

# Pidgeon

## Video, Image and Voice Messages App

Simão Santos

201504695

## Motivação

A motivação desta aplicação / projeto é aprender sobre como a troca de mensagens através de apenas vídeos, imagens e áudios afeta as pessoas quando não lhes é possível recorrer a mensagens de texto.

Limitações dão azo à criatividade.

A origem do nome é inspirado no conceito do pombo correio.

## Especificações Funcionais

Das 3 funcionalidades principais planeadas (gravar áudio, tirar fotografia, gravar vídeo), com o tempo apenas consegui fazer a de gravar áudio.

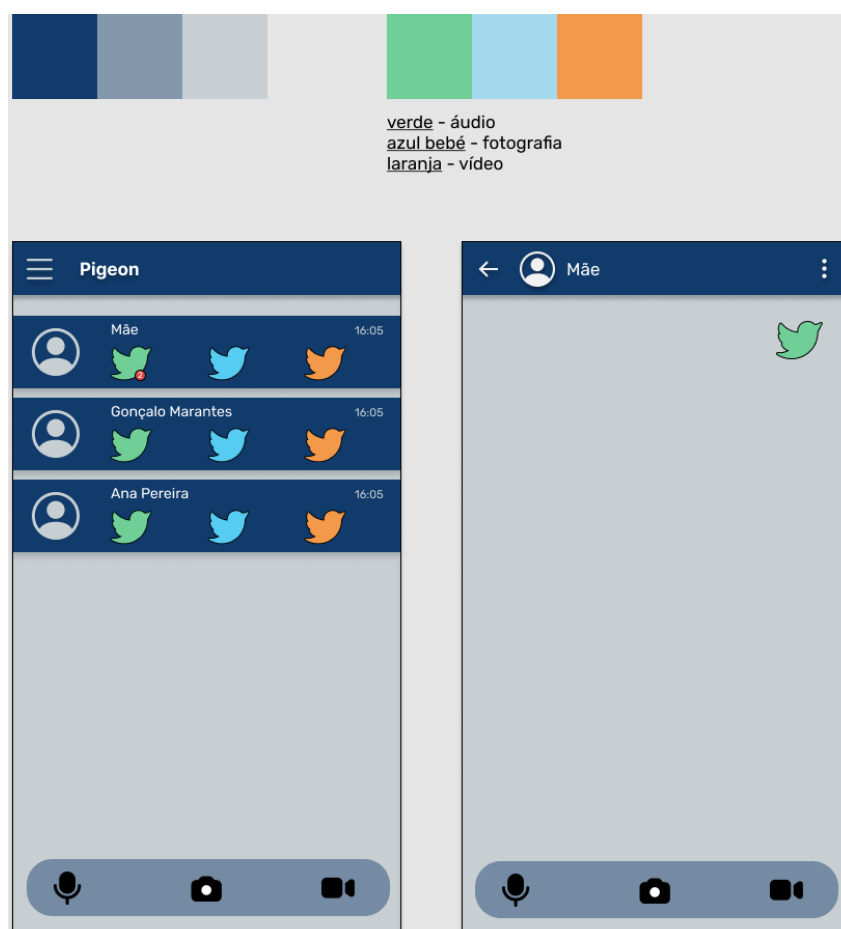
O áudio gravado no ecrã do chat fica guardado dentro da pasta "com.example.pigeon/data/files".

## Mock-Ups

À esquerda podemos ver os Mock-Ups feitos pré e durante o desenvolvimento e a paleta de cores utilizada.

A aplicação final ficou bastante fidedigna ao design visionado, o que é um ponto positivo.

Sendo uma aplicação de chat tende a ter/precisar de poucos ecrãs para ser representado.



O único que poderia ter sido feito seria um para as definições, no entanto o tempo não o permitiu, visto que não era uma prioridade.

## Ferramentas

### Design

Para criar os mock-ups utilizei a ferramenta falada nas aulas [Figma](#).

### Desenvolvimento

A ferramenta multiplataforma [Flutter](#) foi a que escolhi para criar a aplicação e os respetivos *packages* comunitários que esta oferece pois é uma ferramenta popular que seria uma boa competência técnica a possuir para o futuro.

## Como Usar

Para experimentar a aplicação é necessário ter o Flutter instalado.

<https://docs.flutter.dev/get-started/install>

Se o computador não for capaz de simular um telemóvel android ou iphone, será necessário ligar por cabo USB um dispositivo móvel de forma a instalar no dispositivo pessoal a aplicação e corre-la a partir do terminal. Certifique-se que está no *path*: "*pigeon/lib/main.dart*" e de seguida correr o comando "flutter run". A aplicação irá iniciar de seguida.

Ao iniciar a aplicação somos recebidos com o primeiro ecrã: o dos contactos. Típico de uma aplicação de chat.

Os 3 pombos coloridos representam as 3 formas de comunicar.

Verde para **áudios**.

Azul claro para **fotografias**.

Laranja para **vídeos**.

