

# INTERAÇÃO PESSOA COMPUTADOR

## – Desafio 2

---

Interação Pessoa Computador

Engenharia Informática

João Barroso

Diana Dias

**Autores:**

78174 Carlos Pinto  
78557 Francisco Carvalho  
78208 Filipe Rodrigues

## Índice

Desafio 3 – 1ª Fase.....	3
--------------------------	---

## Desafio 3 – 1ª Fase

Para este 3º desafio, decidimos escolher como linguagem de programação o WPF. Com este tipo de linguagem conseguimos utilizar de forma eficiente e direta de modo que conseguimos realizar uma aplicação como foi apresentada nos mockups.

Primeiramente, decidimos fazer a “login” page e de seguida, a “register”.

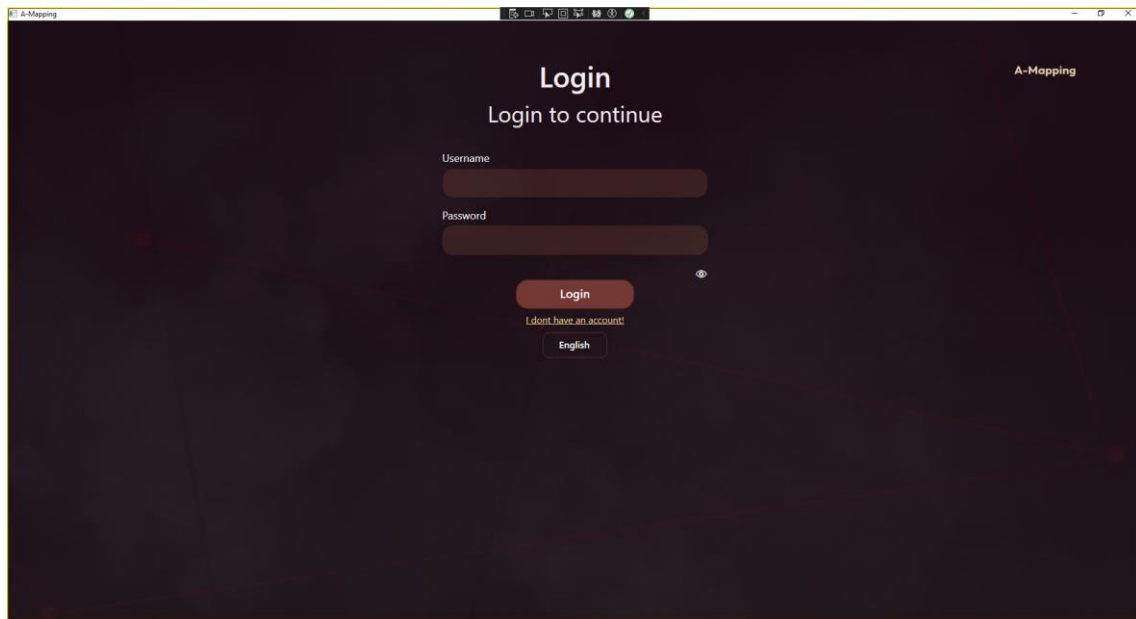


Figura 1 - Login Page

Aqui temos a “login” page no qual é preciso, primeiro fazer um registo. Quando o user tenta dar login, a aplicação verifica se o user name e a password correspondem com dados que contem num ficheiro JSON e se houver registo nesse ficheiro, o user efetua o login. Se não houver num registo no ficheiro, a aplicação não deixa o user entrar.

De qualquer modo é, ainda assim, possível criar um registo, clicando no botao “dont have na account”.

