



FYTM- FIND YOUR TEAM MATE

Rubens Barbosa
nº 36246

Sumário

| | |
|------------------------------------|----|
| FYTM- FIND YOUR..... | 1 |
| Introdução | 3 |
| Questionário..... | 4 |
| Perguntas..... | 4 |
| Resultados | 5 |
| Mockups | 8 |
| Testes de usabilidade | 10 |
| Fases do Desenvolvimento..... | 11 |
| Utilização e Funcionalidades | 13 |
| Conclusão | 15 |

Introdução

Trabalho realizado para a cadeira de Conceção de Interfaces do curso de informática.

A aplicação tem o objetivo de ajudar jogadores de jogos de computador a achar um novo colega para jogar juntos no dia-dia.

Devido à dificuldade de horários de amigos conhecidos, nem sempre conseguimos jogar com as pessoas que gostamos. Com isso surgiu a ideia de criar uma aplicação onde jogadores conseguem achar outros jogadores com os mesmos interesses e disponibilidade para jogar juntos. Após a ideia ser criada, foram seguidos alguns passos de criação que vai ser explicado no decorrer do trabalho, como as fases do desenvolvimento, criação do questionário para obter *feedbacks* do futuro usuário, criação dos *mockups* para se ter uma noção visual de como será a aplicação e para conseguir fazer um teste de usabilidade para se testar o quanto é funcional a aplicação.

Questionário

Nesta fase do projeto foi necessário criar um questionário para se obter feedbacks dos nossos futuros usuários. Foi elaborado 7 perguntas precisas com a intenção de filtrar apenas o que precisamos para iniciar o projeto e resolver a carência de jogadores que não tem alguém para jogar junto. Foi obtido 13 respostas, dentro dessas respostas jogadores com intenção profissional e jogadores que passam o tempo a se divertir. Com essa variação de respostas entre diversos tipos de objetivos em comum (jogar) conseguimos ter uma noção do quão valia tem esse primeiro impacto do projeto ao ser finalizado.

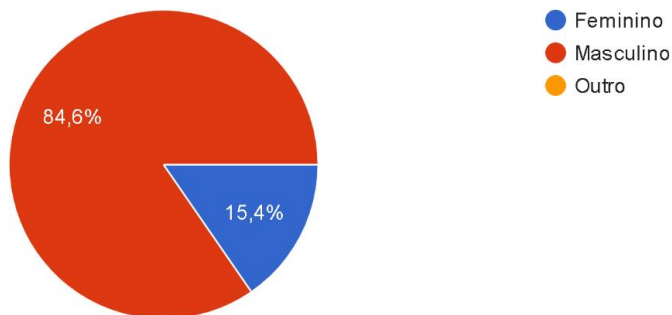
Perguntas

1. Qual é o seu gênero? (Opções de resposta: Feminino, Masculino, Outro)
2. Qual é a sua idade? (Opções de resposta: Resposta livre)
3. Qual jogo que gosta de jogar? (Opções de resposta: CS:GO, League of Legends, PUBG, Fortnite, Outra opção)
4. Quantas vezes na semana costuma a jogar? (Opções de resposta: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)
5. Qual é a finalidade de jogar um jogo? (Opções de resposta: Profissional, Apenas por diversão, Outra opção)
6. Costuma ter a facilidade de jogar com amigos? (Opções de resposta: Sim, Não)
7. Na sua opinião, quais são as funções que gostaria que tivesse na aplicação para encontrar um team mate? (Opções de resposta: Resposta livre)

Resultados

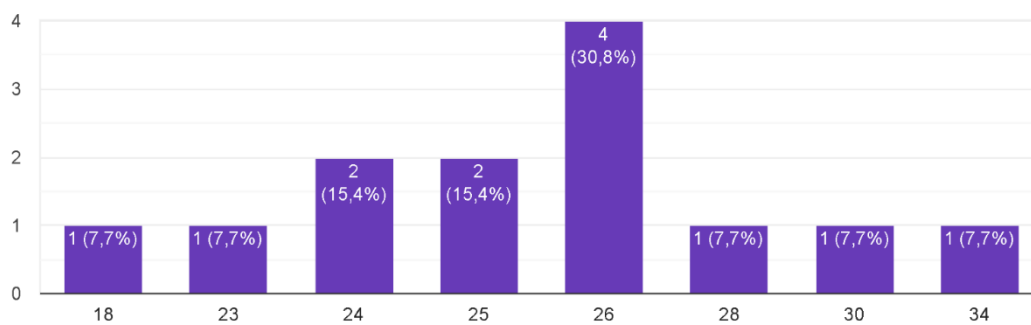
Qual é o seu género?

