



ENGENHARIA INFORMÁTICA

Arquiteturas Móveis – 2020/2021

Trabalho Prático – TrackShop

Elementos do grupo:

António Santos 2017014206

Filipe Almeida 2016020567

Bruno Matos 2018018487

Turma: P2+PL

Índice

1. Introdução	2
2. Descrição das principais opções tomadas na implementação.....	3
3. Lista resumida dos principais ficheiros criados	3
4. Interface de Utilizador	4
5. Conclusões finais	5

1. Introdução

No âmbito da disciplina de Arquiteturas móveis foi dado como trabalho prático a implementação de uma aplicação para dispositivos móveis do sistema operativo Android, cujo tema refletia na implementação de uma lista pessoal de compras.

2. Descrição das principais opções tomadas na implementação

Armazenamento de dados

As listas de produtos são armazenadas em ficheiros txt no armazenamento interno.

Linguagens disponíveis

O jogo suporta duas línguas, português e inglês. A língua default é o português.

Orientações de ecrã

É possível utilizar a aplicação em portrait ou landscape mode.

3. Lista resumida dos principais ficheiros criados

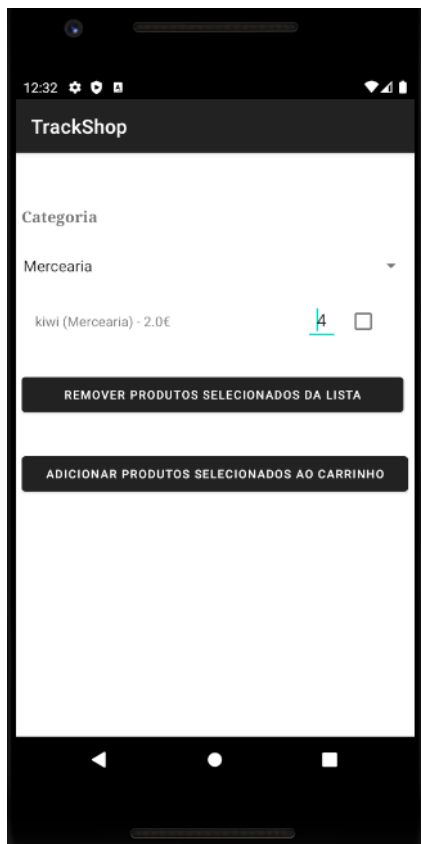
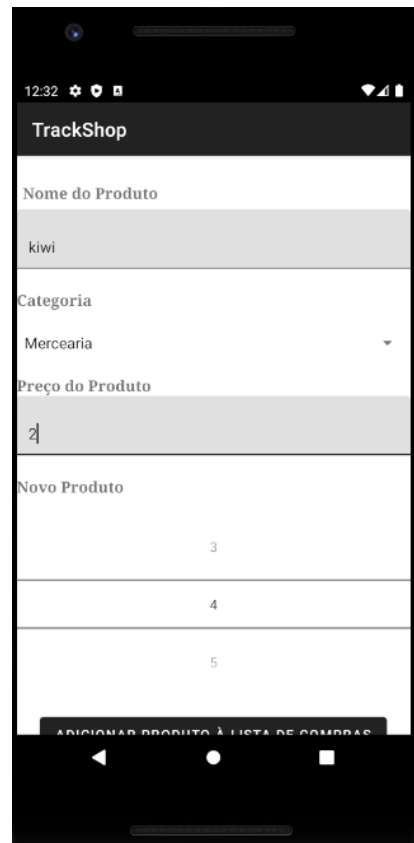
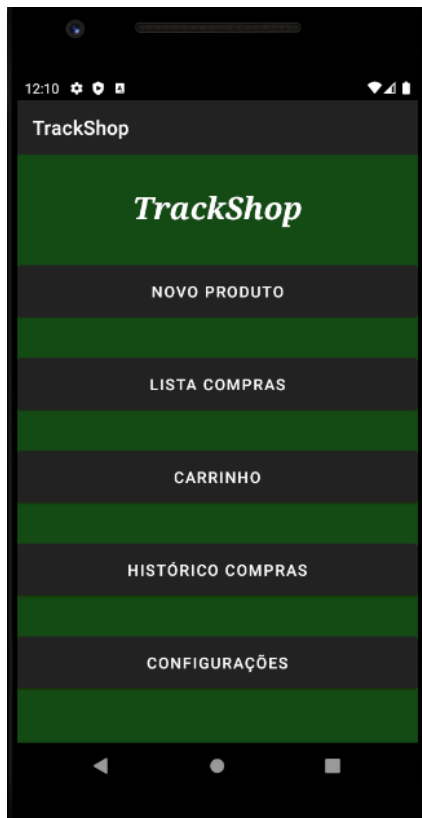
De seguida apresenta-se a lista das actividades criadas para o jogo:

1. MainActivity - Atividade que mostra o menu principal do jogo
2. NovoProdutoActivity – Atividade responsável por criar um novo Produto
3. ListaComprasActivity – Atividade responsável por mostrar e gerir a lista de compras (contem um adapter para a ListView ListaAdapter)
4. CarrinhoActivity – Atividade responsável por mostrar e gerir o carrinho
5. HistoricoActivity – Atividade responsável por mostrar a lista das últimas 10 compras

Resumo das principais classes/objetos criadas(os)

1. Produto – Informações do produto
2. DadosLista – Armazena o vetor e os métodos responsáveis por gerir a lista de compras
3. DadosCarrinho - Armazena o vetor e os métodos responsáveis por gerir a lista do carrinho
4. Historico - Armazena o vetor e os métodos responsáveis por gerir a lista do Histórico

4. Interface de Utilizador



5. Conclusões finais

Com este projeto foi possível adquirir e consolidar conhecimentos sobre como funciona o desenvolvimento de aplicações moveis, respetivamente Android. O trabalho poderia ter corrido melhor se tivesse tido um desenvolvimento mais continuo e uma melhor gestão, mas no final consideramos que conseguimos consolidar os conhecimentos básicos da linguagem é esta uma das unidades curriculares mais interessantes que já frequentamos.