UNIVERSIDADE METODISTA DE SÃO PAULO Escola de Engenharias, Tecnologia e Informação Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Humberto Matias
Pedro Augusto
Gabriel Perez
Alexandre Santos
Thiago Ramalho

PROJETO DE AÇÃO PROFISSIONAL - PAP Aplicação Mobile

São Bernardo do Campo 2020

Humberto Matias Pedro Augusto Gabriel Perez Alexandre Santos Thiago Ramalho

PROJETO DE AÇÃO PROFISSIONAL - PAP Desenvolvedora de Aplicativo

Atividade realizada pelos alunos do 1º semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistema da Universidade Metodista de São Paulo para atendimento ao Projeto de Ação Profissional - PAP.

São Bernardo do Campo 2020

Humberto Matias Pedro Augusto Gabriel Perez Alexandre Santos Thiago Ramalho

PROJETO DE AÇÃO PROFISSIONAL - PAP Desenvolvedora de Aplicativo

Atividade realizada pelos alunos do 1º semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistema da Universidade Metodista de São Paulo para atendimento ao Projeto de Ação Profissional - PAP.

Área de Concentração:		
Data da Apresentação: Resultado:	-	
BANCA EXAMINADORA		
Professor: Universidade Metodista de São Paulo	Prof.	
Professor: Universidade Metodista de São Paulo	Prof.	
Professor: Universidade Metodista de São Paulo	Prof.	

OBJETIVO

A nossa empresa apresenta o Colabore, um aplicativo para que você ajude o próximo, sendo seu vizinho ou até mesmo as pessoas do seu bairro, com essa pandemia muitas pessoas do grupo de risco não podem se arriscar ao sair para comprar um pão, frutas ou até mesmo fazer a compra do mês. Em virtude desse problema decidimos ajudar criando um meio para facilitar este processo de compras, com um aplicativo fácil de usar e bem simples, você pode se cadastrar para pedir ajuda ou ajudar o próximo.

SUMÁRIO

1.	Desenvolvimento Avançado	1
2.	Desenvolvimento Móvel e Embarcado	3
3	Qualidade de Processo e Produto	4

1. Desenvolvimento Avançado

-Padrões de projetos:

Singleton

Ao utilizar Singleton para criação do nosso projeto, temos mais controle ao acesso às propriedades e métodos de usar uma classe, isso também reduz o consumo da memória assim tornando algo importante para nosso projeto, diminuindo o consumo de instancias desnecessárias de uma classe. Ele fornece uma melhor maneira de criar objetos.

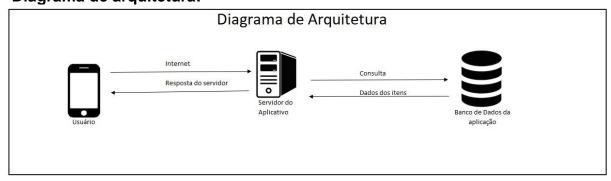
Decorator

O Decorator pode ser utilizado para quanto a adição de itens à lista, normalmente os itens possuiriam seus atributos padrão como; peso, quantidade, nome, dimensões e qualquer coisa especifica dele. para a lista poderíamos colocar uma "moldura" onde incluiria os comportamentos para que ele receba as interações da lista do usuário, movendo, adicionando, removendo ou precificando o item. Sendo o componente principal o comportamento do item dentro das listas. Assim permitindo que ao adicionarmos novas coisas a lista seja possível apenas criar uma nova classe do Decorator para ela.

-Métricas de desempenho:

Para avaliar o desempenho da aplicação podemos, trabalhando junto de estabelecimentos cadastrados, verificar se houve um aumento no volume de compra por pessoa em seus estabelecimentos, vide ser uma aplicação voltada a estabelecimentos de bairro essa mudança seria perceptível. Outra métrica a ser utilizada é se houve redução do numero de clientes nestes estabelecimentos, pois o objetivo da aplicação é, além de facilitar as compras para grupos reduzir a quantidade de pessoas na rua ao mesmo tempo, deste modo caso esse numero nos estabelecimentos seja reduzido junto ao aumento do volume de compras podemos ter uma ideia sobre o aplicativo estar ou não sendo efetivo.

