

Desapega Literário

Diego Teixeira Marques¹, Livia Chaves Maia², Regis Patrick Silva Simão³

1 Introdução

Desapega Literário é um aplicativo *mobile* desenvolvido durante a disciplina de estágio 3 do Centro Universitário Sete de Setembro. A aplicação atende ao público em geral interessado na compra ou venda de livros novos e usados, disponibilizando um canal para facilitar o contato entre os usuários dispostos a desapegar de seus exemplares ou adquirir novos, contemplando, também, escritores autônomos que pretendem ampliar o alcance de suas obras. Para o desenvolvimento do aplicativo foram utilizadas ferramentas e soluções modernas que garantem a observância das melhores práticas no que diz respeito a segurança e performance dos sistemas. Tais ferramentas são: o *framework* Flutter com a linguagem de programação Dart para construção e compilação do aplicativo, a plataforma Firebase para autenticação de usuários e armazenamento dos dados e arquivos de imagem em nuvem através de API, a ferramenta de versionamento GIT e o editor de código Visual Studio Code.

A proposta do aplicativo passou por diferentes estágios de maturação à medida que os estudos sobre as tecnologias escolhidas para o desenvolvimento avançavam e o processo de refinamento das funcionalidades se desdobrava. Como metodologia de desenvolvimento, pode-se concluir que foi predominantemente incremental onde as funcionalidades eram desenvolvidas, testadas e finalizadas a cada duas semanas, observando incompatibilidades pontuais posteriormente.

2 Referencial Teórico

As tecnologias escolhidas para desenvolvimento do aplicativo tiveram como critério de escolha, opções *opensource* ou que disponham de parte dos serviços gratuitos para o uso, além de serem tecnologias amplamente utilizadas e consolidadas em suas áreas de atuação.

Optou-se, portanto, pelo *framework* Flutter com a linguagem de programação Dart para desenvolvimento do *backend* e do *frontend* da aplicação. O Flutter é um *framework* construído pela Google para facilitar o desenvolvimento *mobile* multiplataforma (Android/iOS) que tem o Dart como principal linguagem de desenvolvimento (DEVMEDIA, 2021).

Para soluções de armazenamento de dados, imagens e autenticação de usuários, foi escolhida a plataforma Firebase, com seus serviços DataBase, Storage e Authentication. Utilizou-se da versão gratuita da ferramenta através de uma conta criada especificamente para este projeto. Seu principal objetivo é melhorar o rendimento dos apps mediante a implementação de diversas funcionalidades que farão do aplicativo um instrumento muito mais maleável, seguro e de fácil acesso para os usuários (ROCKCONTENT, 2019). Já para versionamento do projeto foi utilizado o GIT. Trata-se de um sistema de controle de versão distribuído e amplamente adotado por desenvolvedores (ALURA, 2020).

Finalmente, para codificação e emulação de *smartphones*, optou-se pelo Visual Studio Code, uma ferramenta da Microsoft lançada em 2015 que facilita o desenvolvimento através da edição de códigos, permitindo navegar e depurar além de se conectar com outras soluções de desenvolvimento como o próprio GIT.

3 Proposta

Atualmente o aplicativo dispõe de funcionalidades como, cadastro e autenticação de usuários, cadastro dos anúncios com possibilidade de upload de imagens, filtragem dos anúncios, além da listagem resumida e visualização detalhada dos livros. Os dados ficam armazenados na plataforma Firebase que também mantém a gestão de acessos com o Firebase Authentication e garante a possibilidade de acessos simultâneos em tempo real.

Em suma, a proposta do aplicativo é motivar os usuários a desapegarem dos livros que já lhes serviram e buscar por novas opções de leitura numa plataforma digital específica para isso, podendo compensar os valores financeiros na operação. A aplicação também beneficia pessoas que queiram vender livros de autoria própria, tornando-se mais um canal para chegar ao público desejado.

4 Considerações finais

A versão atual do aplicativo atende a principal proposta atribuída a ele, na qual facilita o contato entre pessoas interessadas em comprar ou vender seus livros, sejam eles novos ou usados, gerando assim, maior motivação para desapegar de exemplares parados e beneficiar outras pessoas interessadas nas obras, além de fomentar a cultura da leitura, dar rotatividade as histórias e conhecimentos embutidos nos livros e beneficiar escritores autônomos com mais um canal para divulgar suas obras e alcançar o público desejado.

Como melhoria para versões futuras, destaca-se o desenvolvimento de um chat para troca de mensagens entre os usuários, o desenvolvimento de uma solução para facilitar o acompanhamento da entrega dos produtos no caso de negociações que ocorram entre regiões distantes, bem como gerar a versão do aplicativo para dispositivos com sistema operacional IOS.

Referências

DEVMEDIA. **Guia de Flutter.** Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/guia/flutter/40713>>. Acessado em 26 de nov. 2021.

ROCKCONTENT. **Conheça Firebase: a ferramenta de desenvolvimento e análise de aplicativos mobile.** Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/firebase/>>. Acessado em 26 de nov. 2021.

ALURA. **Git e Github: O que são, Como Configurar e Primeiros Passos.** Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-git-github>>. Acessado em 26 de nov. 2021.

¹ Graduando em Sistemas de Informação. Uni7 – Centro Universitário 7 de Setembro, Fortaleza – CE. 71626301@uni7.edu.br.

² Graduando em Sistemas de Informação. Uni7 – Centro Universitário 7 de Setembro, Fortaleza – CE. 71717135@uni7.edu.br.

³ Mestre em Informática Aplicada. Uni7 – Centro Universitário 7 de Setembro, Fortaleza – CE. regis.simao@uni7.edu.br@uni7.edu.br.