

***Prova de Aptidão Profissional***

***Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos***

***Relatório de Projeto***



|  |  |
| --- | --- |
| **Elaborado por** | |
| Nome: Artur Gameiro | |
| N.º: 2219117 | Triénio: 19/22 |
| **Professor orientador** | |
|  | |

*12 / 06 / 2022*

Índice

[1 – Introdução e objetivos 4](#_Toc105493955)

[2 – Tecnologias e recurso 5](#_Toc105493956)

[2.1 Tecnologias 5](#_Toc105493957)

[2.1.1Linguagens 5](#_Toc105493958)

[3 – Implementação 6](#_Toc105493959)

[3.1 Cronograma de desenvolvimento do projeto 6](#_Toc105493960)

[3.2 Aspetos técnicos do desenvolvimento do projeto 6](#_Toc105493961)

[4 – Conclusão 7](#_Toc105493962)

[5 – Bibliografia 8](#_Toc105493963)

[6 – Anexos 9](#_Toc105493964)

# 1 – Introdução e objetivos

A minha PAP é uma aplicação para telemóvel que tem o objetivo de ajudar o utilizador a ter uma melhor organização e noção de onde gasta mais o seu dinheiro ajudando-o a poupar e melhorar as suas economias.

O utilizador tem como apontar as suas receitas e despesas que gasta ou recebe diariamente, para que no final dos mês consiga ver em que produtos gastou mais dinheiro e onde ganhou mais dinheiro, ajudando-o a ter uma grande noção onde deve poupar mais e reduzir os seus gastos e onde deve investir para que consiga ficar melhor economicamente. Este projeto é bastante útil para qualquer idade mesmo tendo alguns requisitos que apenas adultos que trabalhem tem as suas despesas, também pode ser muito bom para jovens que pretendem juntar dinheiro para algo que pretendem ter, e também vai ajudar principalmente para quem tem vícios de comprar coisas que não lhe são úteis, gastando assim demasiado dinheiro, e com esta aplicação irá ficar com mais noção da quantidade de dinheiro que gasta em coisas desnecessárias.

Neste relatório vamos falar sobre as tecnologias e recursos que utilizei ao realizar o meu projeto uma cronologia onde irá estar descrito as várias fases do projeto e quanto tempo durou cada uma, os aspetos técnicos do desenvolvimento do projeto detalhadamente e por fim uma conclusão a biografia e os Anexos.

# 2 – Tecnologias e recurso

## 2.1 Tecnologias

### 2.1.1Linguagens

* Flutter (versão 3.0.1) – Linguagem principal
* Dart- Linguagem base do Flutter

### 2.1.2 Bibliotecas

* Cupertino Icons(versão 1.0.2) - Conjunto de ícones para o flutter
* Firebase Auth(versão 3.3.18) - Autenticação para usar a API do Firebase
* Firebase Core(versão 1.17,0) - Permite a conexão de vários apps do Firebase
* Cloud Firestore(versão 3.1.15) - API Cloud Firestore
* Firebase Storage(versão 10.2.16) - API Firebase Cloud Storage
* Sizer(versão 2.0.15)- Ajudou-me a deixar o meu programa todo responsivo
* Auto Size Text (versão 3.0.0)- Ajudou-me a deixar o meu programa todo responsivo
* Fluttertoast (versão 8.0.9)- Utilizei no login, que serve para exibir uma pequena mensagem ao utilizador, durante um especifico período de tempo
* Animated Text Kit (versão 4.2.1)- Animações de texto que utilizei na minha aplicação
* Flutter Launcher\_icons (versão 0.9.2)- Serve para atualizar o ícone do meu app

### 2.1.3 Base de dados

* Firebase- Base de dados em could
* Could Firestore - Base de dados em could

# 3 – Implementação

## 3.1 Cronograma de desenvolvimento do projeto

### REQ001 – Realizar um registo e um login

Após a pagina de bem-vindo, vem logo a página de login onde o utilizador poderá iniciar a sua sessão ou então se não possuir conta poderá cria-la, é bastante simples o utilizador apenas tem de digitar o seu primeiro e segundo nome, o seu email e uma palavra-passe.

Foi praticamente o inicio do meu projeto, mesmo tendo de me preocupado ainda com muita coisa antes de começar este requisito, foi dos primeiros e foi logo quando utilizei pela primeira vez o Firebase, que achei bastante prático e rápido de implementar no programa, que demorou por volta de uns 7 dias para ser realizado.

### REQ002 – Realizar um local onde o utilizador poderá ver o seu saldo atual

Após passar pelo login irá ter um mini menu na parte de baixo do ecrã com poucas opções e apos selecionar a da carteira poderá ver o seu saldo atual. Também nessa mesma pagina tem dois botões onde poderá adicionar despesas e receitas.

Apos realizar o login eu passei logo para o menu e a pagina de saldo, que foi um pouco demorado de realizar demorou por volta de uns 10 dias.

### REQ003 – Realizar um histórico de despesas e receitas

A primeira opção no pequeno menu na parte de baixo do ecrã contém o histórico de todas as despesas e receitas que já fez até agora, podendo conferir as áreas onde gastou mais dinheiro e onde recebeu mais dinheiro.

Foi um pouco complicado de realizar e demorado, demorou cerca de 15 dias para realizar.

### REQ004 – Editar o perfil de utilizador

### REQ005 – Realizar uma opção onde o utilizador adiciona uma despesa ou uma receita.

### REQ006 – Gráficos mais detalhados sobre as despesas e receitas

# 4 – Conclusão

/\* Balanço final do projeto, dificuldades ou constrangimentos encontrados e respetivas soluções.

Se for relevante, deverá apresentar qualquer trabalho planeado para desenvolvimento futuro ou um plano de melhoramentos. \*/

# 5 – Bibliografia

/\* Deve indicar todas as fontes de informação consultadas, quer sejam livros, artigos ou *sites* da internet. Para indicar um site deve incluir o título do site ou artigo primeiro, e só depois o respetivo URL. \*/

# 6 – Anexos

/\* Qualquer anexo considerado relevante.

NÃO é necessário anexar o código-fonte, embora possa incluir alguns trechos se forem relevantes para a descrição técnica do projeto feita na secção 3.2. \*/