



**Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação**
Universidade Europeia

GeoQuest

Alunos:

João Marques, 20210408

Roberta Santos, 20211091

<https://github.com/JoaoMarques03/GeoQuest>

Introdução:

A aplicação é uma app inspirado no Geoguesser, jogo geográfico que consiste em identificar diferentes locais do mundo através de imagens. Já o GeoQuest é uma app que faz com que o seu utilizador conheça melhor o espaço a sua volta através de imagens, onde o mesmo tem de encontrar.

Existirá um sistema de leaderboards, em que os jogadores podem submeter e comparar as suas pontuações. A pontuação atribuída será dependente da quantidade de locais encontrados, como também a distância percorrida (em metros) durante o jogo.

Devido ao tipo de jogo a aplicação só estará disponível em dispositivos móveis.

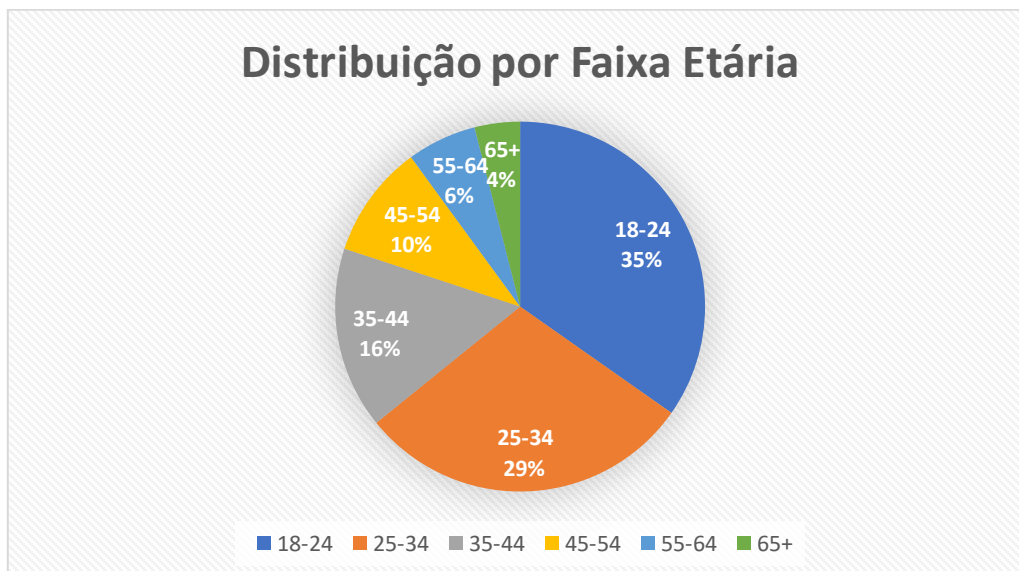
Objetivos:

O GeoQuest é um jogo que une o bem-estar e o prazer de sightseeing ao redor da cidade de Lisboa. É uma app que incentiva o seu utilizador a conhecer o ambiente a sua volta. Através de imagens de locais de uma determinada área, o mesmo é desafiado a encontrar o máximo de localizações para que possa acumular o máximo de pontos.

Desta forma a aplicação incentiva a prática de hábitos saudáveis, estimula o turismo ao redor de pontos icónicos na cidade de Lisboa, proporcionando o turismo da região.

Publico Alvo:

Foco nas faixas etárias dos 18-24 e dos 25-34 com uma distribuição espectral representada no gráfico. A distribuição por género é projetada ser 50/50 entre masculino e feminino.



Pesquisa de Mercado:

Geoguessr.com

-Geoguessr é um jogo que consiste em encontrar a localização onde uma imagem do google street view foi tirada através de características da zona

tais como edifícios, sinais, flora, etc. Este jogo serve como a base do conceito da nossa aplicação, encontrar o local representado na imagem através de pistas retiradas da mesma.



Geocaching.com

-Geocaching.com é um website que facilita a atividade de Geocaching. Este visa a facilitar o upload de localizações de novas caches para os seus utilizadores encontrarem. Este website relaciona-se ao nosso projeto na medida em que, tal como a nossa app incentiva os seus utilizadores a andarem até ao local marcado para obterem pontos.



FitPotato

-FitPotato é uma app que paga aos seus utilizadores por estes andarem, correrem ou apenas passearem o seu animal de estimação. Esta funciona como um pedómetro, dependendo do número de passos dados, maior será a recompensa. Esta app, bem como a nossa incentiva os seus utilizadores a darem passos e, assim, terem melhor práticas de saúde.



