

**UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO**  
**DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA**

**PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES**  
**MULTIPLATAFORMA**

**SÃO PAULO**  
**2024**

# PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MULTIPLATAFORMA

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto de Desenvolvimento de Aplicações Multiplataforma, sob orientação do Professor Dr. Edson Melo de Souza.

# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>2</b>
1.1	Riscos do Projeto . . . . .	2
1.2	Principais Stakeholders do Projeto . . . . .	2
<b>2</b>	<b>DEFINIÇÕES</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>PROTOTIPAÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>CÓDIGO</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>7</b>

# 1. INTRODUÇÃO

O ChoComia é um aplicativo que foi desenvolvido para facilitar a compra dos seus chocolates favoritos sem maiores dificuldades. Projetado para proporcionar conveniência e satisfação, o aplicativo simplifica todo o processo de compra, desde a seleção dos chocolates até a retirada na loja.

Além de fornecer um catálogo diversificado de chocolates, nosso aplicativo utiliza tecnologia avançada para agilizar o processo de escolha e compra, garantindo uma experiência satisfatória para os clientes. A eficiência permite reduzir o tempo necessário para encontrar os chocolates da preferência do cliente, o que pode se tornar vantajoso uma vez que prezem pela rapidez na escolha do produto. Além disso, o aplicativo oferece recursos de personalização que permitem aos usuários criar suas próprias seleções de chocolates, adicionando mensagens personalizadas ou até mesmo escolhendo embalagens especiais para presentes. Essa flexibilidade acrescenta diferencial na hora da compra.

## 1.1. Riscos do Projeto

1. Concorrência: Alta concorrência com gigantes do varejo que também prestam serviço de retiradas em loja.
2. Usabilidade do aplicativo: Caso o aplicativo não for intuitivo ou apresentar falhas técnicas, os usuários podem optar por outras opções de compra de chocolates.
3. Custos: O aplicativo envolve custos significativos, como o desenvolvimento, publicidade para a divulgação do mesmo e eventuais manutenções.

## 1.2. Principais Stakeholders do Projeto

1. Empresas de alimentos e bebidas
2. Empresas de doces

## 2. DEFINIÇÕES

O aplicativo ChoComia é baseado em uma plataforma online e móvel, que conecta uma loja de vendas de chocolate a clientes que desejam fazer pedidos de chocolates e outras variedades de doces. Ele opera como um intermediário entre a loja e os consumidores, fornecendo uma plataforma onde os usuários podem navegar e pesquisar por uma variedade de opções de doces, visualizar menus, fazer pedidos e retirada.

O aplicativo ChoComia é composto por uma interface intuitiva e de uso simples: Ao abrir o aplicativo, o usuário é recebido na página inicial pelas principais ofertas dos produtos. Também pode exibir catálogos de alimentos populares ou mais pedidos dentre os clientes, a parte de navegação também tem um uso simples para que o usuário possa pesquisar por chocolates específicos e outros tipos de doces.

Além disso, o app oferece uma experiência personalizada aos usuários, permitindo que eles salvem seus itens favoritos, criem listas de desejos e recebam recomendações com base nas suas últimas compras. A funcionalidade de avaliação e comentários também está disponível, permitindo que os clientes compartilhem suas opiniões sobre os produtos e serviços.

É importante lembrar que o aplicativo ChoComia é um facilitador de compras, logo ele tem a intenção de diminuir o tempo de espera na loja agilizando tanto a ida do cliente ao local quanto aos demais funcionários, já que o pagamento e o preparo do produto foram previamente feitos.