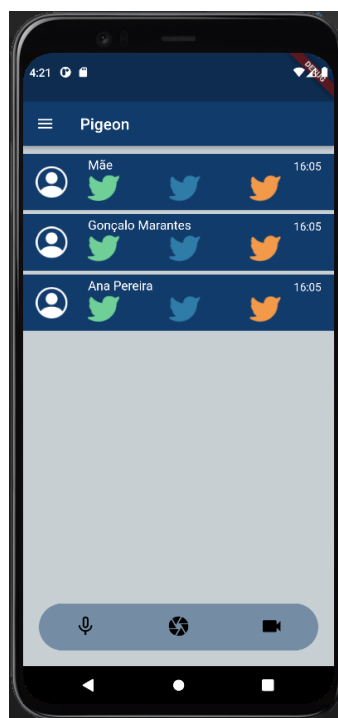
A ideia é ter um crachá de notificação em cada um deles, correspondendo ao número de mensagem desse tipo que temos por abrir.

Em baixo temos as opções de gravar áudio, câmara e vídeo.

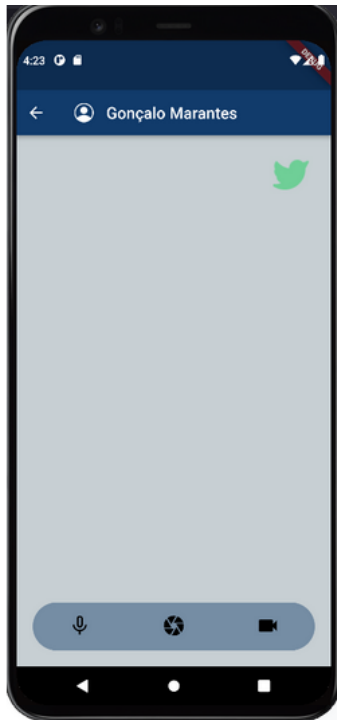
Inicialmente a intenção seria a partir do ecrã de contactos gravar a media à escolha e de seguida enviar ao contacto desejado.

No final ficou apenas possível gravar a partir do ecrã de contactos.

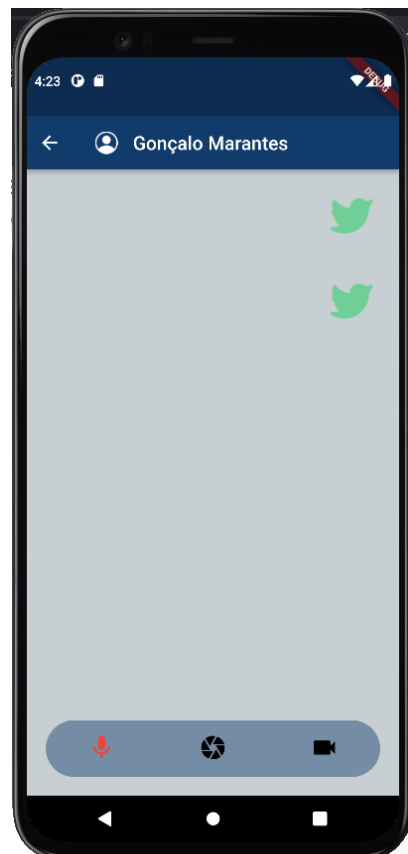
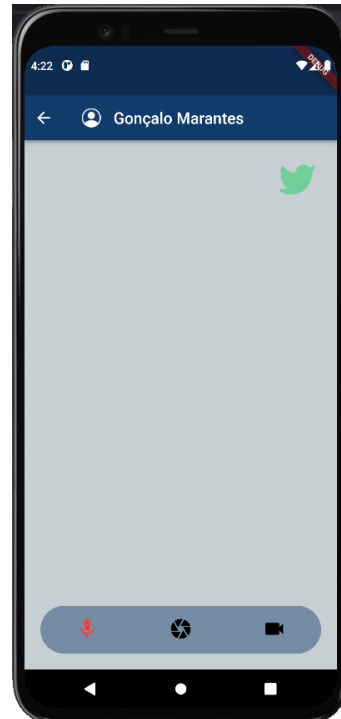
Selecionando um dos contactos somos redirecionados para o ecrã do chat em si.



Ao pressionar o botão do microfone este preenche-se de vermelho indicando que está a gravar. De imediato aparece um pombo verde no corpo do chat mostrando o áudio que irá ser enviado quando a gravação terminar. E quando a gravação termina, o pombo do áudio mantém-se lá.



Com mais mensagens de áudios mais pombos aparecem.



# Experiência do Projeto

Um dos maiores desafios, que acaba de certa forma por englobar o projeto todo pois a minha experiência de Flutter era quase nula, foi implementar a gravação: Tive de experimentar *packages* diferentes para ver o mais adequado e o que dava menos problemas o que me fez gastar bastante tempo.

Infelizmente não consegui, como tinha planejado, pôr efeitos na voz ao gravar a mensagem nem implementar um reprodutor dos áudios na aplicação. Não falando das funcionalidades nem implementadas como base.

Apesar do produto final não ter todas as funcionalidades que tinha planejado fazer aprendi bastante sobre as tecnologias que utilizei:

- **Figma**, achei uma ferramenta bastante intuitiva de usar em que nenhuma vez tive de pesquisar sobre como a utilizar.
- **Flutter** achei bastante útil pois é possível criar aplicações multiplataforma (Android, iOS e Web) e penso que é uma ferramenta que é uma mais valia saber trabalhar com ela, para o futuro.

Gostaria de ter tido mais tempo, ou melhor de ter começado mais cedo de forma a poder entregar um projeto mais completo. Planeio agora independentemente da Unidade Curricular, acabar o projeto, como projeto de verão, porque estava a gostar bastante de trabalhar nele e de aprender sobre Flutter.