



**FITTRACKER**

## Aplicativo de Gerenciamento de Atividades Esportivas

**Disciplina:** 5PDM

**Prof:** Miguel Carvalho.

**Alunos:** Bernardo, David e Marília.

## Problema

Usuários de um centro de fitness desejam acompanhar seu progresso de treinos, agendar aulas e receber notificações personalizadas. O problema é que atualmente as informações estão dispersas entre várias plataformas, tornando difícil gerenciar o progresso de forma centralizada e prática.

## Solução

Criar um aplicativo mobile com Expo que centralize todas as informações, permita aos usuários acompanhar os treinos, visualizar aulas, interagir com um Webservice para obter dados dinâmicos e persistentes, e receber atualizações sobre agendamentos.

## Aplicativo

O aplicativo "FitTrack" terá as seguintes telas:

1. **Tela de Login/Autenticação** (via API de autenticação).
2. **Tela de Dashboard** com progresso dos treinos e acesso rápido à agendamentos.
3. **Tela de Aulas** onde o usuário pode visualizar e agendar suas aulas.
4. **Tela de Perfil** que exibe detalhes do usuário e permite configurações básicas.

## Tecnologias:

- **Expo Snack** para desenvolvimento React Native.
- **React Navigation** para navegação entre as telas.
- **Fetch API** para interagir com um Webservice (ex. Firebase ou API REST).

## Documentação dos processos

### Problema:

- A necessidade dos usuários de uma plataforma centralizada para gerenciar e acompanhar seus treinos e aulas de forma prática e personalizada.

### Solução:

- O desenvolvimento de um aplicativo usando Expo Snack e React Native que oferece uma experiência fluida e interativa, integrando dados em tempo real via Webservice, e permitindo navegação simples entre login, dashboard, agendamento de aulas e perfil do usuário.

### Aplicativo FitTrack:

- **Tela de Login:** Autenticação via API.
- **Tela de Dashboard:** Mostra o progresso de treino dinâmico, via chamada a Webservice.
- **Tela de Aulas:** Lista as aulas disponíveis e permite agendamentos.

- **Tela de Perfil:** Exibe informações básicas e opções de logout.

## Atores Principais:

1. **Usuário (Aluno):** A pessoa que vai interagir com o app para gerenciar suas aulas, visualizar o progresso de treino, configurar o perfil, etc.
  2. **Sistema de Autenticação:** Um serviço que valida as credenciais de login.
  3. **Banco de Dados:** Onde estão armazenadas informações do usuário, progresso de treino e detalhes das aulas.
- 

## Caso de Uso 1: Login

**Ator Primário:** Usuário (Aluno)

**Objetivo:** Realizar a autenticação para acessar o sistema.

**Descrição:**

O usuário abre o aplicativo e é levado à tela de login. Ele deve inserir seu e-mail e senha. O sistema verifica as credenciais com o sistema de autenticação. Se as credenciais forem válidas, o usuário é redirecionado para o Dashboard.

**Fluxo Principal:**

1. O usuário abre o aplicativo.
2. O usuário insere o e-mail e a senha nos campos apropriados.
3. O sistema valida as credenciais com o Webservice de autenticação.
4. O sistema autentica o usuário com sucesso.
5. O sistema redireciona o usuário para a tela de Dashboard.

**Fluxo Alternativo:**

- Se o login falhar:
  - O sistema exibe uma mensagem de erro ("Email ou senha incorretos").
  - O usuário é convidado a tentar novamente.


**Pré-condições:**

- O usuário tem um e-mail e senha previamente registrados no sistema.
- O Webservice de autenticação está disponível.

**Pós-condições:**

- O usuário é autenticado e tem acesso ao sistema.


Login

  
**FitTrack**

**Entrar**

[Esqueceu sua senha?](#)  
[Criar uma conta](#)

[←](#) Cadastro

  
**FitTrack**

**Cadastrar**

[Voltar para Login](#)

Tela: Perfil.

---

## **Caso de Uso: Visualizar Dashboard**

**Ator Primário: Usuário (Aluno)**

**Objetivo: Verificar o progresso de treinos e acessar funcionalidades de agendamento.**

**Descrição:**

Após fazer login, o usuário é direcionado para o Dashboard, onde pode visualizar seu progresso nos treinos e acessar as aulas, agendamentos, etc.

