

Sistemas Móveis e Aplicações

Relatório do Trabalho Prático

ToMaybeDo App



Leonardo Catarro – 43025
Diogo Solipa - 43071

ToMaybeDo App

A *ToMaybeDoApp*, é uma aplicação concebida para que o utilizador consiga numa só aplicação gerir os seus eventos quer a nível profissional, quer pessoal, tirar notas e construir diagramas num quadro branco e quem sabe outras coisas mais. Estas funcionalidades devem estar prontas a ser visualizadas, algumas editadas e eliminadas consoante assim for desejado.

Activities principais:

Login Activity → Esta activity é o primeiro contacto do cliente com a aplicação. Nesta activity é necessário o cliente poder autenticar-se através da sua conta Google. Esta autenticação foi desenvolvida com base nas funcionalidades fornecidas pelo *FireBase* e com o apoio dos vídeos do *ATP(Android Training Portugal)* fornecidos nas aulas.

-Main Activity → Esta activity é o centro da aplicação. Aqui o utilizador consegue visualizar um calendário, conseguindo ter controlo dos dias do mês e visualizar meses anteriores ou seguintes. É ainda apresentado ao user 2 botões. Um para o utilizador ser movido para área de notas escritas e outro para a área de notas gráficas.

-Notes Activity → Nesta activity, juntamente com mais 3 fragmentos(de listagem das notas, de update e de adicionar notas) foi implementada a funcionalidade onde o cliente pode tirar as suas notas ficando armazenadas em armazenamento local gerido pela *ROOM Data Base* englobada na biblioteca *Jetpack*.

-DiagramCreator Activity → Aqui será fornecido ao cliente um quadro branco e “caneta” de tinta preta, onde poderá desenvolver os seus gráficos ou tirar algumas notas mais gráficas. A estes diagramas pode-se aplicar o processo de retroceder ou até avançar no diagrama, conforme o utilizador foi desenvolvendo a sua nota. Pode-se, ainda, após estar desenvolvido, apagar por completo o diagrama.

Em qualquer uma destas activities o utilizador consegue através de um botão existente na *ActionBar* da atividade, retroceder à *Main Activity*.

Objetivos Atingidos

Inicialmente foram estabelecidos os objetivos de desenvolver uma atividade que fornece ao utilizador a possibilidade de produzir notas escritas e outra possível de tirar notas mais gráficas. Estabelecemos ainda o objetivo de apresentar um calendário passível de marcar/desmarcar eventos.

Em suma, no desenvolvimento desta aplicação foram concluídos quase todos os objetivos descritos na primeira parte do trabalho. Ficou apenas a faltar o armazenamento dos diagramas para o utilizador da aplicação poder, futuramente, editar sem ter que criar tudo novamente e a funcionalidade de marcar eventos no calendário. O calendário existe, sim, porém apenas como forma de o utilizador ter o controlo dos dias.

Obstáculos

A maioria dos obstáculos enfrentados ao longo do desenvolvimento deste trabalho foram na base de tudo, o conhecimento da linguagem *Kotlin*. Embora seja orientada a objetos tal como o Java, a sua sintaxe varia bastante. Este aspeto tornou o desenvolvimento da aplicação mais lento, porém com alguma pesquisa os obstáculos relativos à linguagem foram sendo ultrapassados.

Um outro obstáculos eminente, foi no conhecimento do *IDE* usado, o *Android Studio*. Este IDE e a complexa interface que ele fornece, também esteve na origem de algum atraso no progresso da aplicação.

Conclusão

Com o desenvolvimento desta app, no âmbito da U.C. de Sistemas Móveis e Aplicações foi-nos possível por em prática o conhecimento adquirido dados nas aulas ao longo do semestre e conhecer um pouco melhor o que é o desenvolvimento móvel. Conseguimos aprender a utilizar o *Android Studio* e as funcionalidades que este oferece e aprender uma nova linguagem(*Kotlin*), que cada vez mais é usada no desenvolvimento de aplicações, deixando o Java para trás.