arrendada. Consiste numa aplicação acessível por todos os habitantes da casa que permite que estes mantenham em registo vários assuntos da casa, tais como eventos em comum (jantares de aniversário, ida conjunta às compras, reunião semanal sobre assuntos da casa, entre outros), tarefas agendadas para cada habitante (quem vai levar o lixo à rua, quem vai lavar a loiça, quem vai arrumar as zonas comuns da casa) e eventuais dívidas para com os restantes membros da casa. A nossa aplicação pretende evitar discussões entre habitantes da casa sobre quem está a dever dinheiro a quem ou quem se está a desleixar com a lida da casa.

Cenário 1.

O utilizador David cria uma tarefa com título “Limpar a Casa”, com descrição “Limpar cozinha e casa de banho”, que se repete todas as segundas feiras às 17 horas e que alterna o responsável entre todos os moradores excepto o Bruno.

Cenário 2.

O utilizador Lucas faz anos em breve, portanto o utilizador David decide criar um evento com o título “Jantar de Aniversário do Lucas” em que todos os membros da casa estão convidados. O jantar é no dia 23 de Dezembro e deve começar às 21h30, sem hora prevista para terminar.

Cenário 3.

O utilizador David cria uma dívida com título “Compras de produtos de limpeza”, descrição “Fairy, lixívia, pastilhas para a máquina e ambientador” partilhada por todos os utilizadores. A despesa tem o custo de 22€.

Cenário 4.

O utilizador David pretende sinalizar o pagamento de uma dívida. Começa por consultar as suas dívidas com o Bruno e decide sinalizar o pagamento das contas de outubro uma vez que o Bruno ficou responsável por pagar ao senhorio.

Cenário 5.

O Bruno sinalizou que já tinha pago uma dívida . O David decide então confirmar na aplicação que o Bruno lhe pagou. Começa por consultar as suas dívidas com o Bruno e decide confirmar o pagamento do almoço no McDonald's.

Cenário 6.

O David precisa urgentemente do dinheiro que o Lucas lhe deve. Portanto decide alertar o Lucas que este ainda tem dívidas por pagar.

URL do Projecto:

https://drive.google.com/file/d/1rhHajCdqak_vOsqBdhKb6OGbeoxiUGMC/view?usp=sharing

Development:

O desenvolvimento da nossa aplicação envolveu uma parte de front-end e outra de back-end. Para o front-end usámos tecnologias usuais como **Javascript**, **HTML**, **CSS** e **Bootstrap**. Para tratar do back-end usámos tecnologias como **Azure** que usámos para alocar o servidor de back-end (servidor **Node Js**) permitindo assim que, por exemplo, não seja necessária a instalação de componentes adicionais para o correto funcionamento da nossa aplicação. Para efetuar a ligação entre back-end e front-end usámos **Ajax** e **REST** para efetuar pedidos assíncronos ao servidor e obter as respetivas respostas. Com as respostas obtidas e, usando **jQuery** conseguimos esta ligação. O back end suporta criação edição e remoção de dados. Os dados encontram-se sempre em memória, nunca chegam a ser colocados em disco, porem a adaptação para uma ferssão com uma base de dados seria simples.

Todo o código foi desenvolvido usando o software de controlo de versões **GIT** que facilitou a partilha de código entre elementos do grupo e permitiu o deployment automático do código para o servidor.