



Universidade Federal da Bahia
Instituto de Matemática e Estatística

Departamento de Ciência da Computação

BUDDY UFBA

Francisco Veríssimo, Glauber Gouveia, Hiosey Gabriel,
José Jorge, Tiago Dória, William Gomes

TRABALHO DE GRADUAÇÃO

Salvador
02 de Julho de 2019

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| Capítulo 1—Introdução | 1 |
| 1.1 Problema | 1 |
| 1.2 Objetivo | 1 |
| 1.3 Resultados Esperados | 2 |
| Capítulo 2—O projeto | 3 |
| 2.1 Sobre o projeto | 3 |
| 2.2 Tecnologia | 3 |
| 2.2.1 Linguagem de programação | 4 |
| 2.2.2 Framework | 4 |
| 2.3 Escopo | 4 |
| 2.4 Funcionalidades a classificar | 4 |
| 2.5 Logos | 5 |
| 2.6 Diagrama de Classes | 6 |
| 2.7 Telas da aplicação Buddy UFBA | 7 |
| 2.7.1 Tela de Login | 7 |
| 2.7.2 Tela de Cadastro | 7 |
| 2.7.3 Tela Principal | 8 |
| 2.7.4 Tela de Redefinição de Senha 1 | 8 |
| 2.7.5 Tela de Redefinição de Senha 2 | 9 |
| 2.7.6 Tela de Perfil | 10 |
| 2.7.7 Tela de Alteração de Dados | 10 |
| 2.7.8 Tela de Dúvidas (Ou Tela de Solicitações) | 11 |
| 2.7.9 Tela de Cadastro de Solicitação | 11 |
| 2.7.10 Tela de Atendimento de Solicitação | 12 |
| 2.7.11 Tela de Chat | 13 |
| 2.7.12 Tela de Denúncia | 13 |
| Capítulo 3—Considerações Finais | 15 |
| 3.1 Celebrar | 15 |
| 3.2 Trello | 15 |
| 3.3 Qusetionário | 15 |

Capítulo

1

INTRODUÇÃO

Os estudantes calouros às vezes necessitam de informações práticas relacionadas ao seu curso e/ou à Universidade e nem sempre encontram com facilidade estas informações. É esta necessidade que a app Buddy Ufba busca atender, oferecendo um meio de comunicação entre os calouros e os veteranos que estejam dispostos a ajudar.

Os benefícios previstos desta abordagem incluem:

- Permitir que alunos novos encontrem apoio para retirar suas dúvidas;
- Permitir que alunos veteranos ajudem os calouros respondendo suas dúvidas;
- Facilitar a interação entre alunos novos e veteranos, para que ambos se ajudem ao decorrer da jornada do curso.

1.1 PROBLEMA

Atualmente muitos estudantes, principalmente calouros, ficam desorientados ao ingressar na universidade e muitas vezes não possuem contatos de estudantes veteranos para solucionar possíveis dúvidas, algo que pode atrapalhar o convívio do estudante no meio acadêmico.

1.2 OBJETIVO

Os estudantes calouros às vezes necessitam de informações práticas relacionadas ao seu curso e/ou à Universidade e nem sempre encontram com facilidade estas informações. É esta necessidade que a app Buddy UFBA busca atender, oferecendo um meio de comunicação entre os calouros e os veteranos que estejam dispostos a ajudar.

1.3 RESULTADOS ESPERADOS

Com o app em funcionamento espera-se que todos os calouros usuários do programa tenham um ingresso mais receptivo e fácil na Universidade, contando com o apoio de quem já está há mais tempo na UFBA. De fato, foi observado com uma enquete a deficiência de informações básicas e muitos estudantes (inclusive) veteranos, desconhecem várias funcionalidades direcionadas aos alunos.

O PROJETO

Neste capítulo é apresentado a estrutura do projeto, tecnologias utilizadas, telas da aplicação, principais mudanças desde a primeira versão e sua documentação com o uso da modelagem UML.

2.1 SOBRE O PROJETO

O Gerenciador semi-automatizado de defesas de TCC, FINIS, é um sistema que visa facilitar o todo o processo de defesa de um TCC, desde o cadastro dos projetos no sistema, para facilitar busca por informações, gerar relatórios até o processo de de agendamento da defesa, onde os membros da banca avaliadora são convidados através do próprio sistema, além de emitir comprovantes de participação ou comprovante de defesas para os envolvidos.

2.2 TECNOLOGIA

Dada a proposta de criar um aplicativo para conectar calouros e veteranos, foi questionada a viabilidade de desenvolver o app em tempo hábil.

Para garantir abrangência total, seria aconselhável o uso de uma tecnologia multiplataforma de de fácil aprendizado. Houveram 2 candidatos: Ionic e React-native. Ionic é fácil de aprender e utiliza tecnologias já conhecidas (HTML, CSS, javascript), porém apresenta bugs com relação a desempenho e navegação; React-native apresenta dificuldade de configuração, mas é fácil de desenvolver e não apresenta os mesmos bugs que o Ionic.

Apesar de exaustivo, não seria impossível desenvolver o app, porém se contar com o tempo de implantação, a ideia torna-se inviável.

Recomendável que as ideias técnicas sejam expostas na apresentação final, mas que seja criado um protótipo navegável com as principais funcionalidades do app como produto final da disciplina. O uso de um protótipo seria até mais inclusivo com relação aos membros do grupo, uma vez que existem ferramentas "drag & drop" que possuem uma

curva de aprendizado muito menor, podendo ser usadas por todos os membros. Segue uma lista de possíveis ferramentas para todos experimentarem e eleger a que melhor agradar:

- <https://marvelapp.com>.
- <https://www.invisionapp.com>
- <https://www.framer.com/forms/windows>

Por escolha dos participantes, foi definido que a Marvel seria a ferramenta de prototipagem do aplicativo do Buddy UFBA.

