#### Trabalho Final - disciplina de Programação Orientada a Objetos (SSC0103)

Professor: Dr. Márcio E. Delamaro

Alunos PAE: Misael Júnior e Claudinei Júnior

#### Projeto 3 – plataforma de compartilhamento de tipo sanguíneo:

Uma abordagem usando POO e ferramentas de desenvolvimento Android.

João Ricardo Minoru Nagasava 10734449

Luiz Gustavo Sincaruk Vieira - Nº 10374622

Maurilio da Motta Meireles - Nº 10734501

Victor Prado De Carlo - Nº 4462500

USP - São Carlos

Junho/2019

#### O que foi realizado:

Foi utilizada para a criação do *software* a ferramenta de desenvolvimento *mobile* conhecida como *Android Studio*, a qual utiliza-se da linguagem Java de programação e também o *Google Firebase*, um banco de dados facilitado e com suporte à tecnologia Android. As ferramentas foram escolhidas com base na experiência prévia em sala de aula, pois dessa maneira seria mais fácil obter um bom início e de buscar suporte para eventuais problemas.

#### Como foi realizado:

Como o software mexe com várias informações sobre tanto usuários como instituições, foi necessário colocar num banco de dados, novamente citando, o firebase. O armazenamento contou com o "hasheamento" de informações automático, o que facilitou o trabalho. Tanto e-mails quanto senhas são encriptados na listagem dos componentes do programa. A tecnologia utilizada foi o NoSQL, sistema baseado em árvore com 3 nós principais: notificações, estoque e instituições. A vantagem dessa tecnologia é a maior facilidade em tirar e colocar dados.

O grupo trocou arquivos pelo Github para atualizarem-se sobre o que os outros estavam fazendo. Não apenas activities foram usadas para fazer as telas, mas fragmentos também, o que deixa o software mais elegante, graficamente, e mais leve.

Adicionalmente, houve discussões e utilização de desenhos para poder esquematizar e ver como o programa seria no fim das contas.

Utilizou-se a versão 3.4 do Android Studio, sendo que o emulador foi o Nexus 5X API 25.

#### Funcionamento:

O aplicativo começa com uma tela de escolha entre dois botões, na qual há a diferenciação entre usuário do tipo doador e do tipo instituição, dois caminhos principais que consistirão em como o *software* irá se comportar. Para se acessar como instituição, a intenção é que os gerenciadores do banco de dados autentiquem-no após

a finalização do cadastro. No caso de necessidade, a recuperação de senha ocorre através do *e-mail*, possível por conta do banco de dados no Firebase. As telas de registro de doadores, por outro lado, não precisa de autenticação, sendo bem mais simples sua implementação.

As instituições possuem a capacidade de alterar suas informações a qualquer momento, o estoque de sangue, podendo organizar no aplicativo os tipos sanguíneos em excesso ou em falta, e também conseguem notificar os usuários de um tipo sanguíneo, que estiverem em um raio aproximado do configurado no aplicativo, conforme sua necessidade.

Quanto ao usuário doador, terá algumas opções: uma tela informativa de como e quem pode doar sangue e o histórico de doações sobre onde e quando elas foram agendadas. Notificações serão entregues tanto para informar ao doador sobre as instituições que precisam de seu tipo de sangue. É também possível verificar instituições para realizar o agendamento (consigo), sendo que o aplicativo pode mostrar a localização da instituição através do Google Maps.

# Capturas de Tela

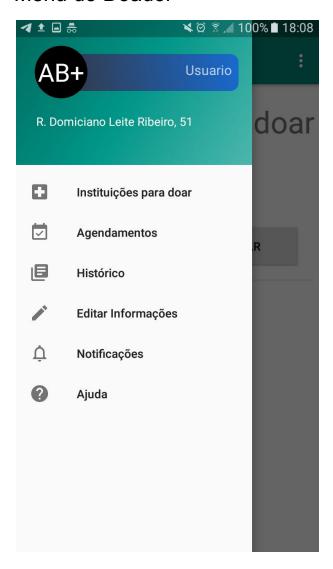
#### Tela Inicial



Tela de início do aplicativo. Nela, o usuário escolhe de que forma deseja usar o app (informando ser um doador ou uma instituição).

#### **Doador**

#### Menu do Doador



Menu mostrando algumas informações (previamente fornecidas) do usuários, assim como as funcionalidades disponíveis para o mesmo.

### Funcionalidades do Doador:

### Editar Informações



Funcionalidade que permite que o usuário doador possa fornecer suas informações ao aplicativo.

## Instituições para Doar



Mostra as instituições disponíveis cadastradas no aplicativo, para o usuário doador, dando-lhe as opções de ver as tais instituições no mapa e agendar uma doação.