**Fluxo Principal:**

1. O usuário acessa o Dashboard.
2. O sistema exibe o progresso dos treinos (por exemplo, gráfico ou porcentagem de conclusão).
3. O usuário pode selecionar acessar as aulas disponíveis ou o seu perfil.

**Fluxo Alternativo:**

- Se o progresso não puder ser carregado:
  - O sistema exibe uma mensagem de erro.
  - O usuário ainda pode acessar outras funcionalidades como "Aulas" ou "Perfil".

**Pré-condições:**

- O usuário já fez login.
- O progresso de treinos está registrado no banco de dados.

**Pós-condições:**

- O usuário visualiza seu progresso e pode tomar ações a partir do Dashboard.

← Dashboard

## Progresso Atual



Cardio: Completo



Musculação: Completo

Agendamentos

Tela: Dashboard

---

## **Caso de Uso: Agendar ou Visualizar Aulas**

**Ator Primário: Usuário (Aluno)**

**Objetivo: Visualizar e agendar aulas disponíveis.**

**Descrição:**

O usuário pode acessar a tela de Aulas, onde uma lista de aulas está disponível. Ele pode ver detalhes das aulas, como horário e duração, e pode se inscrever em uma aula específica.

**Fluxo Principal:**

1. O usuário navega para a tela "Aulas" a partir do Dashboard.
2. O sistema exibe uma lista de aulas disponíveis.
3. O usuário seleciona uma aula para visualizar detalhes (data, horário, instrutor).
4. O usuário pode clicar em um botão para se inscrever em uma aula.
5. O sistema confirma a inscrição do usuário na aula.

**Fluxo Alternativo:**

- Se não houver aulas disponíveis:
  - O sistema exibe uma mensagem informando que não há aulas no momento.

**Pré-condições:**

- O usuário já fez login.
- O banco de dados contém informações sobre as aulas disponíveis.

**Pós-condições:**

- O usuário está inscrito em uma aula e ela aparece no seu agendamento.

← Aulas

**Yoga**

2024-10-13 - 10:00 - 60 minutos

Instrutor: João

Inscriver-se

**Spinning**

2024-10-12 - 12:00 - 60 minutos

Instrutor: Maria

Inscriver-se

Tela: Agendar Aulas

---



## **Caso de Uso: Editar Perfil**

**Ator Primário: Usuário (Aluno)**

**Objetivo: Visualizar e editar informações do perfil.**

**Descrição:**

O usuário acessa a tela de perfil para visualizar suas informações pessoais, como nome, e-mail, e pode alterar configurações como senha, foto de perfil ou preferências de notificação.

**Fluxo Principal:**

1. O usuário navega até a tela "Perfil" a partir do Dashboard.
2. O sistema exibe as informações atuais do usuário (nome, e-mail, foto de perfil, etc.).
3. O usuário clica no botão para editar as informações.
4. O sistema permite que o usuário atualize os campos desejados (por exemplo, senha).
5. O usuário confirma as alterações.
6. O sistema salva as atualizações e exibe uma mensagem de sucesso.

**Fluxo Alternativo:**

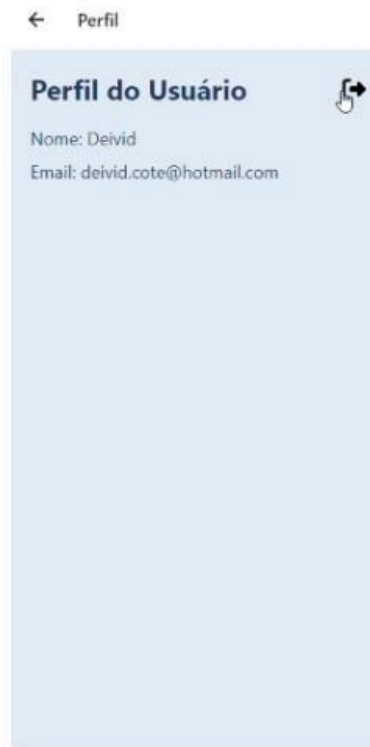
- Se as alterações falharem:
  - O sistema exibe uma mensagem de erro.
  - O usuário é convidado a tentar novamente ou a verificar os campos inseridos.

**Pré-condições:**

- O usuário já fez login.
- As informações do perfil estão disponíveis no banco de dados.

**Pós-condições:**

- O perfil do usuário é atualizado com sucesso.



