



PROJETO CARRINHOS DE BÉBE

Gabriel Garcia | Miguel Rodrigues | Pedro Grilo

16 DE FEVEREIRO DE 2020
INSTITUTO POLITÉCNICO DE SETÚBAL

Índice

Nome/acrónimo/ : **Erro! Marcador não definido.**

Sketch de Logo (opcional) : **Erro! Marcador não definido.**

Breve descrição da app com o objetivo central bem definido: **Erro! Marcador não definido.**

Listagem de potenciais apps concorrentes, similares, ou que apresentem funcionalidades/design/etc. importantes como referência: **Erro! Marcador não definido.**

Listagem das funcionalidades mais importantes e interessantes, com o levantamento inicial de requisitos:..... **Erro! Marcador não definido.**

Indicação de quais os sensores e interações mais complexas a usar: **Erro! Marcador não definido.**

Apresentação de sketches/mockups/wireframes de user interfaces mais importantes: **Erro! Marcador não definido.**

Introdução.

A app tem como **objetivo** disponibilizar ao cliente o aluguer de carrinhos de bebé.

A aplicação funcionará a partir da localização, tanto para o aluguer, como para garantir a segurança dos carrinhos.

Haverá uma página inicial, onde será possível o utilizador realizar o seu **registo** ou **entrar** com a sua conta já existente. Após ter realizado este passo com **sucesso**, o utilizador terá **acesso** a um **outro ecrã** onde será possível ver os **carrinhos disponíveis**.

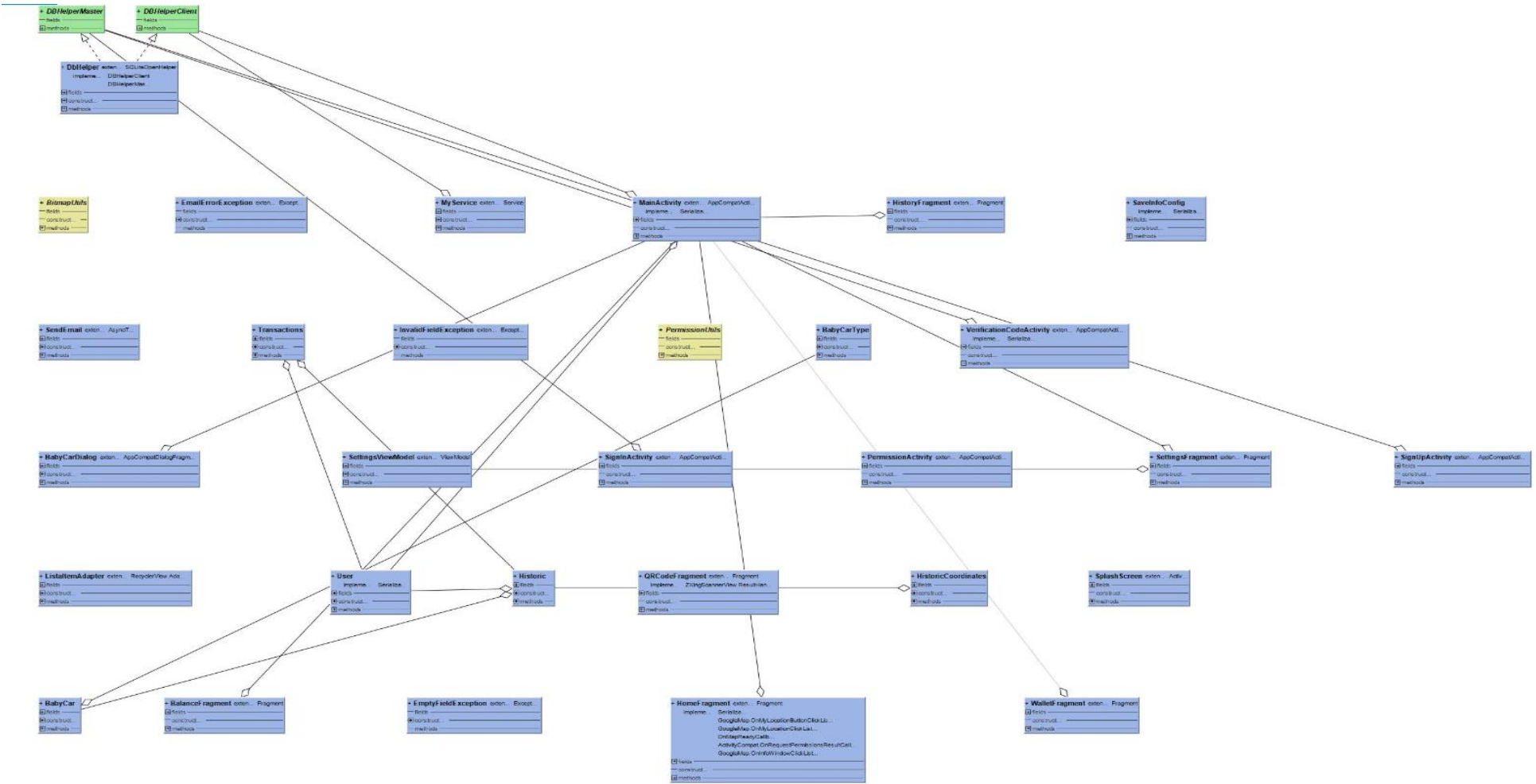
Quando o utilizador clicar em um carrinho, será possível verificar a que distancia se encontra, preço e tipo. O **preço** varia conforme o **tipo** do carrinho.

