Instituto Superior de Engenharia de Lisboa

Aplicações Multimédia Interativas

**Trabalho Prático 1**

Mestrado em Engenharia Informática de Multimédia

Pedro Gonçalves, 45890

Semestre de Verão, 2021/2022

# Introdução

O objetivo deste trabalho prático é definir as características e requisitos da aplicação móvel que será implementada no projeto final. Pretende-se também levar a cabo a análise de uma metodologia de desenvolvimento de aplicações móveis, focada na experiência do utilizador.

# Definição da Aplicação Móvel

Pretende-se desenvolver, para Android, uma plataforma em que utilizadores autenticados partilham listas ordenadas (TOP **n**, em que **n** é o número que quiserem) acerca de qualquer categoria. Exemplos de listas que os utilizadores partilhariam:

* Top 10 séries televisivas;
* Top 7 músicas dos Pink Floyd;
* Top 12 jogos de tabuleiro;
* Top 8 bandas sonoras de filmes;
* Top 5 filmes com o Benedict Cumberbatch.

Os utilizadores partilharão interesses e listas sobre os mais variados assuntos e critérios, podendo partilhá-las com amigos, com o público ou mantendo-as privadas.

Cada item da lista poderá anexar uma descrição do autor e uma imagem (ou música/vídeo, se houver tempo para implementar tudo).

Haverá também um sistema de amizades entre utilizadores, para que possam realizar listas em grupos privados, comparando-as. As listas realizadas em grupos privados são guardadas também como listas individuais.

Em suma, as funcionalidades da aplicação são as seguintes:

* Sistema de autenticação;
* Sistema de amizade entre utilizadores;
* Sistema de notificações, ativado pelos utilizadores quando pretendem receber um alerta aquando da publicação de uma nova lista por um determinado utilizador (um amigo, por exemplo);
* Base de dados não-relacional para guardar as listas e amizades;
* Disponibilização de imagens (associadas a cada item da lista), e também vídeos ou música (se houver tempo).

# Aplicações Semelhantes

Infelizmente não existem tantas aplicações móveis que possam ser referenciadas. O mais aproximado seria talvez [este](https://www.thetoptens.com/) website, chamado **TheTopTens** em que os utilizadores votam em dez items associados a uma determinada categoria, opcionalmente deixando um texto indicando o porquê do voto. A lista é única, comum a todos os utilizadores e ordena-se automaticamente, conforme as suas votações.

[Neste](https://www.thetoptens.com/best-dog-breeds/) exemplo, os utilizadores votaram nas raças de cães favoritas. Ou seja, tudo o que fizeram foi escolher 10 raças de cães, de entre todas as raças disponíveis e já ordenadas na lista.

A grande diferença entre **TheTopTens** e a aplicação a implementar, é que os utilizadores poderão realizar e organizar as suas listas individuais, não contribuindo para uma lista coletiva. É verdade que também poderão organizar-se para realizar uma lista em grupo, mas mesmo nesse caso, as listas resultantes são também elas individuais, sendo simplesmente submetidas a comparações com listas alheias.

# Tarefas

Para que o utilizador usufrua de uma boa experiência com a aplicação, é necessário que saiba quais as tarefas que pode realizar e como relizá-las:

* Autenticar;
* Enviar um pedido de amizade;
* Aceitar/rejeitar um pedido de amizade;
* Criar um rascunho de uma lista;
* Publicar uma lista;
* Editar um item de uma lista (rascunho ou publicada):
  + Editar descrição;
  + Escolher uma imagem;
* Criar um grupo;
* Associar uma lista existente a um grupo;

# Protótipo da Visualização de uma Lista

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente