

Programação Mobile - Aplicativo Umbrella

Lais Boesing, ADS, laisboesing@hotmail.com

Luiz Francisco de Camargo, ADS, camargoluizfrancisco035@gmail.com

1. Decisões de design

No projeto utilizamos a logo da Umbrella Corporation, uma organização que cria armas biológicas no jogo Resident Evil. As cores do aplicativo são as mesmas da logo: Preto, vermelho e branco, já que são cores que remetem à:

- Preto: Associado à seriedade e formalidade na saúde, como trajes médicos ou logotipos de empresas do setor.
- Vermelho: Associado à vitalidade e urgência, usado em sinais de alerta, embalagens de medicamentos e para chamar a atenção.
- Branco: Associado à pureza e limpeza, usado em uniformes e ambientes hospitalares para transmitir higiene e esterilidade.

Diferente do jogo, a Umbrella Corporation é um aplicativo de gestão médica, utilizado para agendar consultas, visualizar as próximas consultas e as informações do médico-usuário.

As telas do aplicativo tendem a ser simples e intuitivas, com apenas os campos necessários para agendar a consulta de forma mais rápida possível.

Link do protótipo:

<https://www.figma.com/file/YQSxDMDQHLoTJGXTciqxy/Prototipo?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=gXPPyOaMdrAFIJkk-1>



2. Dificuldades encontradas no desenvolvimento

Em questão de desenvolvimento de código a maior dificuldade foi a adaptação da estrutura do Flutter, acredito que seja diferente da maioria das linguagens mais conhecidas como por exemplo CSS, que é utilizado para a estilização e construção de telas.

Outra dificuldade foi pensar em uma arquitetura para armazenar as consultas todas em memória, por fim chegamos a conclusão que construir uma API para adicionar e listar as consultas seria mais simples e além disso as consultas ficariam armazenadas no banco de dados, como ocorre na maioria dos aplicativos divulgados comercialmente.

A API foi construída em Java utilizando o framework Quarkus e o banco acessado é o SQL Server Management da Microsoft.