

***Prova de Aptidão Profissional***

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

***Relatório de Projeto***

*Enduro*

|  |  |
| --- | --- |
| **Elaborado por** | |
| Nome: Daniel Escaleira | |
| N.º: 2221202 | Triénio: 2021-2024 |
| **Professor orientador** | |
| Fernando Ribeiro | |

*05 / 07 / 2024*

Índice

[1 – Introdução e objetivos 4](#_Toc105406487)

[2 – Tecnologias e recursos 5](#_Toc105406488)

[3 – Implementação 6](#_Toc105406489)

[3.1 Cronograma de desenvolvimento do projeto 6](#_Toc105406490)

[3.2 Aspetos técnicos do desenvolvimento do projeto 6](#_Toc105406491)

[4 – Conclusão 7](#_Toc105406492)

[5 – Bibliografia 8](#_Toc105406493)

[6 – Anexos 9](#_Toc105406494)

# 1 – Introdução e objetivos

Enduro é uma aplicação que pretende ajudar a gerir o tempo eficientemente. Nos dias de hoje é importante manter a produtividade e o equilíbrio entre a vida pessoal e profissional. Enduro permite os utilizadores planejarem, monitorarem e otimizar o seu tempo de uma forma prática e intuitiva.

Objetivos da aplicação:

1. Agendamento de Eventos e Compromissos:

A funcionalidade principal da aplicação é a capacidade de agendar eventos e compromissos. Os utilizadores podem marcar reuniões, compromissos médicos, aniversários, eventos desportivos, concertos e etc.

1. Alertas e Lembretes:

Para evitar esquecimentos, a aplicação ajuda a organizar a vida do utilizador de maneira a nunca se esquecer, ou chegar atrasado ao evento marcado.

1. Compartilhamento de Calendário:

Uma das funcionalidades mais uteis da aplicação é o compartilhamento do calendário com outros utilizadores. Com esta funcionalidade, os utilizadores podem combinar eventos em conjunto.



### Objetivo de Desenvolvimento Sustentável:

A Aplicação encaixa perfeitamente na ODS nº3, Saúde e Bem-Estar, pois ajuda a manter a vida do utilizador a aumentar a produtividade e ajuda a reduzir o stress ao saber exatamente o que precisa de fazer, o que proporciona uma sensação de controlo e reduz o stress.

# 2 – Tecnologias e recursos

### Software

Cursor (fork do VSCode) – Qualquer editor de código funciona, mas utilizei pelas funcionalidades estilo “Github Copilot”, que me ajudaram a escrever código mais rápido e eficiente. Versão mais recente.

Firebase – Acabei por utilizar a autenticação do firebase e o firestore como base de dados, para simplificar o desenvolvimento da aplicação. Versão mais recente.

Expo – Para ajudar no desenvolvimento da aplicação em react native, e conseguir ter uma versão final em .apk para correr no telemóvel. Versão 48.0.15.

### Hardware

Xiaomi Redmi Note 12 – Este foi o telefone que utilizei para o desenvolvimento da aplicação. Mas qualquer telefone Android mais recente deve funcionar com a aplicação.

# 3 – Implementação

## 3.1 Cronograma de desenvolvimento do projeto

/\* Apresentação da cronologia do projeto.

Apresentação das várias fases de implementação do projeto com a respetiva duração e descrição \*/

## 3.2 Aspetos técnicos do desenvolvimento do projeto

1. Introdução

Enduro é uma plataforma de calendário social compartilhado que permite a você e seus amigos estarem sempre atualizados com os planos e eventos mais recentes. Além disso, possibilita a colaboração na organização de eventos compartilhados. Este capítulo detalha a implementação técnica do projeto Enduro, abordando desde os requisitos até a descrição do modelo de dados, fluxos de dados, interfaces e exemplos de código relevante.

2. Requisitos do Projeto

2.1 Funcionalidades Pretendidas

- Calendário Compartilhado: Permitir a visualização dos eventos de amigos e a criação de novos eventos.

- Notificações: Enviar alertas para os usuários sobre eventos futuros.

- Colaboração em Eventos: Permitir que múltiplos usuários editem e organizem eventos conjuntamente.