### Agendamentos



Mostra ao usuário doador as informações sobre a doação agendada, caso tenha feito algum agendamento.

### Marcar o dia do agendamento



Esta tela aparece quando o usuário clica para fazer um agendamento, permitindo assim que ele escolha uma data para ser lembrado de realizar a doação.

## Histórico de doações



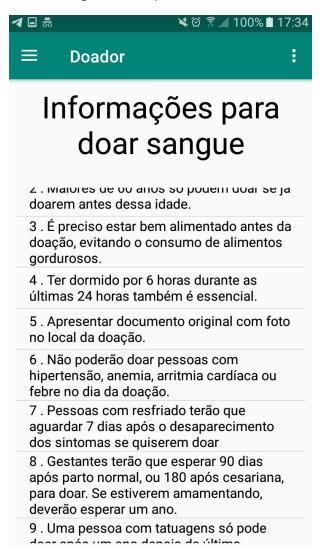
Mostra o histórico de doações confirmadas(no aplicativo) do doador.

### Notificações



Mostra para um usuário doador as notificações enviadas por uma instituição quando a mesma informa que necessita de doações de sangue do mesmo tipo do usuário doador (desde que ambos estejam em distâncias compatíveis).

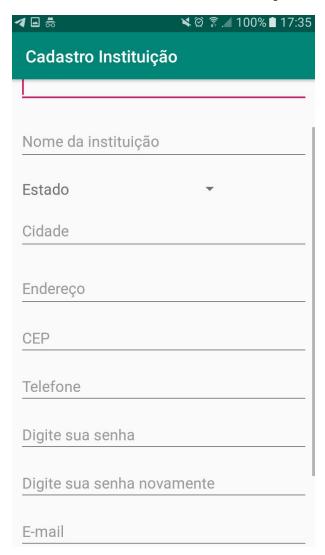
#### Informações Importantes



Tela informativa, mostrando requisitos e conselhos para a doação de sangue.

## Instituição Médica

# Tela de Cadastro da Instituição



Tela de cadastro da instituição, onde a instituição fornece suas informações inicialmente.

# Tela de Login da Instituição



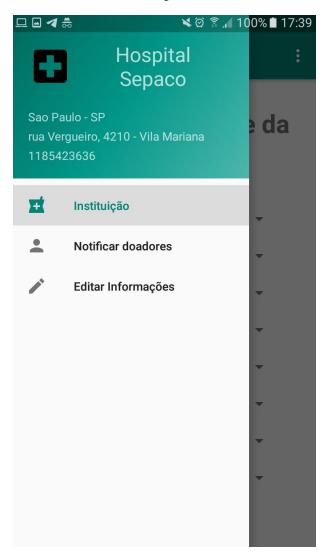
Autentica um usuário instituição no app.

## Esqueceu a senha



Permite à instituição trocar sua senha, desde que forneça seu e-mail utilizado no cadastro.

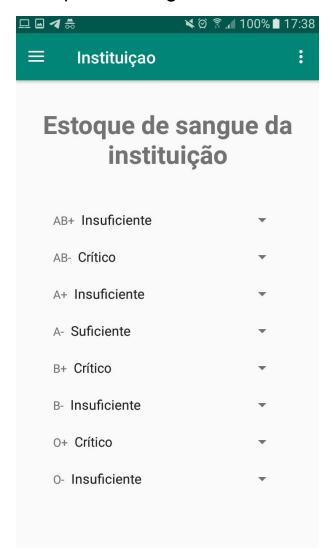
## Menu da Instituição Médica



Mostra informações da instituição, assim como suas funcionalidades disponíveis.

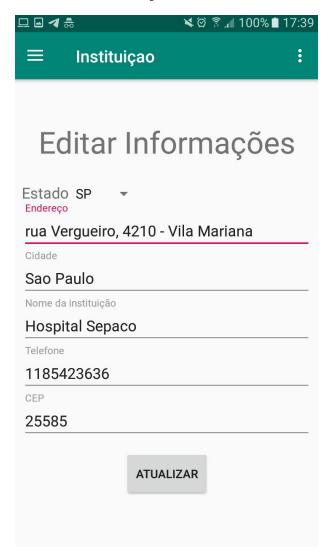
## Funcionalidades da Instituição

### Estoque de Sangue



Mostra e permite a alteração da quantidade de sangue disponível no estoque da instituição.

## Editar Informações



Permite que a instituição atualize seus dados quando necessário.

### **Notificar Doadores**



Permite à instituição notificar doadores em determinado alcance sobre alguma necessidade de doações de sangue.