-Diagrama de arquitetura:

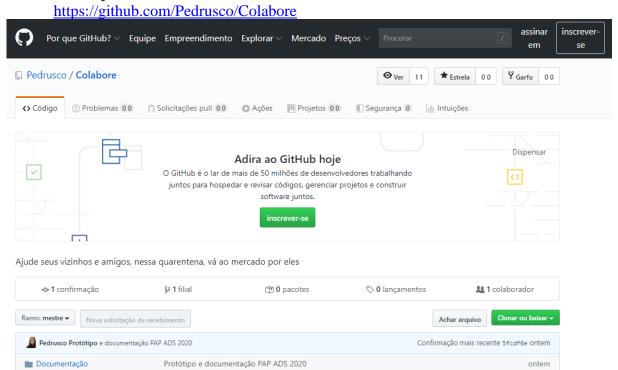


ontem

Entre em contato com o GitHub Preços API Treinamento Blog Sobre

-Documentação GIT:

Prototipo



Protótipo e documentação PAP ADS 2020

© 2020 GitHub, Inc. Termos e Condições Privacidade Segurança Status Socorro

2. Desenvolvimento Móvel e Embarcado



Figura 1 – Pagina Inicial

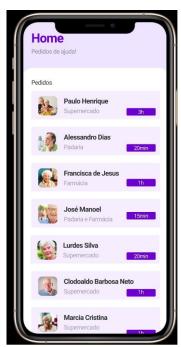


Figura 4 - Home

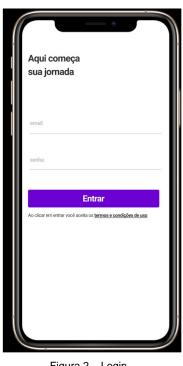


Figura 2 – Login

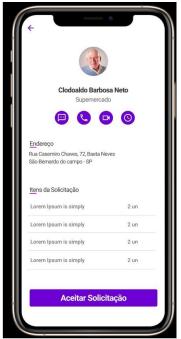


Figura 5 - Informações



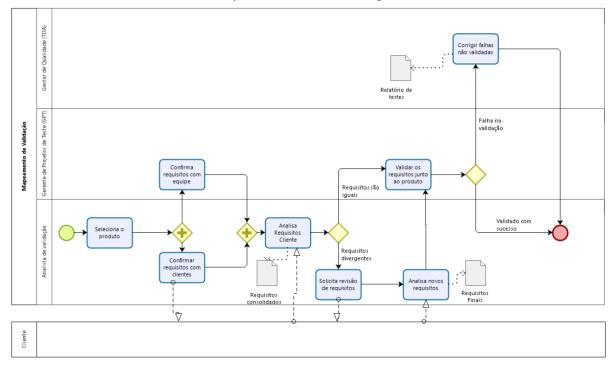
Figura 3 - Boas Vindas



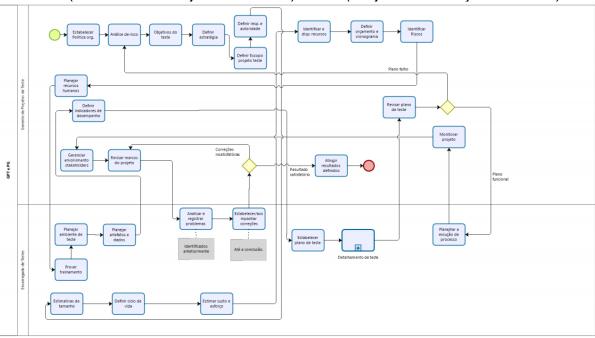
Figura 6 - Chamada

3. Qualidade de Processo e Produto

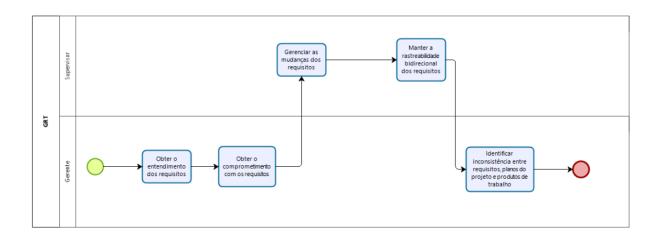
Mapeamento de Validação



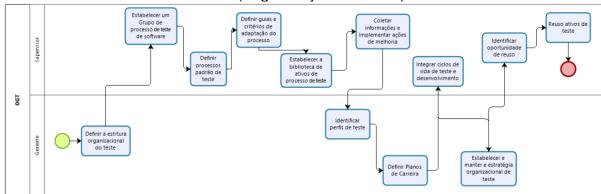
GPT(Gerencia de Projetos de Teste) e PET(Projeto e Execução de Teste)