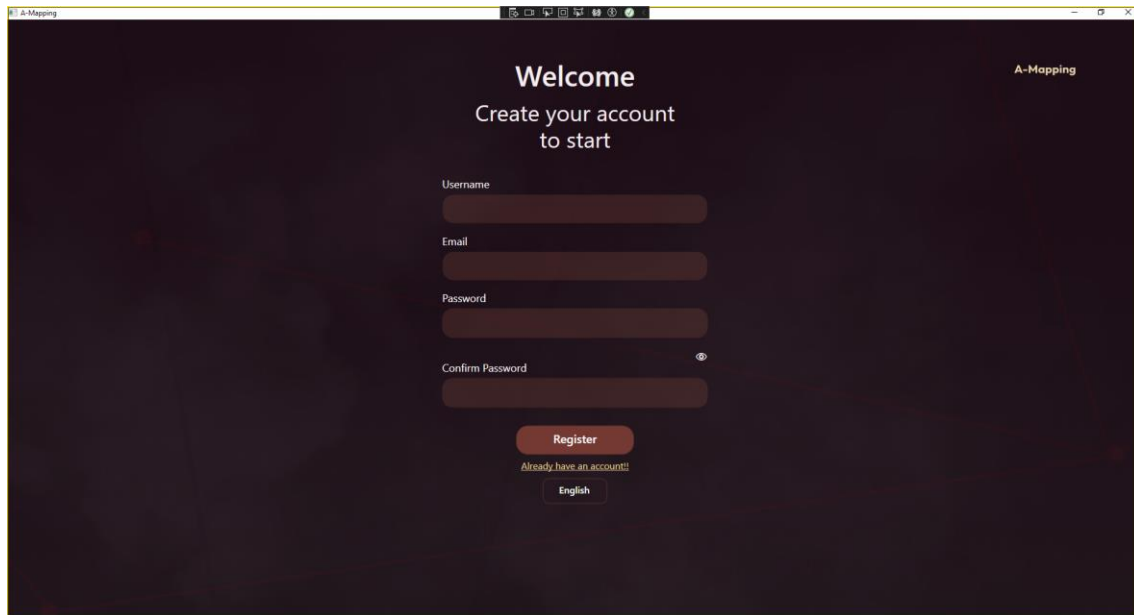


Figura 2 - Register Page

Aqui temos a “Register” page no qual é possível criar um registo no ficheiro JSON. Basta introduzir o username que o utilizador quer utilizar, introduzir o email e a palavra pass, de seguida confirmar a palavra pass, e por fim, confirmar no botão “Register”. Se o utilizador já tiver alguma conta registada, basta clicar no botão “Already has na account” que passa para a pagina do “login”.

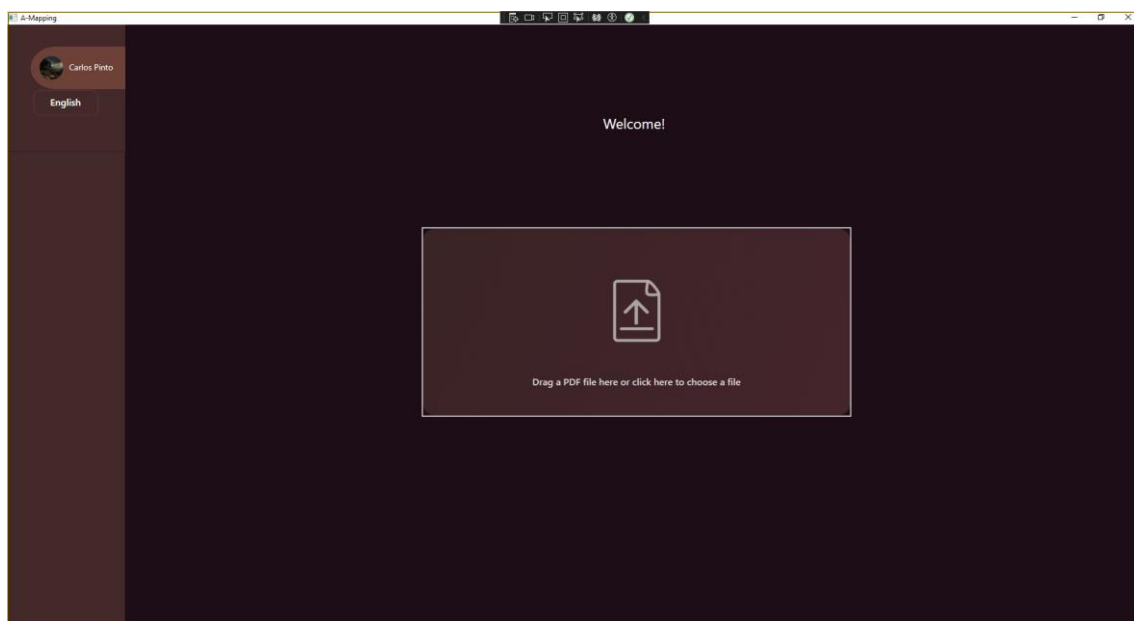


Figura 3 - Main Page

De seguida temos a “Main” page no qual é possível carregar um pdf que nos dará um mapa mental do conteúdo do pdf. Seria processado por uma AI que criaria o suposto mapa mental. Temos também no canto superior esquerdo a opção de editar perfil.

