**CENTRO PAULA SOUZA**

**ETEC JORGE STREET**

**3A-M-MTEC Desenvolvimento de Sistemas**

**Lucas Gomes Pereira da Silva**

**Maria Paula Rosa Rodrigues**

**Murilo Faleiros**

**Vitor Martin Doja**

**Yan de Moraes Ferrari**

**KEYWAY:**

Aplicativo de Divulgação e Informações Sobre Espaços Públicos e Eventos

**São Caetano do Sul**

**2022**

**Lucas Gomes Pereira da Silva**

**Maria Paula Rosa Rodrigues**

**Murilo Faleiros**

**Vitor Martin Doja**

**Yan de Moraes Ferrari**

**KEYWAY:**

Aplicativo de Divulgação e Informações Sobre Espaços Públicos e Eventos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec Jorge Street, orientado pelo Prof. Alessandro Garcia dos Santos Sartori como requisito parcial para obtenção do título técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São Caetano do Sul**

**2022**

**ÍNDICE DE IMAGENS**

[Figura 1 - KeyWay Logo 7](#_Toc119562183)

[Figura 2 - Logo Kodular 9](#_Toc119562184)

[Figura 3 - Logo Hostinger 15](#_Toc119562185)

[Figura 4 - Módulos do KeyWay 16](#_Toc119562186)

[Figura 5 - Primeira tela 18](#_Toc119562187)

[Figura 6 - Segunda e terceira tela 19](#_Toc119562188)

[Figura 7 - Quarta tela 20](#_Toc119562189)

[Figura 8 - Quinta tela 21](#_Toc119562190)

[Figura 9 - Sexta tela 22](#_Toc119562191)

[Figura 10 - Sétima tela 23](#_Toc119562192)

[Figura 11 - Oitava tela 24](#_Toc119562193)

[Figura 12 - Nona tela 25](#_Toc119562194)

[Figura 13 - Décima tela 26](#_Toc119562195)

**SUMÁRIO**

[1 Introdução 6](#_Toc119565903)

[1.1 Coletânea de informações 6](#_Toc119565904)

[1.2 Metas 7](#_Toc119565905)

[2 Nosso grupo e instituição de ensino envolvida 8](#_Toc119565906)

[2.1 Instituição Etec Jorge Street 8](#_Toc119565907)

[2.2 O grupo KeyWay 8](#_Toc119565908)

[3 Delimitação do tema 8](#_Toc119565909)

[3.1 O que temos a oferecer? 8](#_Toc119565910)

[4 PLataforma de criação 9](#_Toc119565911)

[4.1 Kodular 9](#_Toc119565912)

[4.2 Sublime text 9](#_Toc119565913)

[4.3 Visual Studio Code 10](#_Toc119565914)

[5 Interface de programação de aplicações (api) 10](#_Toc119565915)

[5.1 Como funcionam 10](#_Toc119565916)

[5.2 API: Receita Federal CNPJ 11](#_Toc119565917)

[5.3 O Mapa Kodular: 12](#_Toc119565918)

[5.4 API Geolocalização 12](#_Toc119565919)

[6 Banco de dados 12](#_Toc119565920)

[6.1 Workbench Database 12](#_Toc119565921)

[6.2 Estrutura do banco de dados 13](#_Toc119565922)

[6.3 Servidor online Hostinger 14](#_Toc119565923)

[7 Site 15](#_Toc119565924)

[7.1 Criação do site 15](#_Toc119565925)

[7.2 Página principal 16](#_Toc119565926)

[7.3 Redes Sociais 16](#_Toc119565927)

[8 Aplicativo 16](#_Toc119565928)

[8.1 Introdução ao app e módulos 16](#_Toc119565929)

[8.2 Familiarização 18](#_Toc119565930)

[8.3 Cadastro e Login 20](#_Toc119565931)

[8.4 Menu de eventos 22](#_Toc119565932)

[8.5 Mapa 23](#_Toc119565933)

[8.6 Perfil 25](#_Toc119565934)

[8.7 Organizador 26](#_Toc119565935)

[9 Consideirações finais 27](#_Toc119565936)

[9.1 Sobre fazer um TCC 27](#_Toc119565937)

[9.2 Agradecimentos 28](#_Toc119565938)

[9.3 Sobre o tema 28](#_Toc119565939)

[10 Bibliografia 29](#_Toc119565940)

‘

# Introdução

O lazer e a cultura são imprescindíveis no desenvolvimento das relações sociais no ambiente urbano. Paralelamente, os espaços públicos agem como disseminadores destes elementos entre a população periférica e de baixa renda, uma vez que não gozam dos recursos necessários para acessar espaços como clubes poliesportivos e concertos.

A ideia do nosso projeto foi discutida com base a uma coletânea de pensamentos, as quais dissertamos, e fizemos uma votação analisando impacto social, tempo de desenvolvimento, necessidade no mercado e a longevidade do nosso projeto no mundo tecnológico.

Desta maneira, visamos criar um aplicativo que traga visibilidade aos espaços públicos e os eventos inseridos neles, facilitando o acesso do público geral através do fornecimento de informações sobre a localização de tais espaços, seus horários de funcionamento e os eventos realizados em seus limites. Com isso, podemos conectar os clientes aos eventos, e consequentemente unindo as pessoas, pois principalmente em um período pós pandêmico, a necessidade de “conexões” nunca foi tão importante.

## Coletânea de informações

Para realizar nosso projeto de maneira na qual os clientes se sintam confortáveis, fizemos entrevistas com profissionais das áreas de Eventos e da área de Desenvolvimento de sistemas, e tudo isso foi documentado e será apresentado logo em frente

Fizemos formulários para coletar dados sobre o nosso aplicativo, e de forma quantitativa, analisamos as respostas por meio do Google Forms, dando origem aos nossos gráficos, os quais serão apresentados a seguir neste trabalho. Além disso, os 5 integrantes do grupo fizeram entrevistas, que trouxeram para nós diversas dicas tanto na área de desenvolvimento do software, quanto na área de eventos.

## Metas

Como objetivos principais, podemos mencionar a própria conectividade entre as pessoas e os locais públicos; Muitos lugares públicos não tem a importância e notoriedade adequadas, por isso, nosso trabalho é facilitar o acesso das pessoas para com esses espaços, e a melhor maneira de reunir pessoas é fazer os eventos.

Quando nos referimos a espaços públicos, estamos abordando espaços como parques, praças, pistas de skate, ciclovias etc.

Tais ambientes provam-se como essenciais na formação das interações sociais entre os habitantes de onde estão localizados, muitas vezes servindo como as únicas formas de lazer para os setores mais economicamente vulneráveis da sociedade.

Portanto, pensamos em uma plataforma que busca trazer visibilidade aos espaços públicos e ambientes de lazer da Grande São Paulo, informando os usuários sobre a localização destes espaços e o que apresentam, como locais para atividade física, concertos musicais ou outras atrações, tendo foco para o Mobile, pois é o formato perfeito para algo rápido, de fácil uso e bem-feito.

Logotipo

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 - KeyWay Logo

# Nosso grupo e instituição de ensino envolvida

## Instituição Etec Jorge Street

A escola técnica Jorge Street, afiliada ao Centro Paula Souza, proporciona cursos profissionalizantes integrados ao Ensino Médio, que ao final do último ano, os alunos têm como objetivo criar um projeto de TCC para obter um certificado técnico do curso delimitado. O curso desenvolvedor do aplicativo KeyWay faz parte do novo projeto dentre vários outros da instituição: Novotec de Desenvolvimento de Sistemas.

## O grupo KeyWay

O grupo proprietário do projeto KeyWay é composto por 5 integrantes: Lucas Gomes Pereira da Silva, Murilo Faleiros, Maria Paula Rosa Rodrigues, Vitor Martin Doja e Yan de Moraes Ferrari.

As funções de cada integrante foram delimitadas como:

Idealização das telas e design: Maria Paula

Programação Back-End: Lucas Gomes e Vitor Doja

Documentação e escrita geral: Murilo Faleiros e Yan Ferrari

# Delimitação do tema

## O que temos a oferecer?

Quando nos referimos a espaços públicos, estamos abordando espaços como parques, praças, pistas de skate, ciclovias etc.

Tais ambientes provam-se como essenciais na formação das interações sociais entre os habitantes de onde estão localizados, muitas vezes servindo como as únicas formas de lazer para os setores mais economicamente vulneráveis da sociedade.

Portanto, pensamos em uma plataforma que busca trazer visibilidade aos espaços públicos e ambientes de lazer da Grande São Paulo, informando os usuários sobre a localização destes espaços e o que apresentam, como locais para atividade física, concertos musicais ou outras atrações, tendo foco para o Mobile, pois é o formato perfeito para algo rápido, de fácil uso e bem-feito.

# PLataforma de criação

## Kodular

Kodular é uma plataforma para desenvolvedores de aplicativos mobile com uma técnica “low-code”, que se caracteriza em trazer uma forma mais fácil dos criadores fazerem seus projetos que a princípio, não é preciso utilizar linhas de código para se obter um sistema funcional. É claro que é possível implementar outras linguagens de programação como PHP, JavaScript etc., mas isso dependerá da decisão do usuário.

O Kodular proporciona uma forma dinâmica e flexível na criação dos aplicativos, e com isso decidimos aproveitar esta plataforma para a criação do projeto de TCC também por causa da experiência com Kodular adquirida ao longo do nosso período acadêmico.

Logotipo

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 - Logo Kodular

## Sublime text

A plataforma Sublime é responsável pela criação back-end do aplicativo, utilizando muitas linguagens de programação sendo PHP e JavaScript as que foram utilizadas no aplicativo KeyWay. É possível utilizar qualquer linguagem de programação popular por meio deste editor. O Sublime pode ser utilizado em qualquer Sistema Operacional como Linux, Windows e Mac e o programa em si foi feito por meio de linguagem C++ e Python. Ele foi criado em 2008 e atualmente se encontra em sua versão 4.1.

## Visual Studio Code

Este programa criado pela Microsoft e em comparação com o anterior pode proporcionar uma gama maior de possibilidades na programação, além de ser mais intuitivo, porém é preciso ter uma máquina mais potente para que se utilize de todas as suas ferramentas. Ele foi criado com TypeScript, JavaScript e CSS, foi lançado em 2015, sua versão atual é a 1.70 e consegue comportar muitas outras linguagens que vão além da plataforma anterior. Sua portabilidade também existe no Linux, Windows e Mac.

# Interface de programação de aplicações (api)

A cada dia são geradas grandes quantidades de informação, [tecnologias](https://blog.idwall.co/machine-learning-tendencias-para-2019/?utm_source=google&utm_medium=blog&utm_campaign=rastreamento_posts_blog&utm_term=o_que_e_uma_API&utm_content=https%3A%2F%2Fblog.idwall.co%2Fo-que-e-uma-api-e-quais-seus-beneficios&__hstc=753710.4ed5056ee8c36468ca4309a7172a1e2f.1660657380322.1660657380322.1660657380322.1&__hssc=753710.1.1660657380322&__hsfp=1855437084), dispositivos e servidores que necessitam de comunicação entre si.

Até 2020, para se ter uma ideia, há a perspectiva de que o mundo produza 40 trilhões de gigabytes de dados, segundo o estudo [A Universe of Opportunities and Challenges](https://www.emc.com/leadership/digital-universe/2012iview/executive-summary-a-universe-of.htm), da consultoria EMC. Por isso, para auxiliar nesse processo de integração, existem as APIs (Application Programming Interfaces ou Interfaces de Programação de Aplicações).

As APIs são interfaces que funcionam como pontes, transportando dados entre um cliente e um servidor. Sem que esse processo seja sequer percebido pelo usuário, elas estão presentes por trás do funcionamento de diversos programas e aplicativos.

## Como funcionam

Muitas vezes, o cliente precisa ter acesso a determinados dados disponibilizados por um banco de informações, serviço ou dispositivo, por exemplo. É nesse momento que entram as APIs.

Para acessar essas informações específicas, o cliente faz uma solicitação à API. Assim, ela consegue fazer uma busca no servidor e devolver as respostas solicitadas em formato de dados, que são entregues em seu estado mais puro.

Ou seja, as informações não são organizadas em uma interface desenvolvida especialmente para o cliente. Não há também renderização feita por um navegador (como seria no caso de um website, por exemplo, que é mais amigável visualmente).

Existem várias APIs presentes em nosso dia a dia — uma das mais comuns, por exemplo, é a do Google Maps. Muitos sites a utilizam para ter acesso aos recursos dos mapas e, dessa forma, não precisam desenvolver seus próprios mapas, apenas realizam a integração com a interface oferecida pelo Google.

Assim como a multinacional de tecnologia, muitas empresas desenvolvem APIs para que outras companhias e usuários consigam fazer integração com seus produtos.

## API: Receita Federal CNPJ

Como uma das funcionalidades do aplicativo será o cadastro de eventos em espaços públicos, sendo que para o cadastro de tais eventos será solicitado um CNPJ (Documento necessário para a validação de uma empresa ou órgão competente do governo, isso será de suma importância para a segurança do aplicativo e consequentemente os próprios clientes, caso contrário não teríamos o controle seguro do acesso das pessoas para com o aplicativo, e é ai que a API da receita federal entra, com ela será possível fazer a validação do CNPJ de maneira automática, pegando também as descrições do empresa, que serão disponíveis por via do site da receita federal.

Ela funciona da seguinte maneira: Por meio via web as informações nas quais são fornecidos pelo aplicativo, que passará pela API e como foi dito, entrará no banco de dados de maneira automatizada. O controle de segurança é algo de completa prioridade para esse tipo de cadastro, pois serão empresas credenciadas as quais o utilizarão, por isso nossa preocupação em deixa-lo funcional.

## O Mapa Kodular:

Nosso aplicativo irá utilizar um recurso de mapa, que a plataforma Kodular proporciona para os criadores, onde irá destacar os eventos com suas coordenadas definidas. A forma de funcionamento que foi decidida será algo dinâmico ao usuário, no caso o endereço que for inserido será convertido em coordenadas, fazendo com que a localização por esse meio seja possível e os eventos, visualizados.

A tela responsável por apresentar o mapa estará vinculada ao banco de dados e assim poderá apresentar os eventos que estão registrados com suas informações essenciais (nome do evento, nome do organizador e horário de funcionamento), caso o usuário queira ver mais informações sobre, é só clicar no evento e a tela será direcionada àquela responsável por mostrar suas informações detalhadas com a descrição, endereço completo, foto, telefone, preço de entrada (caso exista) e e-mail para contato.

## API Geolocalização

Nosso aplicativo disponibilizara um mapa para localizar e visualizar os espaços públicos juntamente com os eventos em que ele reside.

A funcionalidade dessa API é buscar em um banco de dados geral de geolocalização, nos enviando coordenadas, as quais são decodificadas em endereços, os próprios serão exibidos no mapa do nosso aplicativo.

# Banco de dados

## Workbench Database

Para a confecção do banco de dados foi utilizado o Workbench Database, por conta de ser um editor SQL que possui uma utilização dinâmica e simples de se usar, é importante incluir que o estudamos e utilizamos por todo o 3º ano do curso e é importante utilizá-lo na prática.

## Estrutura do banco de dados

O banco possuirá três tabelas, que serão responsáveis por separar as informações essenciais dos dados que estão sendo distribuídos e circulados envolta da aplicação, sendo eles os registros do usuário, empresas responsáveis por registrar os eventos e o os eventos em si. (Todos os registros terão um código próprio em todas as tabelas para que facilite o relacionamento que cada uma terá entre si.

Informações do usuário:

* Nome de usuário para que se tenha uma comunicação mais informal com as pessoas
* Nome completo para se ter uma informação real do usuário,
* Senha por questão de segurança e privacidade que é necessário para que alguém possa confiar suas informações ao aplicativo
* E-mail para que se tenha uma fonte de contato com o usuário.