2.2 Requisitos Técnicos e de Performance

- Alta Disponibilidade: O sistema deve estar disponível 99.9% do tempo.

- Escalabilidade: Capacidade de suportar um grande número de usuários simultâneos.

- Responsividade: Interface amigável e rápida em dispositivos móveis.

3. Modelagem de Dados

3.1 Descrição das Entidades

- Usuários

- ID: Identificador único do utilizador.

- Nome: Nome do utilizador.

- Email: Endereço de email do utilizador.

- PFP: Foto de Perfil do utilizador.

- Eventos

- ID: Identificador único do evento.

- Título: Título do evento.

- Descrição`: Descrição detalhada do evento.

- Data e Hora Data e hora do evento.

- Localização: Local onde o evento será realizado.

- Criador\_ID: Referência ao usuário que criou o evento.

5. Protótipos de Interfaces de Utilizador

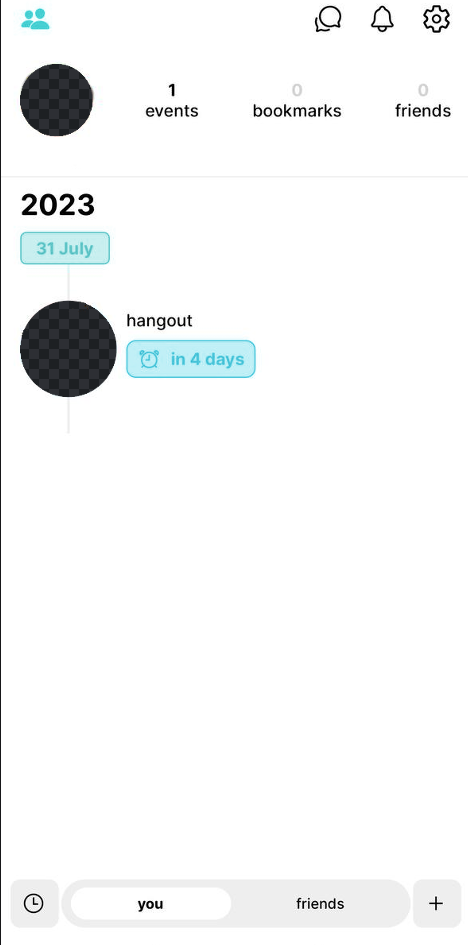
5.1 Tela de Login

Uma imagem com texto, captura de ecrã, design

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, eletrónica, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

5.2 Tela de Calendário



6. Excertos de Código-Fonte

6.1 Implementação do sistema de login

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente

6.2 Exemplo de criação de um evento.

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Sistema operativo

Descrição gerada automaticamente

7. Manual de Utilizador

7.1 Introdução

O Manual de Utilizador fornece instruções detalhadas sobre como utilizar a plataforma Enduro, desde a criação de uma conta até a organização de eventos.

7.2 Criação de Conta

Para criar uma conta, siga os passos abaixo:

1. Acesse a página inicial e clique em "don’t have na account? create one now.".

2. Preencha o formulário com seus dados pessoais.

3. Clique em "Enviar".

7.3 Criação de Eventos

Para criar um evento, siga os passos abaixo:

1. Faça login na sua conta.

2. No painel de controle, clique no sinal “+”.

3. Preencha os detalhes do evento e clique em "Salvar".

# 4 – Conclusão

O projeto final em si, foi feito em 1 mês e meio, pois não estava contente com o progresso do projeto anterior, então com este tempo limitado penso que a aplicação até ficou bastante boa, e todas as funcionalidades principais funcionam corretamente sem qualquer problema.

Infelizmente a estrutura de dados é toda feita por firebase, o que simplifica o desenvolvimento do projeto, mas no futuro, no futuro se quiser fazer melhoramentos à aplicação, pode limitar o desenvolvimento da mesma.

A solução para este problema do firebase é modificar o código para uma base de dados MySQL, tornando assim o código mais flexível, e não dependente das ferramentas da Google.

# 5 – Bibliografia

Firebase.com

ODS.pt

# 6 – Anexos

Uma imagem com texto, captura de ecrã, design

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, eletrónica, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, captura de ecrã, multimédia, software

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, captura de ecrã, software, Sistema operativo

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, captura de ecrã, software

Descrição gerada automaticamente