Tela: Perfil

---

### Diagrama de Casos de Uso:

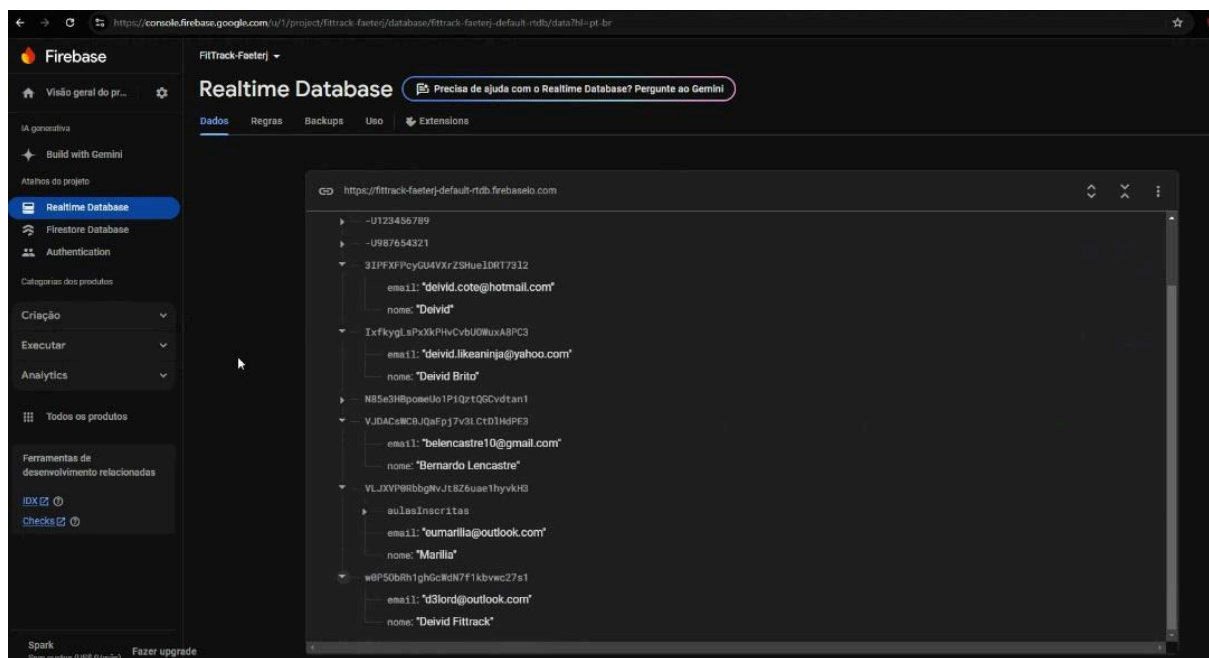
1. **Login:** O usuário insere suas credenciais → Sistema valida → Acesso ao Dashboard.
2. **Dashboard:** O usuário vê progresso → Acesso rápido a aulas ou perfil.
3. **Aulas:** O usuário vê a lista de aulas disponíveis → Inscrição em aulas.
4. **Perfil:** O usuário visualiza e edita as informações do perfil → Salva alterações.

### Resumo dos Casos de Uso:

- **Login:** Realizar autenticação.
  - **Dashboard:** Exibir progresso de treinos.
  - **Aulas:** Visualizar, agendar ou inscrever-se em aulas.
  - **Perfil:** Visualizar e editar informações do usuário.
-

## Integração com Webservice

Problema de usabilidade(resolvido): Numa versão anterior, a senha do usuário era "hasheada" antes de ser enviada ao web service. Funcionava corretamente porém, uma vez que o usuário esquecesse sua senha, a recuperação era impossível. O usuário trocava a senha porém a mesma não era "hasheada" nessa operação(atraves do web service firebase authentication). Uma vez que o usuário recuperasse a senha, ele não conseguiria logar. A solução foi deixar a encriptação para o webservice, revomendo a camada adicional de encriptação(anteriormente sha256), o que diminuiu a complexidade do código, sem comprometer a segurança.



⚡

Firebase

🏠

Visão geral do pr...

⚙️

A generativa

✦

Build with Gemini

Atalhos do projeto

📄

Realtime Database

📄

Firestore Database

👤

Authentication

📂

Categories dos produtos

📄

Criação

📄

Executar

📄

Analytics

📄

Todos os produtos

🔧

Ferramentas de desenvolvimento relacionadas

🔗

SDK

🔗

Checks

FitTrack-Faeterj

Authentication

Usuários

Método de login

Modelos

Uso

Configurações

Extensões

⚠️

Muitos navegadores não oferecem mais suporte ao login com redirecionamento entre origens. Atualize o app para que os usuários possam continuar fazendo login.