13 respostas



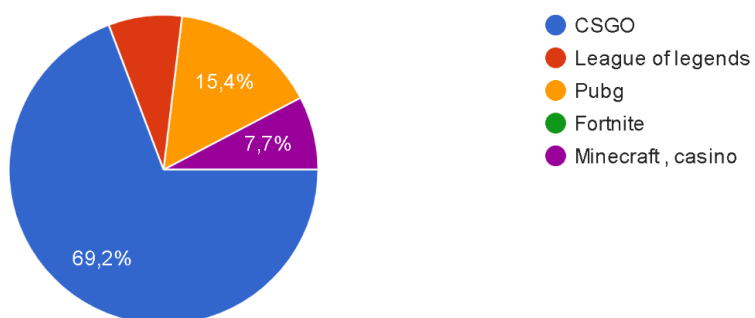
Qual é a sua idade?

13 respostas



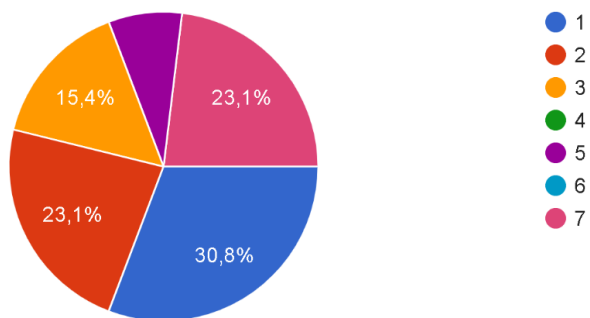
Qual jogo que gosta de jogar ?

13 respostas



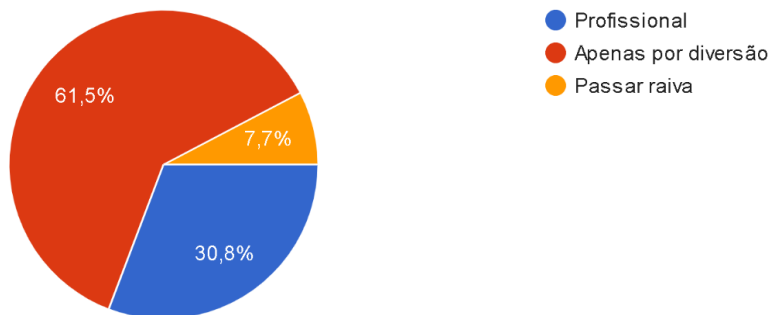
Quantas vezes na semana costuma jogar ?

13 respostas



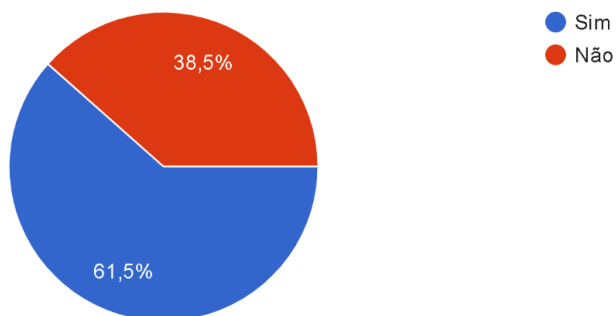
Qual é a finalidade de jogar um jogo?

13 respostas



Costuma ter a facilidade de jogar com amigos?

13 respostas



Na sua opinião, quais são as funções que gostaria que tivesse na aplicação para encontrar um team mate?

13 respostas

| |
|---|
| Friend list |
| Um tipo de "tinder" mas pra grupo de amigos, para jogar algum jogo online. Ex: among us. As vezes voce tem um grande numero de amigos, mas nem sempre ta todo mundo online na mesma hora. Então a ferramenta serviria para achar outro grupo pequeno de amigos para jogar num determinado horário ou dia. |
| Criar uma pesquisa para mapear os objetivos em comum e colocar essas pessoas pra jogarem juntas, assim poderiam discutir sobre outros temas que as interessam também. |
| Encontrar por aproximação |
| As qualidades dentro de jogo |
| Sistema de rep para a não apanhar gente toxica. |
| critério para avaliar o temperamento de uma pessoa (agressiva, calma, etc) |
| level e posições |
| Filtrar por jogo, por localidade, por idade. |
| Consistência de jogo, kd, jogos jogados |
| Gostaria que a aplicação tivesse uma funcionalidade que me permitisse encontra um parceiro de jogo, podendo ver os interesses em jogos desse perfil e permitir fazer pedido de amizade e enviar mensagem |
| Compatibilidade de nível |
| Acho que já está bom |

