

JogginGo!

Luís Carlos Moreira Dias

Faculdade de Engenharia
da Universidade do Porto
R. Dr. Roberto Frias, 4200-465 Porto
ei08094@fe.up.pt

Luís Filipe Castanheira Gomes

Faculdade de Engenharia
da Universidade do Porto
R. Dr. Roberto Frias, 4200-465 Porto
ei08169@fe.up.pt

28 de Abril de 2013

Resumo

Com uma interface limpa e amigável do utilizador, o JogginGo! é uma aplicação Web que permite a gestão de todas as corridas feitas por qualquer utilizador registado. Cada corrida é tratada como um conjunto de coordenadas GPS (*Global Positioning System*) recolhidas com recurso aos sensores de um dispositivo móvel. A cada minuto, intervalo de tempo definido, é recolhida a posição em que o atleta se encontra, e o conjunto de pontos é assim representado visualmente na interface web. É depois possível também competir contra outros utilizadores, através de contra-relógio, em percursos pré-definidos pela plataforma. Utilizadores que façam jogging no seu dia a dia podem assim aproveitar a evolução dos dispositivos móveis e dos sistemas GPS para melhorarem a sua performance, ao mesmo tempo que aproveitam a componente social para maior diversão.

1 Introdução

Os sistemas GPS (*Global Positioning System*) são responsáveis pela recolha, em tempo real, da posição de um determinado dispositivo no mundo. Actualmente um sistema GPS é altamente fiável, garantindo com enorme exactidão a posição, em formato de coordenadas, num mapa previamente inserido. Para além da posição, através de um GPS é possível calcular dados como velocidade média, velocidade instantânea ou até o relevo. Por outro lado, assistimos a um evoluir sistemático da utilização de dispositivos móveis, tais como os *smartphones*. A cada dia, a sua utilização é mais massificada, já que são dispositivos com alta mobilidade e performance, que permitem aceder à internet em qualquer lado, a qualquer altura. Aproveitando as suas capacidades técnicas, uma percentagem altamente elevada destes dispositivos incluem sen-

sos GPS. É através deste princípio que surge o "JogginGo!". Utilizando as capacidades de um dispositivo móvel Android, um *jogger* inicia o seu percurso, e automaticamente a aplicação móvel recolhe, em intervalos de tempo definidos, a sua posição actual. Esta informação é guardada em formato XML, e no final do percurso existe assim um conjunto estruturado de informação que é depois sincronizada com o *webservice*. Recorrendo à interface web, o jogger pode ver todos os seus percursos e respectivos tempos e outra informação como, por exemplo, a velocidade média calculada com base na distância percorrida. Para além desta introdução, onde se caracterizou o problema abordado por este projecto, refere-se na secção 2 o estado da arte, onde são descritos os trabalhos relacionados com a captura de coordenadas em dispositivos móveis e a sua gestão e visualização na Web para melhor enquadramento do leitor nesta temática.

2 Estado da Arte

Hoje em dia existem diversas soluções, apresentadas por empresas e *developers* que trabalham na área das aplicações móveis, que fazem o *tracking* da posição de um *smartphone* com recurso aos sensores GPS, isto é, sensores de posicionamento que detectam a localização do *smartphone* e cujos dados podem ser recolhidos e analisados posteriormente.

2.1 Tracking em desportos

A mobilidade de um *smartphone*, aliada ao constante movimento de um atleta de *jogging*, faz com que o sector dos desportos em exteriores seja consideravelmente explorado.

A evolução da web e a transformação de aplicações *desktop* em aplicações Web 2.0 criam o

cenário ideal para a troca de dados entre aplicações móveis e *webservices*.

A constante necessidade de recorrer às redes sociais *online*, partilhando informações e dados de uma forma simples e interactiva, faz também com que a transformação de actividades desportivas em actividades sociais esteja em constante crescendo e exploração.

Encontramos assim aplicações que disponibilizam o *tracking* de um atleta durante o desporto e permitem a partilha em redes sociais para que este possa partilhar a sua performance com amigos e, de forma indirecta, comparar com a prestação de outros nas suas actividades.

2.1.1 Sports Tracker

Esta aplicação, da empresa *Sports Tracking Technologies Ltd.*, permite, citando a sua página, "Transformar o seu *smartphone* num computador de desporto social". Permite fazer o *tracking* de um atleta em vários desportos, não sendo específico para o *jogging*.

Tem como principais funcionalidades a análise da *performance*, seguir o progresso de um atleta ao longo dos treinos, guardar os dados dos treinos, a utilização de mapas para melhor visualização por parte do utilizador, e, numa componente mais social, partilhar informação e fotografias sobre os treinos, assim como visualizar estas mesmas partilhas por parte de outros utilizadores da plataforma.

2.1.2 Endomondo Sports Tracker

Desenvolvida pela *Endomondo*, permite também fazer o *tracking* de um atleta em vários desportos, não sendo específico para a corrida, mas também para, por exemplo, ciclismo e caminhada.

Tem como principais características a possibilidade de escolher de entre 3 programas de treino, ou criar um personalizado, e ter *feedback* de um "treinador áudio", a possibilidade de se superar a si próprio, estabelecendo um treino prévio como objectivo, a visualização de gráficos com tempos parciais, frequência cardíaca, velocidade e altitude ao longo dos exercícios, a partilha informações do treino nas redes sociais e, na versão mais recente da aplicação, correr contra o tempo de um amigo ou até competir numa rota específica e tentar superar o "campeão" dela.

3 Requisitos do Utilizador

Para o uso da plataforma, qualquer utilizador necessita de ter um email válido, para que se possa registar. Após o registo estar concluído, o utilizador tem acesso a uma série de funcionalidades. Nesta arquitectura do *JogginGo!* existem três níveis de utilizadores.

- Utilizador sem login – Um utilizador que não tenho feito o *login* deve poder, se tiver um email válido, criar o seu próprio registo, ou, no caso de já ter registo, fazer *login* na plataforma.
- Utilizador logado – Este tipo de utilizador é o utilizador final. Ou seja, o cliente alvo para o *JogginGo!*. Este tipo de utilizador, para além das acções básicas, transversais aos tipos de utilizador que se seguem, como por exemplo fazer login, logout, ver o seu perfil, etc., deve poder fazer as suas próprias corridas, competir em corridas pré-definidas e sugerir que alguma(s) da(s) sua(s) corrida(s) passem a pré-definidas, pertencentes à funcionalidade *Test your limits*.
- Moderador – Os moderadores têm a função de garantir o bom funcionamento da plataforma. Para isso, o moderador deve poder prestar auxílio aos utilizadores na utilização do sistema, reportar para o administrador algum problema que não consiga resolver, aprovar, ou não, o pedido de um utilizador para que a sua corrida seja tida em conta como pertencente à funcionalidade *"Test your limits"*. Para tal, o moderador deve avaliar alguns factores, nomeadamente a dificuldade do percurso ou a área envolvente (se há ou não alguma corrida pré-definida nas proximidades, se a paisagem é agradável, etc.).
- Administrador – O Administrador existe para actuar ou resolver algum conflito que saia da área de acção do moderador. A reter, o administrador deve poder banir um utilizador, apagar alguma corrida, introduzir uma corrida pré-definida, promover utilizadores a moderadores, despromover moderadores a utilizadores, etc.

4 Arquitectura da solução

Tal como temos vindo a mostrar ao longo do desenvolvimento do projecto, um dos principais

problemas prende-se no armazenamento e estruturação dos dados, para que sejam facilmente interpretáveis. Para responder a este problema, optámos por utilizar uma linguagem de marcação (XML) como base para a estruturação dos dados. No entanto, cada documento XML, que contém a informação de cada corrida, tem que guardar dados relativos ao utilizador, como o seu id, e dados da própria localização da corrida. De seguida, apresentamos a nossa solução para este problema.

INTRODUZIR O XML LINDO AQUI

Explicando melhor, este documento é um exemplo de uma representação de um percurso feito por um utilizador, neste caso, o utilizador com o *user_id* igual a 1. Há vários campos que decodificamos facilmente o seu significado, como *city*, que representa a cidade onde foi feita a corrida, o *name*, que é o nome que o utilizador deu à sua corrida, ou mesmo os campos referentes ao tempo, que tem tempo inicial e final. No entanto, viremos a nossa atenção para os campos *approved* e *private*, com o valor *false* e *true* respectivamente. Por defeito, qualquer corrida criada por um utilizador tem o valor tem esses valores para os campos referidos anteriormente. Isto foi uma implementação para diferenciar os trilhos que são privados, os que são privados à espera de aprovação para serem públicos, e os públicos. Ou seja, quando um user cria um trilho, *approved* e *private* tomam os valores *false* e *true*, respectivamente. Após isso, o utilizador pode pretender que o seu trilho seja passado para a funcionalidade *Test you limits*. Assim, *private* passa a valer *true*. No entanto, *approved* continua com o valor booleano para falso. Isto porque esse trilho ainda necessita de aprovação de um moderador para que passe a público. Se for aprovado, *approved* passa a *true* e o trilho passa a ser público. Caso contrário *approved* mantém o valor *false*, e *private* é alterado para *true*, exactamente igual ao momento da sua criação. Outra particularidade deste documento XML é a existência de um *array* de pontos. Cada posição do *array* é um objecto JSON que contém a latitude e a longitude de cada ponto recolhido pelo dispositivo móvel. Este documento XML visa resolver o problema de estruturação da informação a ser trocada entre o dispositivo móvel e o *webservice*.