Dispensar

Saiba mais

🔍

Pesquise por endereço de e-mail, número de telefone ou UID do usuário

Adicionar usuário

🔄

⋮

Identificador	Provedores	Data de criação	Último login	UID do usuário
eumarilia@outlook.com	📧	17 de out. de 2024	17 de out. de 2024	VLJXVP8bghvJl8Z6uae1hy...
deivid.costa@hotmail.co...	📧	17 de out. de 2024	17 de out. de 2024	3lPFXFPcyOU4VX/Z3lhaEDRT...
betencashe10@gmail.c...	📧	16 de out. de 2024	16 de out. de 2024	VJdACaWCOJQdEpg7v8LCBL...
deivid.ikeemiraj@yahoo...	📧	15 de out. de 2024	17 de out. de 2024	lrfeygl_sPhx0dPHnCv8UOWuaA...

Linhas por página:

50

1 - 4 of 4

<

>

Spark

Recursos (beta)

Fazer upgrade

## UX (Experiência do Usuário) para o Aplicativo de Academia FitTrack

A **experiência do usuário (UX)** no FitTrack deve ser centrada na simplicidade, eficiência e motivação para manter o usuário engajado em sua rotina de treinos. A navegação será fluida e intuitiva, com todas as funções principais acessíveis em poucos cliques. O fluxo de uso é projetado para permitir que o usuário:

1. **Acesse rapidamente o conteúdo** após o login bem-sucedido.
2. **Visualize o progresso de seus treinos** de forma clara e motivadora na tela de Dashboard.
3. **Encontre e agende aulas** facilmente, com detalhes das aulas bem destacados.
4. **Personalize seu perfil** sem complicações, tornando simples a atualização de informações pessoais e preferências.

### Principais Pilares de UX:

- **Facilidade de navegação:** Menus claros, com ações bem definidas, especialmente para o agendamento de aulas e consulta de progresso.
  - **Feedback instantâneo:** O usuário deve receber confirmação clara de ações, como login, agendamento de aulas e atualização de perfil.
  - **Motivação visual:** O progresso deve ser destacado de forma visual (gráficos ou barras) para manter o usuário engajado.
  - **Acessibilidade:** O design deve ser inclusivo, com textos e botões fáceis de interagir em diferentes tamanhos de tela.
- 

## UI (Interface do Usuário) para o Aplicativo de Academia FitTrack

A **interface do usuário (UI)** será limpa, moderna e com uma paleta de cores que transmita energia e bem-estar, como tons de azul e verde. Cada tela será organizada para facilitar o uso, com foco nas principais ações do usuário.

### Elementos de UI para cada tela:

1. **Tela de Login:**
  - Simples e minimalista, com campos de entrada grandes e um botão de login bem destacado.
  - Uso de uma cor de fundo relaxante, como tons suaves de azul ou cinza, com botões de ação em destaque, como laranja ou verde.
2. **Dashboard:**
  - Exibição clara do progresso dos treinos em gráficos circulares ou de barras, com percentuais de conclusão.
  - Ícones grandes e coloridos para acessos rápidos às aulas e ao perfil.
  - Tipografia moderna e legível para exibir detalhes do progresso.
3. **Tela de Aulas:**
  - Lista de aulas com informações como título, horário e duração, dispostas em cartões fáceis de visualizar e tocar.

- Uso de cores contrastantes para destacar o botão de "Agendar" para cada aula.
  - Filtros no topo da tela para facilitar a busca por diferentes tipos de aulas.
4. **Tela de Perfil:**
- Layout simples com avatar, nome e e-mail no topo, seguido por botões claros para editar informações ou alterar a senha.
  - Ícones intuitivos ao lado de cada campo de configuração, como notificações, preferências de treino e atualizações de senha.
  - Cores neutras com destaques em botões e ícones.

#### **Principais Pilares de UI:**

- **Consistência:** Manter padrões de design nas quatro telas para uma experiência coesa.
- **Hierarquia visual clara:** Destacar as principais ações do usuário, como agendar aulas, acessar o perfil e acompanhar o progresso.
- **Design responsivo:** Garantir que o aplicativo tenha boa aparência em smartphones de diferentes tamanhos e resoluções.