



dottech

Manual do Desenvolvedor

BrainStream

Equipa LGP 5A **BrainLight**

Developers

André Pinheiro
David Azevedo
João Monteiro
José Lima
Luís Natividade
Luís Pinto

MM Delegates

Nerea Castro
Simão Pereira

Designers

Diana Magalhães
Mariana Almeida

Cliente

INOVA+



ÍNDICE

1. Introdução.....	3
BrainStream.....	3
2. Pré-requisitos.....	3
3. Software relevante.....	4
4. Outros processos de desenvolvimento incompletos	4
5. Problemas conhecidos	4



1. Introdução

A **BrainStream** é um prova de conceito da framework **BrainLight** desenvolvida para médicos e pacientes. Para os médicos (e também para os administradores) foi desenvolvida uma aplicação *web*, que pode ser acedida em qualquer dispositivo móvel ou computador através de um *browser*. Para os pacientes foi desenvolvida uma aplicação Java acessível em qualquer computador Windows.

Este manual destina-se a programadores com conhecimentos de Java e desenvolvimento *web*, em particular nas soluções Polymer e Firebase.

BrainStream

A **BrainStream** é uma prova de conceito dividida em duas partes distintas. A primeira parte, uma aplicação *web*, é direcionada para médicos, onde podem fazer a gestão de pacientes, adicionando, editando ou eliminando-os. Podem também ser observadas e eliminadas as análises efetuadas pelos seus pacientes, bem como requisitar uma transferência de paciente entre médicos.

É possível aceder à aplicação *web* como administrador, sendo-lhe permitida, para além da gestão de pacientes, a gestão de médicos e administradores e também a aprovação de pedidos de transferência de pacientes.

2. Pré-requisitos

A componente *web* da **BrainStream** foi desenvolvida utilizando o editor de texto Sublime Text; no entanto qualquer IDE de edição de texto permite efetuar alterações aos ficheiros desenvolvidos.

A parte da **BrainStream** referente ao paciente foi desenvolvida com a versão 8 para 32 bits do Java SE Development Kit, pode ser efetuado o *download* [aqui](#), bem como JavaFX. É também necessário ter o nodeJS instalado, cujo *download* pode ser realizado [aqui](#). O desenvolvimento foi feito recorrendo aos IDEs IntelliJ IDEA e Eclipse em Windows.

A comunicação entre as componentes do médico e paciente é efetuada através de uma base de dados Firebase.



3. Software relevante

Para o desenvolvimento da **BrainStream** é necessária a inclusão da API da framework **BrainLight**.

Para a aplicação *web* é necessário a instalação de:

- Polymer, como é explicado [aqui](#);
- Gulp, como é explicado [aqui](#);
- Bower, como é explicado [aqui](#).

4. Outros processos de desenvolvimento incompletos

Na parte referente ao *website* não foi implementada uma página inicial para o médico; quando efetua login é redirecionado para a página “Patients”, em vez de ser redirecionado para uma página inicial com menos informação, a qual poderia ter um aspeto de *dashboard* ou introduzi-lo à plataforma. A comunicação entre médicos e pacientes também não foi implementada.

Toda a componente do perfil de utilizador, visível na barra lateral esquerda, não foi também implementada, sendo que apresenta apenas uma imagem genérica com uma descrição “Doctor”. Não existe, de momento, possibilidade de efetuar *logout* do website.

Também referente ao *website*, mas na interface do administrador, tal como na interface para o médico, não foi implementado o perfil nem o *logout*.

5. Problemas conhecidos

Componente *web*:

Por vezes, ao atualizar a página o número de utilizadores na base de dados aumenta exponencialmente com o número de utilizadores existentes. Este problema é provavelmente provocado por um botão de um *widget*; pensa-se que poderá ter sido corrigido mas mantém-se o aviso de que poderá ainda manifestar-se.



Esporadicamente são também introduzidas entradas insignificantes erradas na base de dados.

Componente Java:

Ao fechar o jogo fornecido para o Paciente, toda a aplicação fecha.