5 Trabalho desenvolvido

5.1 Aplicação Android

Até este momento, dada a preparação do *webservice* para receber e tratar os dados, a aplicação

Android encontra-se numa fase algo rudimentar. No entanto, já está desenvolvido um protótipo que recolhe as coordenadas *GPS* e as apresenta no ecrã, e que permite também visualizar um mapa recorrendo à *API Google Maps*, ainda sem ligação às coordenadas obtidas. O trabalho a continuar passa pela automatização da recolha de coordenadas ao longo de intervalos de tempo, apresentar o mapa centrado nestas mesmas coordenadas, desenhar o percurso até lá, e guardar toda esta informação em formato XML para que possa depois ser analisado e sincronizado com o *webservice*. Para isto, terá também de ser desenvolvida a componente de autenticação da aplicação com o *webservice*. Depois deste trabalho, é intenção avançar para a componente social da aplicação, podendo partilhar a partir do *smartphone* as informações nas redes sociais.

5.2 Webservice

A plataforma online que faz a ponte entre o sistema e o utilizador, encontra-se em desenvolvimento, disponibilizando já aos utilizadores registados algumas funcionalidade importantes, que servem de base para o correcto funcionamento do *JogginGo!*. Entre as quais, destacamos a possibilidade que um utilizador registado tem de visualizar os seus percursos, assim como a visualização de cada percurso no mapa recorrendo à *API Google Maps*. Para além disso, já é possível, através de um dispositivo móvel, enviar para o *webservice* as informações de um percurso feito por um jogger, usando a estrutura do documento XML descrita anteriormente.

6 Conclusões

Neste artigo abordou-se o desenvolvimento de uma aplicação que permita a monitorização de um *jogger* ao longo de um percurso. Aliado à sua vertente social, esta plataforma permite fazer a ponte entre a individualidade de fazer *jogging* com a possibilidade de competir saudavelmente contra outros atletas. Posto toda a problemática, resolvemos dividir o desenvolvimento em três fases distintas:

- **Recolha de requisitos** – Nesta etapa, que já está concluída, foi feito um levantamento de todos os requisitos necessários para a correcta implementação desta aplicação. Foi feito um estudo de todas as tecnologias existentes a fim de escolher aquela que melhor preenchesse o requisitos da aplicação.

- **Recolha dos dados e solução do problema** – Nesta fase, que foi das que tem merecido até à data mais atenção da nossa parte, foi definido um modelo XML final para resolver o problema de estruturação de informação e da sua respectiva transferência entre dispositivo móvel e o *webservice*. A recolha dos dados é em tempo real e estará finalizada aquando da finalização do desenvolvimento da aplicação móvel, que já está em curso. Isto deve-se ao facto de o JogginGo! não utilizar nenhum dataset existente, mas sim, usar a sua aplicação móvel para a recolha dos próprios elementos.
- **Análise dos dados e desenvolvimento da plataforma** – Nesta terceira etapa pretende-se fazer a análise dos documentos XML recebidos em ambos os terminais, e desenvolver a plataforma para que possa ser usada pelo utilizador final.

No fim destas três etapas, pretendemos ter uma plataforma pronta a usar em qualquer parte do Mundo, usando documentos XML como base para a troca de informação entre *webservice* e os dispositivos móveis.

Referências

- [1] W3C World Wide Web Consortium. XML Tutorial. <http://www.w3schools.com/xml/>.
- [2] Wikipedia. XML, What is it? <http://en.wikipedia.org/wiki/XML>.
- [3] Benjamin Roth. Google Maps for Rails. <https://github.com/apneadiving/Google-Maps-for-Rails>.
- [4] Google. Google Maps API. <https://developers.google.com/maps/>.