Informações dos organizadores:

* Código de usuário, um relacionamento com a tabela do usuário pois o processo de reinvindicação da empresa não irá remover o registro de quando a conta era de usuário.
* Nome da empresa para poder identificar qual é o proprietário do evento
* CNPJ para poder provar a existência da empresa responsável
* CEP para registrar o endereço da empresa
* UF, um complemento do endereço para informar mais sobre onde se encontra o responsável do evento
* E-mail de contato para que seja possível um contato com a empresa.
* Telefone como uma forma alternativa de contato

Informações dos eventos:

* Código do evento para que o sistema tenha um controle de dados facilitado
* CNPJ do organizador responsável, um relacionamento com a tabela das empresas para que se tenha a informação sobre quem está organizando o evento
* Nome do evento como uma forma de identificar o evento de uma maneira informal
* Descrição com o intuito de fornecer informações mais detalhadas sobre o que está para ser feito
* Endereço como uma identificação que estará relacionada com o mapa do aplicativo. Uma identificação sobre onde o evento irá acontecer
* Data do evento para fornecer informações essenciais sobre quando irá acontecer o evento
* Horário de funcionamento para especificar quando o evento irá acontecer
* Preço da entrada, essa opção é opcional para o organizador, pois é possível criar um show público, onde não será necessário um pagamento de entrada.

## Servidor online Hostinger

A fim de ter uma segurança maior, e criar um vínculo com o aplicativo ao próprio mundo web, então, para construir uma database que seja estável, e ao mesmo tempo com um preço acessível, decidimos usar o provedor online Hostinger.

A Hostinger é um provedor de domínios e host online muito usado e conhecido entre o grupo de programadores. Servidores no Brasil, velocidade de reação, simplicidade, preço; Foram alguns dos motivos quais levaram a gente escolher esse tipo de provedor, além de uma recomendação profissional. A Hostinger conta como provedor de domínio, domínios são os endereços dos sites, o qual para deixa-lo online na web é necessário adquirir esse domínio (os preços serão tópico no capítulo de gastos), após a compra do nome do site, o qual em nosso caso é keyway.shop, demos inicio a configuração do banco de dados disponível nos próprios servidores Hostinger, exibido via PHPmyADM.

Com o banco de dados modelado e instalado no próprio terminal do provedor web, nós fomos atras de organizar a exibição das pastas, para apresenta-las para a web, e como os clientes não terão acesso a essas páginas, pois elas farão apenas funções de cunho comundial.

Logotipo

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 - Logo Hostinger

Nós decidimos utilizar um Servidor web para aumentar a segurança e profissionalidade, além de diminuir a incidência de erros por conta de algum contratempo mecânico ou qualquer bug que venha atrapalhar o aplicativo.

# Site

## Criação do site

No mundo online de hoje em dia, a abrangência de formas de divulgação é necessária para a visibilidade do projeto, então, como um método de trazer essa abrangência, nos propomos a criar um site, tanto de divulgação quanto para o download do nosso app.

O site será hospedado nos bancos de dados da Hostinger, o serviço explicado anteriormente, trazendo a facilidade do acesso, e com o link do download disponível no site, o cliente vai ter um acesso direto ao app.

## Página principal

Logo de cara, uma mensagem será mostrada junto com um breve lema de nosso aplicativo, logo abaixo, será uma explicação sobre nosso aplicativo, e sobre os nossos objetivos, logo após isso, o botão que disponibilizará nosso aplicativo

Um pouco abaixo, daremos início a explicação do app, com algumas telas e explicações sobre as funcionalidades que temos a oferecer. Juntamente com a divulgação de nossas redes sociais, as quais explicaremos mais afundo.

## Redes Sociais

Pelos mesmos motivos de visibilidade os quais nos levaram a confeccionar o site, nos levaram a optar a fazer uma conta no Instagram e no Twitter, com o foco de mostrar a procedência do projeto e justamente abranger um maior número de clientes, trazendo a conectividade entre cliente e provedor.

# Aplicativo

## Introdução ao app e módulos

No total, nosso grupo conseguiu confeccionar 9 telas no total, pensamos que seria um número justo para a demanda necessária, logo seguida, mostraremos as próprias, junto com suas explicações.