Existem **quatro** tipos de carrinhos: **S** – carrinho pequeno para uma só criança, sem a possibilidade de carregar muitos objetos; **M** – carrinho médio para uma só criança, com um cesto a mais para poder carregar mais objetos; **L** – carrinho grande para duas crianças; **XL** – carrinho muito grande para duas crianças mais objetos.

Os veículos são alugados através de **códigos QR** ou selecionando na aplicação o carrinho desejado (esta função só funciona se o utilizador estiver a **menos de 10m do carrinho**).

Para o aluguer do carrinho de bebe, o utilizador precisará de ter dinheiro na sua conta da aplicação. Poderá adicionar saldo, através de vários métodos de pagamento, tal como, *MBWay, Visa, PayPal, etc.*

Modelo de dados:



Descrição das ideias e abordagens implementadas que sejam mais interessantes e/ou importantes

- A implementação dos carrinhos na API do *google maps*.
- A opção de alugar um carrinho por **QR Code** ou não.
- O Histórico com todas as compras feitas.

Manual de Utilizador:

- A aplicação começa pela primeira vez na janela do registo, onde é possível inserir o email.
- Após inserir o email, irá ir para uma janela onde será possível inserir o código de verificação que foi enviado para o email.
- Se tudo correr bem e aceitar as permissões necessárias, irá para a página inicial, onde será possível ver um mapa com os carrinhos disponíveis para alugar.
- Se clicarmos em um carrinho, será possível ver uma breve descrição do mesmo, se voltarmos a clicar na caixa, irá aparecer um aviso de quer mesmo alugar o carrinho ou não.
- Se clicarmos que sim, a aplicação irá ver se está disponível, se está a menos de 10 metros, e se sim, irá alugar o carrinho.
- No canto superior esquerdo, temos acesso a menu, onde será possível navegar para a carteira, historico, opções ou até mesmo terminar-sessão.
- Se clicarmos no menu carteira, podemos adicionar saldo ou um código promocional.
- Se escolhermos a opção de adicionar saldo, podemos adicionar saldo à nossa conta, sendo um valor mínimo de 5€.
- Se clicarmos na opção do histórico, podemos ver todos os alugueres de carrinhos realizados.
- Se clicarmos na aba de opções, podemos alterar o email da conta.

Abaixo encontram-se algumas capturas de ecrã da aplicação.

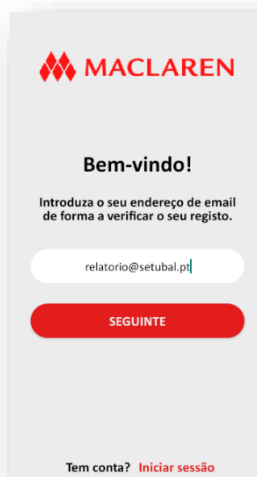


Fig1. Activity Sign Up



Fig2. VerificationCode

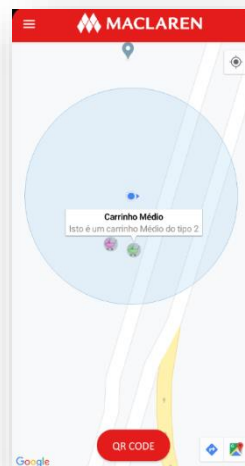


Fig3. Main Activity

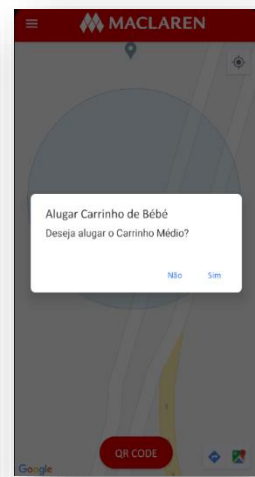


Fig4. Main Activity - Aluguer

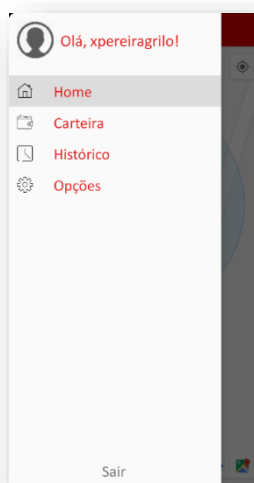


Fig5. Main Activity - Menu



Fig6. Wallet Fragment



Fig7. Historic Fragment

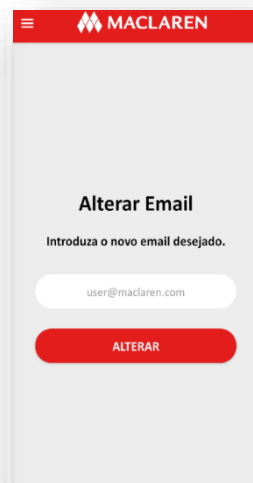


Fig7. Settings Fragment

Conclusão:

Neste trabalho consistia em desenvolver uma aplicação para a empresa “MacLaren”. A aplicação tem como objetivo alugar carrinhos de bebê, tanto em centros comerciais ou em aeroportos.

Conclui-se assim que este trabalho foi importante para a nossa aprendizagem e compreensão desta disciplina, porque nos permite ter uma visão sobre como criar uma aplicação com os conceitos que foram aprendidos na aula, tais como, listas, Google Maps, SQLite, etc.