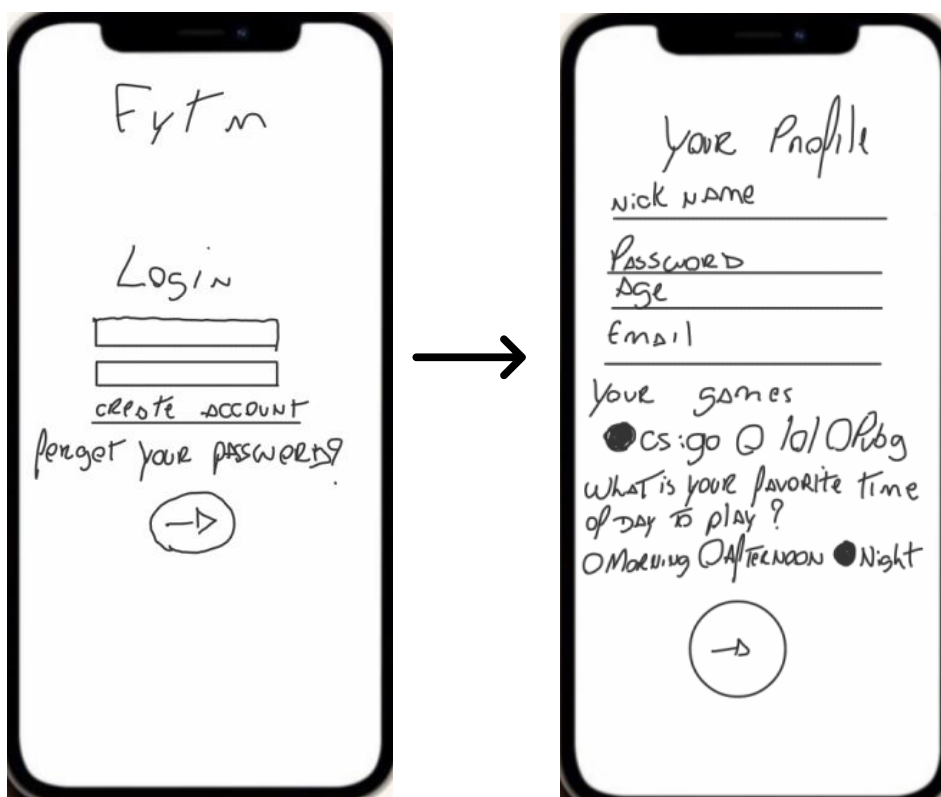
Comentário

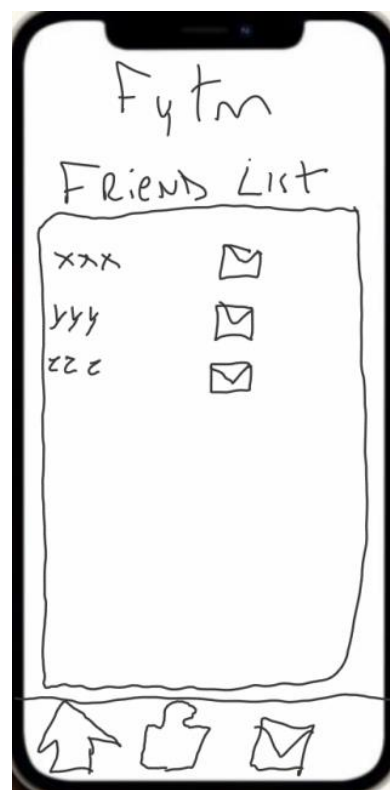
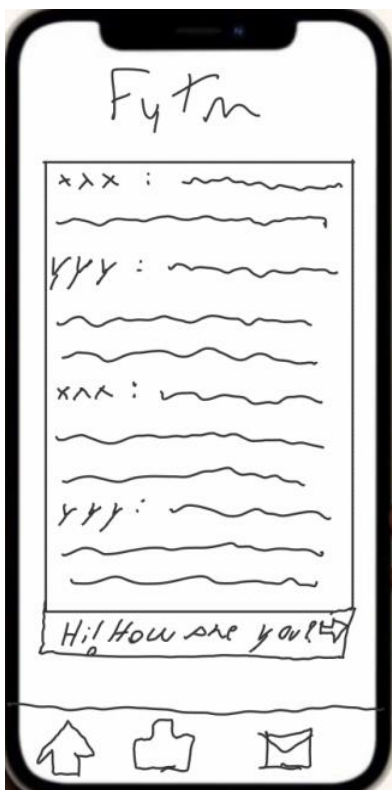
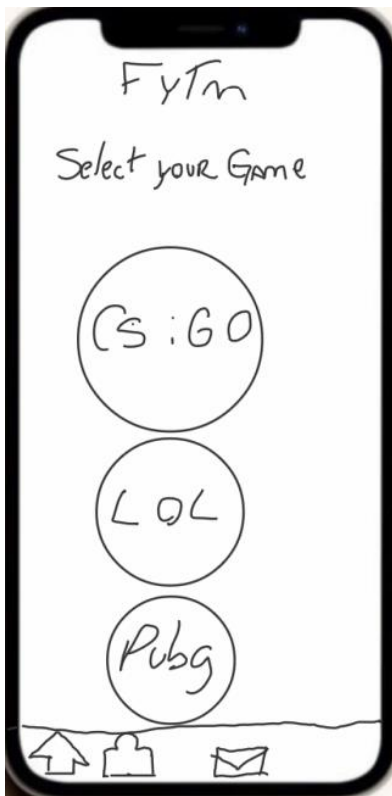
Após obter os feedbacks foi revisado algumas funcionalidades da nossa aplicação, como inserir uma *Friend List* e já preparar a aplicação para futuras versões garantindo uma melhoria conseguir dar mais informações a respeito dos usuários para que se possa ficar mais nítido o perfil de jogador que está à procura.

Mockups

Foram feitos 6 mockups como projeto inicial da aplicação, tendo a finalidade de mostrar um esboço de como vai ser a aplicação, funcionalidades e *layouts*.

Os mockups foram criados após receber os feedbacks do formulário acima citado. Foi absorvido informações relevantes e necessidades dos futuros clientes com relação a aplicação.





Testes de usabilidade

Tarefas de usabilidade da aplicação:

1. Criar conta na aplicação
2. Realizar Login
3. Selecionar jogo
4. Procurar “amigo” no Lobby do jogo escolhido
5. Adicionar amigo/ Abrir chat de conversa
6. Abrir chat de conversa
7. Adicionar amigo na Friend List

Tempo médio de conclusão por parte da equipa: 01:04 (Rubens Barbosa)

Grupo de usuários para teste de usabilidade da aplicação:

| Nome | Tempo |
|----------------------|-------|
| Rozana Barboza | 1:10 |
| Ricardo Silva | 1:19 |
| Carolina Luchtenberg | 1:39 |
