s

Relatório de Projeto

“Catálogo Eletrónica da escola Santiago”

––

Professor: Luís Rosário  
 Carlos Sancho  
 David Fontes

Realizado por:

- Diogo Vaz / 21132

- Daniel Rodrigues / 21707

**INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA**

**ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO**

**Curso de Tecnologia Web e Dipositivos Móveis**

Catálogo Eletrónico da Biblioteca

da Escola Básica de Santiago Maior

Diogo Francisco Pinto Vaz

Daniel Alexandre Pereira Rodrigues

Beja

2020/2021

INDÍCE

[Índice de Figuras 4](#_Toc74856428)

[Descrição do Projeto 5](#_Toc74856429)

[Interface do Programa. 6](#_Toc74856430)

[ Menu Login 6](#_Toc74856431)

[ Menu Registar 7](#_Toc74856432)

[ Página Inicial 8](#_Toc74856433)

[ Páginas dos Livros 9](#_Toc74856434)

[ Histórico de livros 10](#_Toc74856435)

[ Página de um livro 11](#_Toc74856436)

[Código que achamos importante de comentar. 12](#_Toc74856437)

# Índice de Figuras

[Figura 1: Login 6](#_Toc74857642)

[Figura 2: Registar 7](#_Toc74857643)

[Figura 3: Pagina Principal 8](#_Toc74857644)

[Figura 4: Menu 8](#_Toc74857645)

[Figura 5: Página dos Livros 9](#_Toc74857646)

[Figura 6: Pagina do histórico 10](#_Toc74857647)

[Figura 7: Página de um livro específico 11](#_Toc74857648)

# Descrição do Projeto

* O objetivo deste trabalho projeto é a criação de uma aplicação para facilitar aos utilizadores da biblioteca a requisição ou a procura de um livro.
* O nosso grupo abordou este projeto de forma a conseguir simplificar a forma de requisição de um livro.

# Interface do Programa.

* Menu Login



Figura 1: Login

* Este é o primeiro menu que aparece assim que se abre o programa.
* Ligado a Base de Dados “Room”, a sua função é autenticar o utilizador para que ele possa entrar na página principal do programa.
* Caso o utilizador não tenha conta registada, nesta página existe a forma de ir para a página de registrar
* Após o login ser executado com sucesso, irá aparecer a página principal.
* Menu Registar



Figura 2: Registar

* Mudar a imagem e colocar o texto certo para a pagina principal.
* Página Inicial



Figura 3: Pagina Principal



Figura 4: Menu

* Na página principal é possível ver um pouco dos histórico de requisições do utilizador, assim como alguns livros aleatórios da biblioteca.
* Páginas dos Livros



Figura 5: Página dos Livros

* Nesta página que é acessível pelo menu da aplicação é possível ver todos os livros da biblioteca, como também é possível fazer uma pesquisa pelo nome do livro.
* Histórico de livros



Figura 6: Pagina do histórico

* Com esta página é possível ver os livros que estão e já foram requisitados.
* Página de um livro

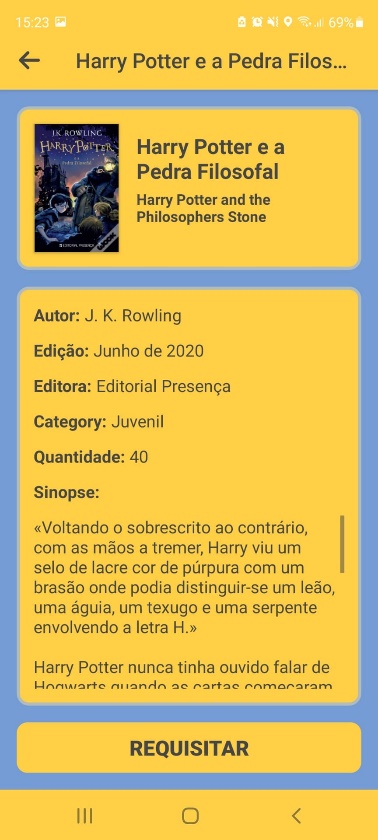


Figura 7: Página de um livro específico

* Nesta pagina é possível verificar as informações de um livro, assim como requisitar o livro.

# Código que achamos importante de comentar.

* Método para autenticar o login



Este método é que o que deixa o utilizador iniciar a sua conta na aplicação.

Caso o utilizador tenha errado a password, ou ainda não tenha criado uma conta, o aplicativo informa o utilizador.

* Método de criação de um utilizador



Este método é usado para o utilizador poder criar conta pela pagina do registo.

* Menu de navegação lateral



Este pequeno excerto de código, é usado para a usabilidade do menu lateral.

* Esquema de cores dos livros requisitados



Este pequeno excerto é utilizado quando um livro é requisitado, uma faixa ao lado do livro muda de cor consoante o estado do livro.

# Regras de usabilidade

Neste projeto conseguimos colocar em pratica algumas regras de usabilidade, tais como:

Familiaridade – (O princípio da familiaridade indica que devemos utilizar na interface elementos que o utilizador conheça do mundo real, ou de sistemas anteriores).

Capacidade de Síntese – (Apoio ao utilizador na avaliação dos efeitos de ações executadas anteriormente).

Neste projeto foi utilizado a familiaridade nos icons do menu pois, são icons comuns em aplicativos utilizados pelas pessoas diariamente, assim facilitando o uso do nosso aplicativo.

Também foi utilizado a capacidade de síntese, pois o utilizador consegue ver o seu historio pela pagina inicial por ordem, evitando o mesmo ter de mudar de pagina para poder ver os últimos livros que requisitou, assim como, quando o utilizador requisita um livro, é possível ver o estado do livro pela cor da barra lateral do livro.

# Conclusão

Neste trabalho conseguimos atingir todos os requisitos para o código, ficando este funcional.

Este projeto foi nos muito importante, para o nosso conhecimento e compreensão do java, base dados “ROOM” e sistemas interativos, pois pudemos colocar em pratica, os nossos conhecimentos.