Logo abaixo teremos os módulos e as explicações dos próprios.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Figura 4 - Módulos do KeyWay

Os módulos servem para ajudar o time de programação a se orientar e não fugir do objetivo dentro de diversas áreas do aplicativo, atuando basicamente como um mapa para um marinheiro, nesse caso, sendo um guia do próprio aplicativo para o navegador. Vamos conhecer e entender os módulos do KeyWay.

* **Usuário:** A parte dos usuários são divididas em 3 submódulos, sendo eles **cadastro**, **login** e **personalização**, serão eles os responsáveis pelas informações cadastradas no banco de dados da parte dos clientes, agregando informações como nome, email e a senha, a qual é codificada em nossos bancos de dados
* **Empresas:** Essa parte funciona como um cadastro de informações de empresas via CNPJ, e é de suma importância para o cadastro dos eventos e portanto o mapa. Ele é dividido em 4 tópicos, **cadastro de organizadores**, **login de organizadores**, **validação de identidade** e **criação de eventos**. A validação de3 identidade dos organizadores é feito pela API da Receita Federal, que explicamos no tópico 5.2.
* **Espaços:** Já aqui, o módulo que levará as informações sobre os espaços públicos, um dos pontos principais do nosso projeto, no qual fora separado em **itinerário**, **tipo de espaço público** e **eventos nesse espaço**. Os 2 primeiros serão obtidos por forma de outra API de geolocalização, cujo foi explicada no subtópico 5.4.

## Familiarização

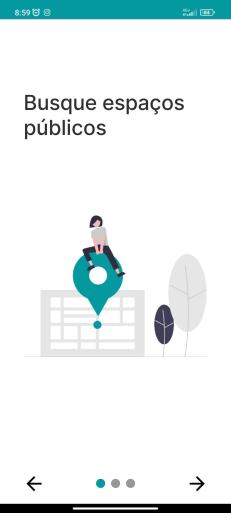


Figura 5 - Primeira tela

Logo no inicio do aplicativo, o usuário novo será levado para as telas de familiarização, onde no total serão 3 telas, onde a primeira mostra de cara um dos nossos objetivos principais.

Os objetivos apresentados seria: A busca pelos espaços públicos, ou seja, o amago do nosso app, os eventos que acontecem neles, seria a parte que da a vida a esses espaços, e por último, o acesso a eles pela comunidade.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 6 - Segunda e terceira tela

A ultima tela de familiarização tem um botão cujo tem a função de levar o usuário para a próxima tela, começando o login.

Vale dizer que essas telas apenas serão apresentadas caso o usuário seja novo no app, ou seja, só aparecerão uma vez, e depois de feito uma conta, e mantendo-a conectada, não aparecerá mais.

## Cadastro e Login

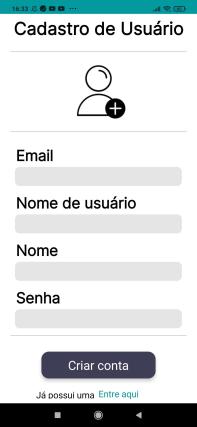


Figura 7 - Quarta tela

Agora damos aberturas a área de cadastro, começando por essa tela acima, ela terá a função de incrementar mais um cliente em nossos bancos de dados, e juntamente com o login, poder dar acesso do usuário ao nosso app.

Futuramente no funcionamento do aplicativo, esses dados cadastrados, dependendo para qual cunho o usuário utilizará o app, ele poderá se cadastrar na tela de organizadores, para se tornar um, essa tela será explicada logo a frente



Figura 8 - Quinta tela

Acima temos a tela de Login, nela serão feitas algumas funções importantes, como por exemplo, abrir as portas do nosso app ao usuário, por meio da conta cadastrada anteriormente, onde será pedido o email da pessoa, juntamente com a senha.

Além disso, essa tela esta equipada para manter esta conta conectada, isso significa que o cliente não precisará fazer novamente um login caso não deseje fazer outra conta.