| Enzo Silva | 1:50 |

Com base nos usuários que fizeram o teste de usabilidade da aplicação, obtemos uma media de tempo de 1 minuto e 30 segundos para conseguir criar o perfil, realizar o login, em seguida escolher uma opção de lobby referente ao jogo que deseja achar um “amigo”, após achar um amigo pode abrir um bate-papo com ele e também pode adicionar para sua *Friend List*.

Fases do Desenvolvimento

Fase 1 – Criação do projeto

Na fase 1 foi criada a ideia do projeto. A base do projeto foi dar uma solução para jogadores de games em computador sempre jogar com algum colega que tenha algo em comum, para fazer o momento do jogo ser algo prazeroso.

Fase 2 – Formulário com futuros usuários

Na fase 2 foi dada uma proposta de validar a ideia com o público-alvo da aplicação. Foi criado um formulário com perguntas para que os futuros usuários respondessem colocando dados chave para nós criadores da aplicação termos ideia se nossos objetivos vão de encontro com o público-alvo.

Fase 3 – Criação dos mockups

Na fase 3 foram criados os mockups com as funcionalidades da aplicação, como uma ideia inicial. A ideia dos mockups são para “testar” se as funcionalidades propostas inicialmente na aplicação fazem sentido e se são viáveis em um primeiro instante. Foram criados os *mockups* em esboços sem muita fidelidade com a proposta final da aplicação.