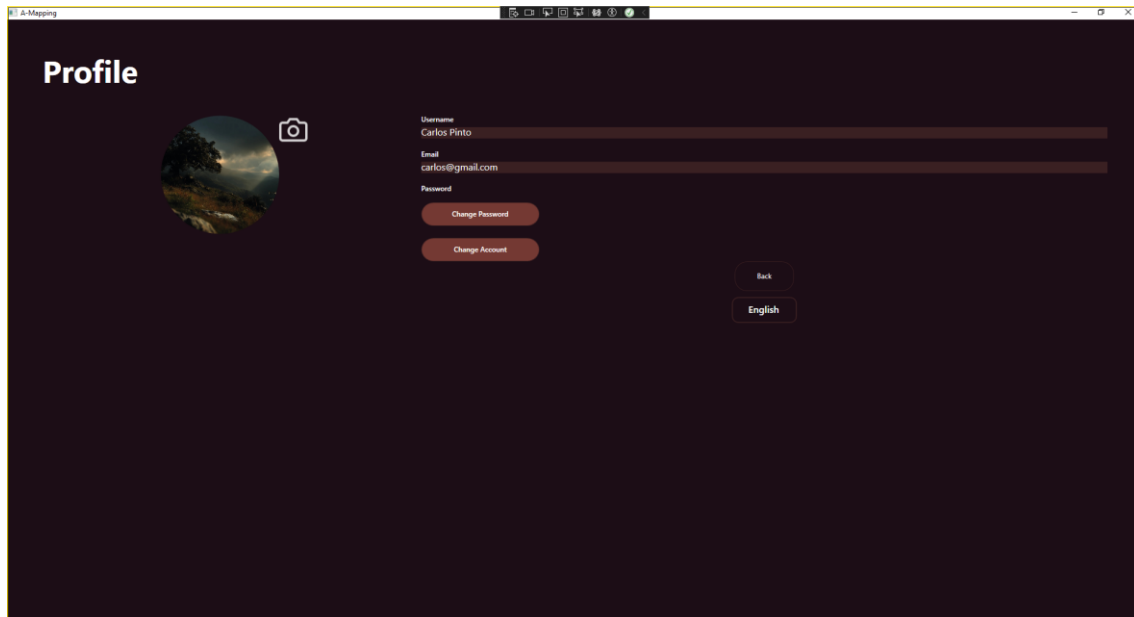


Figura 4 - Edição do Perfil

Temos acesso aqui ao username, ao email, e a possibilidade de mudar a conta logada e a password da conta atual. Também temos a opção de voltar a main page e a opção de mudar a linguagem da aplicação. É possível também mudar a foto de perfil da conta, clicando na mesma.

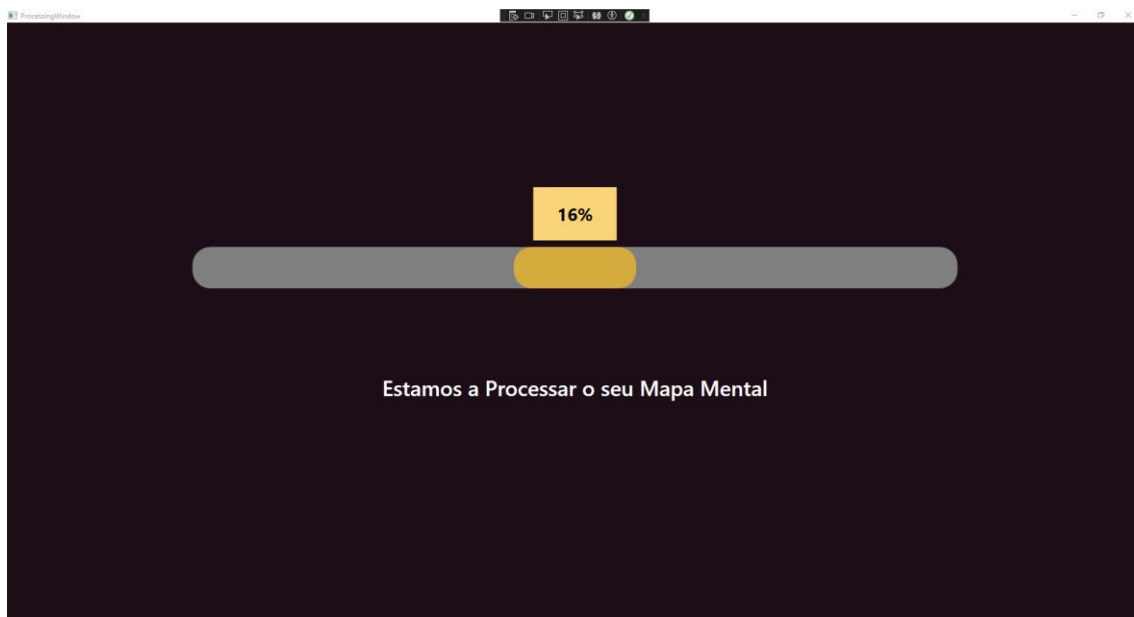


Figura 5 - Loading do Mapa Mental

Temos aqui o loading do mapa mental com um feedback do processamento do mapa mental.

### Mapa: Desafio 3- Simplificar



**Want to modify your Map**



[Back](#)

English

Figura 6 - Mapa mental de um PDF

Aqui temos o resultado do processamento de um PDF para mapa mental interativo. Pode também ser possível editar as cores e a forma do mapa mental com os botões em baixo do mesmo.