### 3. PROTOTIPAÇÃO

1. Login/Cadastro: O usuário abre o aplicativo e faz login com sua conta do Gmail ou cria uma nova conta.
2. Navegação de Produtos: Após o login, o usuário é direcionado para a tela de produtos, onde pode ver categorias como "Chocolate", "Confeitaria" e "Cestas de Presentes". Cada categoria contém imagens dos produtos e seus preços.
3. Visualização de Detalhes: O usuário pode clicar em um produto para ver mais detalhes, incluindo uma descrição e o preço. Aqui, o usuário pode adicionar o produto ao carrinho.
4. Carrinho de Compras: O usuário pode acessar o carrinho de compras a qualquer momento para ver os itens adicionados, modificar quantidades ou remover itens, e ver o total da compra.
5. Finalização de Compra: Quando pronto, o usuário pode proceder para a finalização da compra, onde insere as informações de pagamento e o endereço de entrega, e confirma a compra.

Para realizar esse aplicativo foi utilizado o sistema FlutterFlow junto com o banco de dados Firebase, o FlutterFlow e um sistema que gera o código automaticamente conforme o layout que você for desenvolvendo e o Firebase e um banco de dados da Microsoft que armazena as contas cadastradas e os produtos que são mostrando do aplicativo, mas os produtos temos que cadastrar manualmente, o FlutterFlow já tem compatibilidade com o Firebase por isso foi utilizado os dois.

## 4. RESULTADOS

O código, feito em linguagem Dart, se comunica com o banco de dados Firebase visando armazenar os dados de cadastro do cliente nesse banco de dados, sendo esses compostos pela aba “Logar” contendo os campos de “Login” e “Senha”, caso o usuário já esteja cadastrado no aplicativo e no banco de dados, e uma aba “Cadastrar”, caso o usuário esteja acessando o app pela primeira vez, apresentando os campos de “Email”, “Senha” e “Confirmar Senha”. Todas as abas acima estão salvas na tabela “usuários” do banco de dados, onde é salvo as informações pessoais de cada cliente do aplicativo [nome do app]. Depois, apresentamos dois botões, um de “Logar” se o usuário entrar pela aba “Logar” e o outro de “Criar Conta”, se o usuário não tiver um login salvo no banco de dados, que leva para a segunda tela do app.

Após o login, entramos na tela de produtos, onde temos as abas de “Chocolate”, onde temos todos os produtos de chocolate tradicionais (ao leite, amargo e branco) como trufas, ovos de Páscoa e barras de chocolate, “Confeitaria”, onde temos nossos bolos, cupcakes e tortas de diversos sabores e, para finalizar, a aba de “Cestas”, onde é possível escolher cestas prontas contendo produtos pré-selecionados ou sacos decorativos para embrulho como forma de presente, sendo todos presentes na tabela de “Produtos” do banco de dados. Ao adicionar os produtos, eles serão adicionados à tabela “carrinho”, podendo acessá-lo em qualquer momento da compra.

Depois do cliente escolher os produtos, ele poderá acessar o botão de “carrinho”, simbolizado por um carrinho de compras no canto superior direito da tela, onde será armazenado os itens selecionados pelo usuário mais a soma dos produtos, na qual o cliente deverá pagar clicando no botão “Finalizar Compra”. Após clicar no botão “Finalizar Compra”, o programa volta ao menu principal.

## 5. CÓDIGO

Segue o link do código utilizado na aplicação: <https://github.com/LucasAndreCarmo/ChocoMia.git>



## 6. CONCLUSÃO

Com base no que aprendemos neste semestre, desenvolvemos um aplicativo de compras utilizando a linguagem Dart com auxílio do banco de dados Firebase. O aplicativo visou facilitar a compra de produtos de uma empresa de chocolates, a [nome da empresa].

Com nosso aplicativo, fizemos o máximo para que a navegação do usuário fosse simples e eficaz, tanto na área de login quanto na de compra, com o intuito de facilitar a comunicação entre cliente e empresa, sem que um cliente tenha de ir presencialmente ao local da empresa, poupando seu tempo e dando à empresa foco total na preparação dos produtos.

Nosso sistema mostra que com uma linguagem simples e um bom banco de dados, é possível desenvolver um programa de compra e venda de produtos, algo tão requisitado nos dias atuais.