PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO



PLANNER MADE IN BRASIL

DOCUMENTO DE PROJETO – APLICATIVO MULTIMÍDIA TURMA A – 1° PERÍODO - MANHÃ

AYUMI SATO BRIZOLA

DANIELA TAMY YUKI

GABRIEL BERTO BECKAUSER

HENRIQUE DE CONTI

JORGE SAMUEL TEIXEIRA JORDÃO

LETÍCIA IZABELLY MELNICK GARSZTKA

MARIA FERNANDA GONÇALVES CORDEIRO

CURITIBA,

MAIO DE 2023

SUMÁRIO

PECIFICAÇÃO	
DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO	
DESCRIÇÃO DO TEMA	3
FUNCIONALIDADES E RECURSOS	
DESCRIÇÃO DA INTERFACE	
COLEÇÃO DE MÍDIAS	6
-	
CRENCIAMENTO	
MODULARIZAÇÃO	
DIVISÃO DO TRABALHO	8
CRONOGRAMA	Ç
OUETO	10
1	DESCRIÇÃO DO TEMA

1. ESPECIFICAÇÃO

1.1. DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO

O aplicativo *Planner Made in Brazil* foi desenvolvido pensando em facilitar a organização cotidiana das pessoas em suas tarefas e listas. O programa conta com um *desing* em tons terrosos e voltado ao povo e ao território brasileiro, com gírias, pontos turísticos e ainda parte da fauna tupiniquim.

Ao abrir o aplicativo, o usuário visualizará a tela inicial, que possui dois botões. O botão do canto inferior esquerdo da tela abrirá uma página de créditos, com os nomes dos criadores desse aplicativo, além disso, na tela de créditos terá outro botão que mostra os links das referências das imagens utilizadas no decorrer do trabalho. O outro botão presente na tela inicial, possui a representação de um "play" que, ao ser clicado, levará o usuário à página de sumário, dando início à funcionalidade do aplicativo. Nesta página ainda, o usuário poderá escutar a música brasileira de abertura do antigo programa Domingão do Faustão – na versão 8-bit, encontrada no Youtube –, apresentado na Globo, antes de prosseguir para as próximas telas.

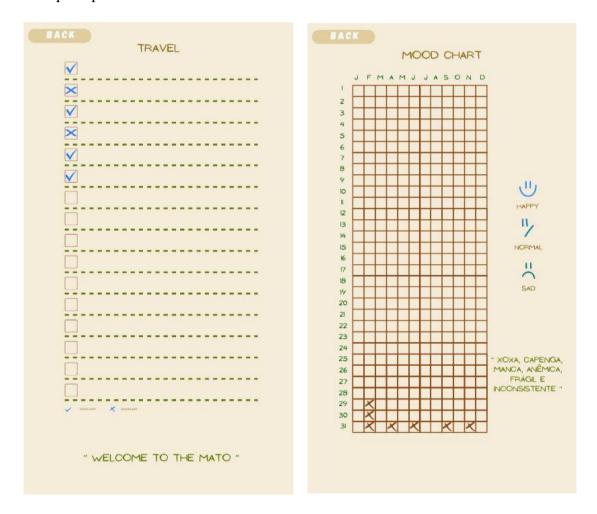
A segunda página é um sumário e, a partir dele, o indivíduo pode selecionar a opção que deseja utilizar, como o calendário, lista de tarefas – conhecido, também, por *to-do list* – e ainda há a possibilidade de acesso a listas de livros, viagens e filmes, controle de finanças, além de conter uma página de humor diário. Por possuir essas estruturas, além de se diferenciar de uma agenda comum, o Planner ajuda na organização do dia a dia de cada usuário.

Ao clicar na opção calendário, aparecerão os meses do ano atual (2023) e, assim que o usuário der um click em algum mês, a tela será aumentada e direcionada a página de cada mês. Neste espaço, também será mostrada um ponto turístico famoso do Brasil, como o Jardim Botânico (Curitiba), Cristo Redentor (Rio de Janeiro), Museu de arte de São Paulo (São Paulo), elevador Lacerda (Salvador) e entre outros pontos que são referências no país.

Na página de livros e filmes, o indivíduo pode listar quais obras literárias e audiovisuais já leu ou assistiu. Essa página foi pensada para que as pessoas possam visualizar e compartilhar suas obras favoritas.

A página *travel list* tem como função anotar as futuras viagens que o indivíduo deseja fazer. Caso, após marcar uma viagem na lista, ela seja cancelada, tem como colocar um "X" ao lado e caso ela seja realizada, coloca-se um "check".

O *mood chart* foi desenvolvido com o intuito de marcar o humor do indivíduo em cada dia do mês, variando entre feliz, normal e triste, cada um representado por uma cor e uma "carinha" na página. Para marcar o humor, o usuário pinta o quadrado do dia com a cor que representa esse humor.



1.2. DESCRIÇÃO DO TEMA

O tema do nosso projeto é "Brasil", um *planner* pensado não somente para organizar o dia a dia – função de uma agenda comum –, mas também para representar nosso país, além de apresentá-lo de forma mais intensa, mostrando lugares turísticos que, possivelmente, instigarão o usuário a conhecer e, consequentemente, adicionar à *travel list*.