Fase 4 – Testes de usabilidade com o publico

A fase 4 consiste em realizar testes de usabilidade com o público-alvo, utilizando os *mockups* criados anteriormente. A ideia dos testes são para entender se as funcionalidades no *mockups* estão funcionais com a proposta da aplicação e de fácil entendimento para o público utilizador.

Fase 5 - Início da criação da app FYTM

Projeto criado pelo Android Studio com a linguagem kotlin e utilizando a API do Firebase. Após todas as etapas acima serem concluídas e entendermos todo o processo e formalização da aplicação, começamos pela parte de desenvolvimento da aplicação, sendo criadas suas *Activity* (páginas).

Fase 6 – Criação da Activity cadastro e login

O projeto iniciou com apenas a criação das páginas de cadastro e login, visando fazer o projeto por Sprint, aderindo a metodologia Scrum. A página de criação de usuário foi desenvolvida para ser criada rápido e objetiva, contendo campos de email, senha, idade, nick name, opção de jogo que está jogando atualmente como cs:go, lol e pubg, e qual é o período que o usuário tem de disponibilidade, tendo as opções de manhã, tarde e noite.

Na página login temos dois campos para o usuário introduzir suas credenciais, definidas como email e senha. Caso seja um usuário sem conta, foi criado um botão em formato de texto onde se clica e é direcionado para a página de criação.

Fase 7 – Implementação do Authentication Firebase

Após a criação das duas *activity*, foi planejado implementar a autenticação do Firebase nas duas páginas, assim já validando a funcionalidade. Para a implementação da autenticação, foi necessário criar na web um projeto para conseguir fazer a ligação com o projeto no Android Studio, sendo assim implementamos com o auxílio dos documentos fornecidos pelo próprio Firebase. Foi necessário utilizar na página de *create* a função “*createUserWithEmailAndPassword*” com os parâmetros de email e senha, para assim criar um usuário para se autenticar.

Na página de login foi preciso validar se o usuário é autenticado, e para isso implementamos o *auth* utilizando a função “*signInWithEmailAndPassword*” e passamos mais uma vez o parâmetro de email e senha para que se possa ser feito a validação de usuário.

Fase 8 – Implementação do Firestore Database

Para a implementação do Firestore foi preciso criar o banco de dados na web do Firebase e fazer a implementação de componentes na aplicação para conseguir utilizar as funções da API no projeto.

Na página de *create* onde se foi implementado a criação de usuário foi necessário utilizar o método “*collection*” onde é passado o nome que pretende dar ao banco de dados, em seguida utilizar “.document” para dar o nome do documento que no nosso caso é o usuário e por fim “.set” para passar os atributos do usuário para o banco de dados, e para isso foi criado um “*hashMapOf*” que foi passado todos os atributos que um usuário deve conter.

Fase 9 - Criação da Activity página principal

Após ter sido implementado a criação do usuário com o Firestore e a autenticação no login foi criado a página inicial contendo 3 botões para direcionar o utilizador á *lobby* que deseja achar outros “amigos” para jogar.

A Página foi pensada em algo *clean* e funcional, contendo os botões de direcionamento para a *lobby*, e outro botão para fazer o *logout* (sair).

Fase 10 – Criação das Activity lobby

Para criação do *lobby* com os utilizadores referente a escolha de jogo, foi necessário criar uma *recyclerview* em xml para conseguir fazer uma lista de usuários. Para conseguir coletar os dados necessários foi preciso implementar duas classes (*MyAdapter*, *User*) fazendo toda implementação de código para se criar a lista. Na activity de cada lobby foi feito a consulta (*get*) ao banco de dados, selecionado qual o nome do banco de dados que quero, e usar o método “.*whereEqualTo*” também disponibilizado pela API do Firebase, para passar em formato *string* qual é o campo que quero buscar.

Utilização e Funcionalidades

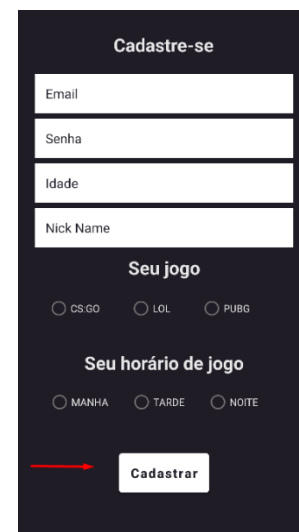
Ao abrir o aplicativo FYTM é direcionado para a página de login, onde o usuário consegue entrar na aplicação com o seu cadastro. Para novos usuários é necessário clicar no botão “Não tem conta? cadastre-se aqui!”, e em seguida é direcionado para a página de cadastro.