Guiões:

Guião 1 (Registo):

Um utilizador que instalou a aplicação pela primeira vez quer registar uma nova conta GeoQuest.

O processo seria:

Passo 1: Inicialização da aplicação

Passo 2: O utilizador seleciona a opção "Need na account? Sign up"

Passo 3: O utilizador introduz os dados necessários

Passo 4: O utilizador pressiona o botão de "sign up"

Passo 5: O utilizador, assim, cria uma nova conta GeoQuest

Guião 2 (Login):

Um utilizador pretende fazer o login na aplicação

Assumindo que já tem uma conta, o processo seria:

Passo 1: Inicialização da aplicação

Passo 2: O utilizador insere o username e a password

Passo 3: O utilizador carrega no botão de login

Passo 4: O utilizador, assim, completa o login

Guião 3 (Ver lista de lugares):

Um utilizador, que usa a aplicação frequentemente, pretende iniciar uma caminhada no GeoQuest.

Assumindo que este já tem uma conta GeoQuest registado, o processo seria:

Passo 1: Inicialização da aplicação

Passo 2: O utilizador faz login na sua conta GeoQuest ao digitar o seu nome de utilizador e palavra-passe

Passo 3: O utilizador seleciona a opção "Start Game"

Passo 4: O utilizador seleciona a opção "Start"

Passo 5: No ecrã do mapa, o utilizador pressiona o botão "Places"

Passo 6: Após aparecer a lista, o utilizador seleciona o lugar que deseja ver

Descrição da solução a implementar:

Primeiramente o utilizador tem de fazer o login na app, tem de escolher um nome de utilizador e uma palavra-passe.

Após a conexão ao jogo, e o programa irá direcionar-se para a base de dados de modo a recolher as imagens, localizações e coordenadas lá presentes. Será usada a funcionalidade de localização do dispositivo para determinar os locais durante o jogo e as imagens presentes nas bases de dados serão retiradas pelos autores.

Durante o jogo será mostrada a imagem do local como também um mapa da atual localização do jogador, o mesmo dirigirá-se ao máximo de pontos que conseguir.

A pontuação será cotada através da distância percorrida (em metros) e a quantidade de locais encontrados dentro do tempo limite. A leaderboard irá utilizar todas as pontuações presentes na base de dados.

As tecnologias utilizadas para a produção desta aplicação são as mesmas que foram lecionadas em sala de aula, tais como: pg admin, postgre para a modelação e utilização das bases de dados; java para toda a parte da programação orientada a objetos e o android studio para a criação da app na disciplina, programação móvel.

Enquadramento nas disciplinas:

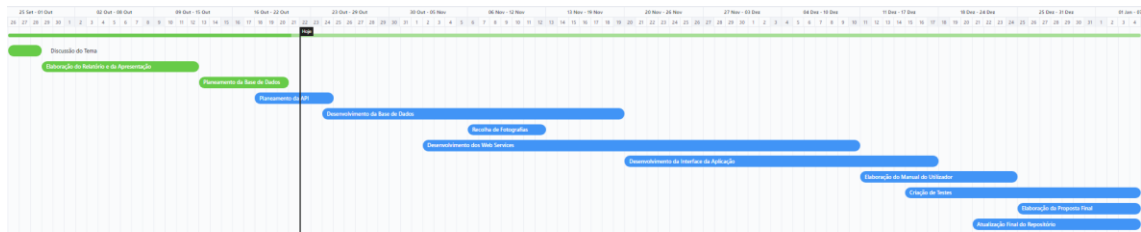
Base de dados -> Desenvolvimento e manutenção das Bases de dados do projeto

Programação orientada a objetos -> Programação e desenvolvimento do servidor do projeto

Programação de dispositivos móveis -> Programação e desenvolvimento da própria app

Competências Comunicacionais -> Desenvolvimento de habilidades comunicacionais para as apresentações do projeto

Planeamento e Calendarização:



Bibliografia:

<https://en.wikipedia.org/wiki/GeoGuessr>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/GeoGuessr>

<https://strategywiki.org/wiki/Geoguessr>

<https://www.geoguessr.com/>

<https://volvootofinans.com/pt/12-best-free-geoguessr-alternatives-you-can-play.html>

<https://appsimilar.com/app-analytics-report/app-similar-to-geoguessr>

<https://www.onlinegantt.com/#/gantt>