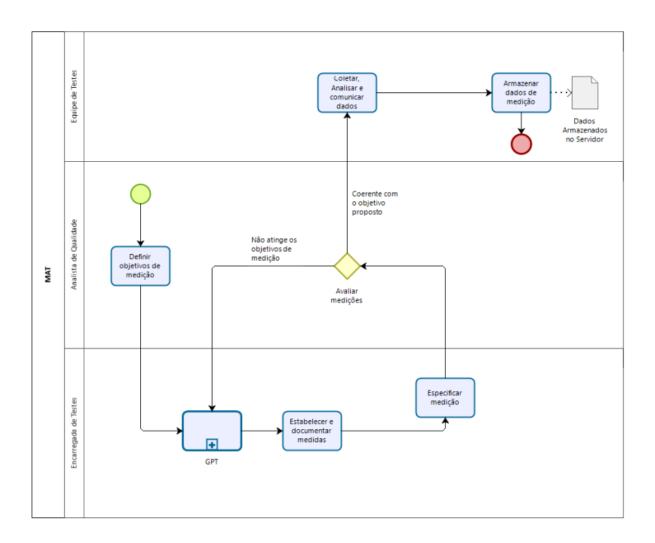
GRT(Gerência de Projetos de Teste)



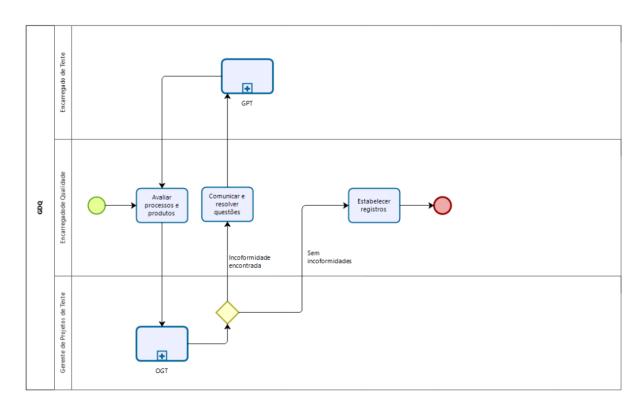
OGT(Organização do Teste)

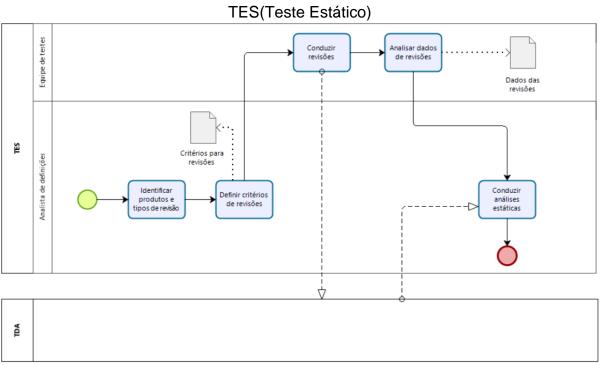


MAT(Medição e Análise de Teste)

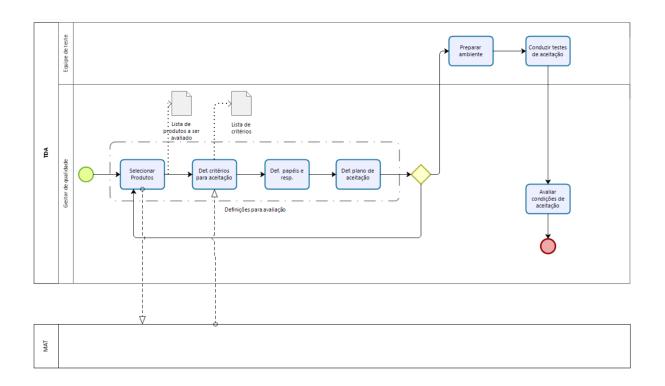


GDQ(Garantia de Qualidade)

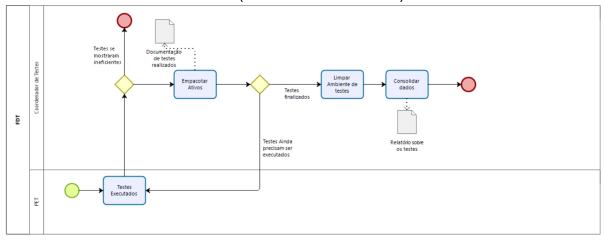




TDA(Teste de Aceitação)



FDT(Fechamento de Teste)



TRE(Treinamento)