O cliente pode ficar tranquilo quanto ao assunto de segurança, pois os bancos de dados os quais provemos, são equipados com um sistema de codificação das senhas, deixando-as seguras a vista do banco, trazendo a segurança necessária para que não aja algum óbice em nosso app.

## Menu de eventos



Figura 9 - Sexta tela

Aqui é aonde a magia começa, pois essa tela abrigará os eventos os quais são mostrados no mapa, tela que será apresentada logo depois, aqui as pessoas vão poder ver os eventos, os espaços em que eles residem, marca-los, e deixar a avaliação caso já tenha ido.

Vale lembrar que a parte de avaliação é de suma importância para a divulgação dos eventos e dos espaços, pois é por meio disso que o engajamento aumentará, trazendo maior credibilidade e com isso, o aumento de Organizadores em nosso app.

## Mapa

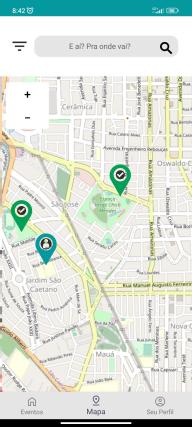


Figura 10 - Sétima tela

E aqui está a joia do KeyWay, o mapa é praticamente o coração do nosso projeto, pois nele serão mostrados todos os espaços públicos, no raio de São Caetano do sul, e quando selecionados, eles mostrarão os eventos, como será explicado logo depois.

Logo na abertura, será pedido o acesso a localização do usuário, que será representada pelo “ping” azul, essa é a localização real do cliente que a usa, e a partir dele, serão exibidos os eventos



Figura 11 - Oitava tela

Nesse exemplo, usamos o Bosque do Povo, uma área verde em São Caetano do sul, aonde nosso app se focará de primeira mão, a localização foi obtida por meio de uma API de Geolocalização, explicada anteriormente.

As informações sobre esse espaço foram obtidas por meio da API da Receita Federal, onde busca todas as informações sobre o espaço, junto com endereço, horários de funcionamento etc.

Vale falar novamente sobre o sistema de avaliações do aplicativo, que será aplicado nos espaços, já os eventos serão acoplados a ele.

## Perfil

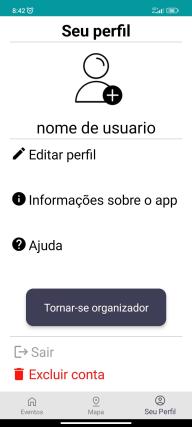


Figura 12 - Nona tela

Esta será a parte onde o usuário poderá ver um pouco do perfil criado, com a opção de editar seu perfil, e informações sobre o aplicativo, que o redirecionará para o site do KeyWay. Juntamente com a opção de sair da conta, para voltar ao login, e criar uma nova

Também abrira a opção para se tornar organizador, algo muito importante para o aplicativo, e será explicado na próxima tela.

## Organizador

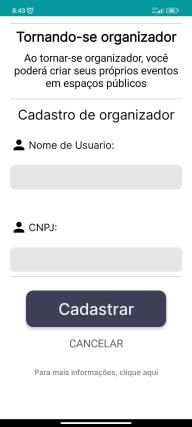


Figura 13 - Décima tela

Aqui é a parte de cadastro de Organizadores, onde terão a prioridade de fazer os eventos nos espaços públicos, para ser organizador, será obviamente necessário ter uma conta efetuada anteriormente.

O CNPJ necessita ser válido, pois entrara no mérito da API, como a parte gratuita da api apenas permite o uso do CNPJ do GoogleBR, utilizaremos ele, mas caso o projeto tenha uma longevidade, se provará viável a compra da API de maneira completa

# Consideirações finais

## Sobre fazer um TCC

O desafio de fazer um trabalho de conclusão de curso serviu muito para o amadurecimento profissional de todos os alunos do terceiro ano do curso de desenvolvimento de sistemas, e abaixo, tem as considerações finais dos integrantes do nosso grupo:

* **Murilo Faleiros (Documentação e banco de dados online):** “Penso ter me tornado um profissional melhor depois desse TCC, e estou muito feliz com o projeto, juntamente com a honra de trabalhar com provavelmente o melhor grupo que já tive.”
* **Lucas Gomes Pereira da Silva (Programador mobile, back e front-end do aplicativo):** “Acredito que o desenvolvimento deste projeto nos proporcionou diversos desafios, que, embora complexos, ocasionou o crescimento pessoal de cada um dos membros do projeto. Mesmo com esses desafios e dificuldades, fomos capazes de elaborar nossa proposta de uma forma excelente, a meu ver, e sou grato por ter realizado este projeto ao lado de meus amigos.”
* **Maria Paula Rosa Rodrigues (Designer geral do projeto e programação front-end do site):** “Penso que esse TCC se torna muito importante na sociedade atual, e por isso esse projeto me tonou mais profissional e me proporcionou experiências que eu nunca pensaria em ter. Com tudo, mesmo com todas as dificuldades e prazos, conseguimos fazer um bom trabalho.”
* **Vitor Martin Doja (Programador Back-end do aplicativo, site e banco de dados):** “Embora tenha sido um projeto difícil, creio que o desenvolvimento do KeyWay foi divertido e nos ensinou muito não apenas sobre a área da programação, como sobre o trabalho em equipe. Sou muito grato por todos os professores que nos ajudaram, mas ainda mais por cada membro do grupo.”
* **Yan de Moraes Ferrari (Programador back-end, design e documentação):** “O projeto demonstrou grande potencial para o futuro, tivemos alguns problemas no desenvolvimento onde boa parte deles foram solucionados. Estou orgulhoso do que o KeyWay se tornou e acredito que para o grupo todo, este trabalho ajudou muito no aprendizado de como trabalhar em equipe e confiar em seus membros.

## Agradecimentos

Ao longo de nosso projeto tivemos apoio de algumas pessoas, as quais nos ajudaram com ideias, dicas e recomendações. Gostaríamos de deixar um obrigado a todos os professores, especialmente ao professor Alessandro Garcia, nosso orientador do nosso projeto, e também ao professor Nelson Gerbelli, cujo auxiliou no processo de banco de dados online.

Também agradecemos a alguns alunos e colegas: Isaac Martins Lima Santos, Davi Alexandre de Souza Hilário, Guilherme de Souza Mussi e Camila (insira o sobrenome), são os que nos apoiaram na confecção do app.

## Sobre o tema

Acreditamos ter atingido a proposta que fizemos no começo desse documento, em focar trazer a visibilidade merecida aos espaços públicos do nosso pais, pois em determinados contextos não recebem certa importância; Também traremos uma atenção aos eventos e como é importante a conexão interpessoal pós pandêmica, pois com mais incentivo, conhecimento e direcionamento para sair de casa, com segurança, podemos facilitar a vida das pessoas, e esse é o objetivo de qualquer projeto, inovação e criação. Com isso, cremos ter feito um bom trabalho, agradecemos a sua atenção, e esperamos ser a chave para a sua cidade, somos KeyWay.

# Bibliografia

https://www.hostinger.com.br/?ppc\_campaign=google\_search\_brand&bidkw=hostinger&lo=1001765&gclid=Cj0KCQjw48OaBhDWARIsAMd966BgBXGgeoj1Vgd3B4ITR5IltzHI4YI1l\_PNBKzoIiVCrE7ehjeo8lgaAql4EALw\_wcB

https://www.kodular.io/about

https://www.apachefriends.org/pt\_br/about.html

https://www.canva.com/

https://www.sintegraws.com.br/api/documentacao-api-receita-federal.php

https://platform.here.com/management/projects/k995/resources/services

https://openrouteservice.org/dev/#/home

https://www.coreldraw.com/en/product/coreldraw/?x-vehicle=ppc\_nbkws&gclid=Cj0KCQjw48OaBhDWARIsAMd966Cp\_\_NKk-Cd4\_brUOFJdYoWc484cQ1aTSIFDlXhbPu\_IEhPsQEZAxEaAtvyEALw\_wcB

https://zyro.com/br/ferramentas/upscaler-de-imagem

https://picwish.com/pt/photo-enhancer

https://www.remove.bg/es