

Desenvolvimento de Amigo do Engenheiro

Título: Desenvolvimento de Amigo do Engenheiro um aplicativo de auxílio de cálculos Avançados.

Mohammad Ossman Abdul Rauf

Osvaldo Armindo

Estudantes de engenharia informática e telecomunicações – ESAUNA; II semestre

1. Resumo

Neste presente projeto pretendemos apresentar a implementação de uma calculadora que ajuda e facilita o engenheiro na hora de fazer cálculos avançados.

2. Contextualização

Todo engenheiro já sentiu a necessidade de fazer cálculos avançados, os estudantes de engenharia são ensinados como resolver problemas com a matemática, mas a finalidade de um engenheiro é de criar, resolver problemas e a matemática e o calculo são as ferramentas para chegar ao este objectivo (resolver um problema), a tecnologia vem para ajudar e neste caso **Amigo do engenheiro** é uma plataforma/aplicativo para ajudar o engenheiro ou qualquer outro profissional que necessita de fazer cálculos, na hora de resolver um problema, porque ficar 15 ou até mesmo 30 min batendo a cabeça tentando resolver um Sistema de equações para só depois começar a resolver o problema? Porque ficar 10 minutos fazendo a conversão de decimal para o binário? Estes são os problemas que o **Aplicativo Amigo do Engenheiro** pretende resolver.

3. Introdução

Amigo do engenheiro foi desenvolvido por 2 estudantes de Engenharia Informática e Telecomunicações para servir de auxílio a todos engenheiros na hora de resolver um problema deixando a parte de calculo para a app.

Amigo do engenheiro foi criado e testado para android com a possibilidade de expansão para o sistema IOS, graças a tecnologia concebida pelo Facebook, o React Native é a biblioteca usada na criação deste ambicioso projeto.

4. Metodologia de desenvolvimento

Diante das dificuldades apresentadas na hora de resolução de problemas e de exaustão na hora dos cálculos, foi pensado e elaborado uma ideia, a qual facilitasse e ajudasse o engenheiro na hora da resolução de um cálculo.

A elaboração deste projecto foi desenvolvido em algumas etapas sendo a primeira delas a escolha da tecnologia que iria ser usada para o desenvolvimento, diante de varias opções como as linguagens Java e Kotlin para android ou Swift para IOS, a ideia seria de ajudar o máximo de pessoas por isso fomos com uma abordagem hibrida, neste app usamos a linguagem JavaScript e com auxilio da biblioteca React Native elaboramos um código apenas, que na hora de compilação executa o programa na linguagem que o sistema necessita Java para android e Swift para IOS.

A seguir foi feito um levantamento de vários módulos e algoritmos já desenvolvidos por outros programadores para facilitação na hora do desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projecto em questão buscou o desenvolvimento do aplicativo AMIGO DO ENGENHEIRO, direcionado para área de engenharia. Com a finalidade de auxiliar aos trabalhadores e estudantes de engenharia. O AMIGO DO ENGENHEIRO foi disponibilizado e utilizado pelos colegas de sala para o período de teste, dessa forma possibilitando o desenvolvimento de um aplicativo completo e com menos problemas possíveis.