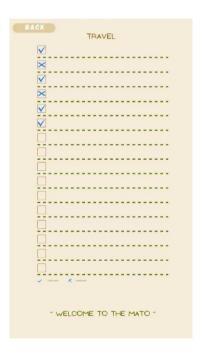
As cores verde e marrom condizem bastante com a fauna e flora brasileira e, ainda, o marrom representa a cor do animal curitibano – a capivara.



1.3. FUNCIONALIDADES E RECURSOS

Nosso programa tem utilidade multifuncional, para agendar e relembrar datas e horários de importância para o usuário. Teoricamente o programa também tem a função de escrever, para relembrar o usuário de compromissos, filmes e livros ainda não experienciados, ou até mesmo, apenas tarefas caseiras diárias.

Dentre os recursos oferecidos pelo programa, há como escrever para relembrar especificamente os detalhes da agenda do usuário, opção de *touch* suportando os celulares digitais, caixas de opções para marcar o que já foi concluído ou cancelado e botões para ida e volta de cada página do programa.



1.4. DESCRIÇÃO DA INTERFACE

A interface é composta por duas partes principais: a primeira é quando o usuário abre o aplicativo e escolhe se quer, de fato, abrir o *planner* ou os créditos – e, posteriormente, os links de referência das imagens utilizadas, já a segunda é a partir do sumário, o qual apresenta todas as outras partes do aplicativo e o que o indivíduo pode fazer a partir dele, como acessar *travel list, movie list* e calendário, por exemplo. Vale ressaltar, a existência do botão *back*, que volta à aba anterior e proporciona ao usuário um melhor funcionamento do aplicativo, além de auxiliar na integração da interface geral do aplicativo.



COLEÇÃO DE MÍDIAS

Música da capa

https://www.youtube.com/watch?v=7zVW Wkvaz 0 (modificado), convertido para mp3, a fim de ser possível incrementá-lo ao código. Áudio de abertura do antigo Domingão do Faustão da TV Globo (em 8-bits) encontrado por Maria Fernanda e implementado por Letícia

Vídeo de apresentação dos meses

Desenvolvido, a partir de imagens pesquisadas no Google (e já referenciadas, dentro do aplicativo no botão links – em créditos), inicialmente criado em mp4, mas posteriormente, convertido para Movies.

Design desenvolvido por Letícia

Imagem da capa



Design desenvolvido por Daniela

Imagem presente no vídeo de Janeiro



https://br.pinterest.com/pin/132997 61391240309/

Animal de animação (looping)



Design desenvolvido por Ayumi e localizado dentro das referencias bibliogáficas das imagens.

2. GERENCIAMENTO

2.1. MODULARIZAÇÃO

Cada parte do código foi dividida em outras abas, recurso que o próprio *Processing* oferecia, com o objetivo de apresentar o conteúdo da respectiva página de forma sucinta. A partir disso, a ideia de facilitar a divisão das páginas, cada conteúdo foi colocado em blocos de funções, assim, seria mais simples o manuseio de cada página do projeto, e realizar possíveis alterações a longo prazo. Por fim, as funções foram inseridas no interior do bloco *draw*, respeitando o momento de execução com base no valor da variável estado.

2.2. DIVISÃO DO TRABALHO

A Ayumi implementou o código do *Movie List* e fez a revisão do Documento de Projeto. Daniela fez o design da capa, tela de créditos e sumário, a partir do site Canva, assim como todos os designs dos meses e dos botões, além disso implementou os vídeos de cada mês no código. Gabriel implementou o *to-do list* e tentou implementar a função de escrever no aplicativo, além de escrever funcionalidades e recursos. Henrique implementou o *mood chart* e o *travel list* e fez a descrição da interface para o Documento de Projeto. Jorge cuidou da parte da conexão dos módulos do trabalho – e, por isso, ficou responsável pela parte de modularização do Documento –, além de dar suporte aos outros integrantes em relação à funcionalidade dos códigos. Letícia implementou a capa no código, assim como o "play" para quando o usuário apertar e mudar para o sumário, responsável por juntar os textos e formatar o Documento de Projeto, além disso, foi a responsável por fazer os vídeos de cada mês do ano. Maria Fernanda, ficou responsável por fazer a maioria dos designs além de fazer a implementação do código da parte do financeiro e a descrição do tema.



2.3. CRONOGRAMA

Cronograma	Descrição	Progresso
Semana 1	Iniciação das atividades de aprendizagem sobre o <i>Processing</i> (<i>software</i> utilizado na confecção do trabalho).	Concluída
Semana 2	Continuação das atividades de aprendizagem sobre o <i>Processing</i> .	Concluída
Semana 3	Progresso com relação à programação no <i>Processing</i> .	Concluída
Semana 4	Acerto dos códigos e programas e progresso na continuação do trabalho, além do desenvolvimento dos <i>designs</i> .	Concluída
Semana 5	Finalização do código e do Documento de Projeto.	Concluída

3. PROJETO