The image shows the FYTM Login screen. At the top is the FYTM logo. Below it is the title 'Login'. There are two input fields: 'Email' and 'Senha'. Below these fields is a link that says 'Não tem conta? cadastre-se aqui!'. At the bottom is a button labeled 'Entrar'. A red arrow points to the 'Entrar' button.



Na página de cadastro o novo usuário deve inserir o email, senha, idade, nick name, escolher o seu jogo atual, e sua disponibilidade de período para jogar, sendo assim a facilidade para encontrar outros jogadores com a mesma disponibilidade facilita. Após preencher todos os campos basta clicar no botão “Cadastrar” para ser movido para o Login novamente, e Efetuar a entrada na aplicação com a sua nova conta.



The image shows the FYTM Cadastre-se (Register) screen. At the top is the title 'Cadastre-se'. There are four input fields: 'Email', 'Senha', 'Idade', and 'Nick Name'. Below these fields is a section titled 'Seu jogo' with three radio buttons: 'CS GO', 'LOL', and 'PUBG'. Below that is a section titled 'Seu horário de jogo' with three radio buttons: 'MANHA', 'TARDE', and 'NOITE'. At the bottom is a button labeled 'Cadastrar'. A red arrow points to the 'Cadastrar' button.



Após voltar para tela de login, basta preencher os campos como cadastrado e clicar no botão “Entrar”.

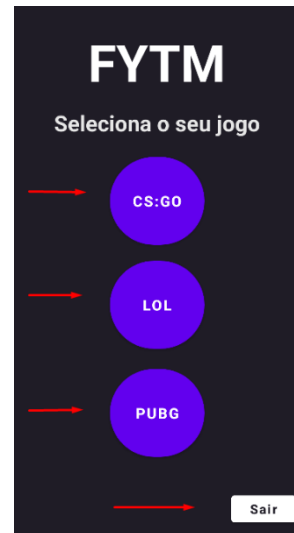


The image shows the FYTM Login screen again. At the top is the FYTM logo. Below it is the title 'Login'. There are two input fields: 'Email' and 'Senha'. Below these fields is a link that says 'Não tem conta? cadastre-se aqui!'. At the bottom is a button labeled 'Entrar'. A red arrow points to the 'Entrar' button.



Depois de ter feito o login, é direcionado para a página principal da aplicação, podendo visualizar 3 botões roxos com os nomes dos jogos, sendo possível clicar no botão do jogo que você está jogando no momento, para assim ser direcionado ao Lobby do jogo.

Podemos visualizar o botão “Sair” no canto inferior direito, que permite o usuário fazer logout (Sair da conta que foi utilizada para entrar na aplicação).



Foi escolhido a Lobby CS:GO e logo que é selecionado, o usuário consegue ver uma lista de usuários que também selecionou o jogo CS:GO na sua criação de conta, tendo em vista que é o jogo que a pessoa está a jogar no momento, sendo assim, esta procurando amigos com o mesmo jogo.

Conclusão

O Objetivo do projeto FYTM – Find Your Team Mate foi desenvolver uma aplicação para ajudar jogadores que acaba não tendo companhia para jogar com base na sua disponibilidade. Essa questão para quem é jogador é a mais evidente, porém algo que não é produzido no mercado. Obtendo essa necessidade foi resolvido desenvolver a aplicação para sanar esse problema continuo na vida de jogadores, pois sabemos que jogar com amigos faz a experiencia ser ainda melhor.

O projeto foi bem construído desde o início respeitando as ordens de criação desde a recolha de requisitos, entender a demanda e feedback do publico alvo, criação dos mockups para visualização da ideia e de ter a melhor experiencia.

Portanto após seguir todos esses passos foi inicializado a construção da aplicação, dividida por sprints, utilizando a metodologia Scrum ágil. Conforme o desenvolvimento foi se tornando nítido algumas funcionalidades que deveriam ser priorizadas como a autenticação do usuário, para se ter uma segurança, mas também por falta de tempo e conhecimentos prévios foram deixados de ter duas funcionalidades como um chat para ter a conversa entre os usuários, e também a parte de lista de amigos, aonde se pode adicionar outro usuário que tem disponibilidades e gosto parecido com o seu, para que se possam conversar e ter um contato fixo (Lista de amigos)