2.2.1 Linguagem de programação

A linguagem de programação escolhida é "JavaScript", linguagem utilizada no React.

2.2.2 Framework

Foi escolhido pela equipe a utilização do React Native, por ter uma comunidade ativa e forte no mercado.

2.3 ESCOPO

| | Inviável | Viável |
|---------------|---|--|
| Funcional | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gamificar 2. Transações financeiras | <ol style="list-style-type: none"> 1. Cadastro (calouros e veteranos) 2. Bate papo temporário 3. Denúncias 4. Interface intuitiva 5. Geolocalização 6. Alertas dinâmicos 7. Zero ADS 8. Botão "help" |
| Não Funcional | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Login com rede social |

2.4 FUNCIONALIDADES A CLASSIFICAR

1. Cadastro (calouros e veteranos): Dois tipos de cadastros com funcionalidades diferentes, permite ainda que os veteranos possam fazer perguntas à outros veteranos.

2. Bate papo temporário: Após a disponibilização do veterano para responder a pergunta, a plataforma abre uma sessão de bate papo entre os usuários para elucidação das dúvidas. Após um período de inatividade de 1h (pode ser menor) ou um período máximo de 2h (também personalizado) a sessão encerra-se, não podendo ser reativada. O sistema não permite a conexão direta entre os usuários como nos aplicativos de transporte.

3. Caso alguma das partes sintam-se ofendidas ou verifique o mau uso do aplicativo é permitido efetuar uma denúncia, para tal é necessário que o usuário possa ter acesso ao seu histórico de interações (todos ou os n últimos), este histórico também deve ser salvo permanentemente no servidor da plataforma. As denúncias serão apreciadas pelos administradores no início e posteriormente por usuários “masters”.

4. Interface intuitiva: Interface mais simples e intuitiva possível, facilitando e encorajando o uso da plataforma.

5. Geolocalização: Permite que a plataforma saiba a geolocalização dos usuários para permitir o envio de alertas de dúvidas de acordo com a localização, quando for o caso.

6. Alerta dinâmico: Quando um usuário calouro ou veterano com dúvidas enviar uma dúvida o sistema gera um alerta que será distribuído aos usuários de forma escalonada. No momento 1 esse alerta é distribuído para todos os usuários do mesmo curso, caso o alerta não seja respondido em um determinado tempo o sistema expande o alerta no momento 2, para todos os alunos do mesmo instituto, após isso, se o alerta ainda não for respondido o sistema expande a área de ação de acordo com a geolocalização do usuário, e por fim para todos os usuários caso ainda sim esteja pendente. Os tempos para expansão do alerta podem ser alterados na etapa de testes, sugerimos que este tempo inicialmente seja de 1 minuto, podendo ser dinâmico de acordo com a quantidade de usuários disponíveis em cada momento.

7. Zero ADS: Os comerciais, muito presentes em app's e jogos, são um dos maiores motivos de insatisfação dos usuários e o nosso objetivo é a não utilização deles, para que a sua experiência seja a mais proveitosa.

8. Botão “help”: assistente interno responsável por responder as perguntas mais frequentes e auxiliar na correta utilização do app.

2.5 LOGOS

Primeiramente, foi escolhido este logotipo para o aplicativo:



Figura 2.1 Logo-V1

Entretanto, próximo à data de entrega, a logo foi alterada, ficando desta forma:

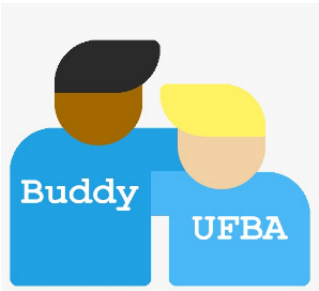


Figura 2.2 Logo-V2

2.6 DIAGRAMA DE CLASSES

Foram criados dois diagramas de classes. A primeira versão foi criada para que houvesse uma discussão sobre possíveis mudanças e adequação ao escopo do trabalho.

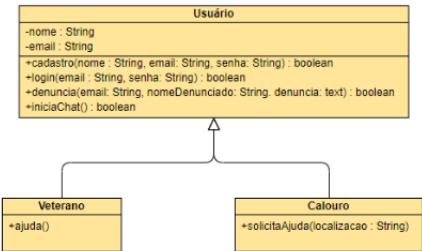


Figura 2.3 Diagrama de Classes

Após discussões e modificações, o diagrama ficou dessa forma:

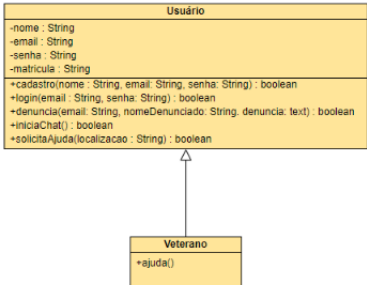


Figura 2.4 Diagrama de Classes

2.7 TELAS DA APLICAÇÃO BUDDY UFBA

Na atual versão do projeto, foram criados os protótipos das telas que irão compor o aplicativo, com o objetivo de facilitar o desenvolvimento futuro. Ao todos, são 12 telas que permitem o funcionamento do aplicativo, podendo ter alterações futuramente. A seguir, apresentamos as telas criadas até o momento.

2.7.1 Tela de Login

Nesta tela, o usuário tem opção de realizar o login, caso já esteja cadastrado no sistema, caso contrário, é disponibilizado a opção de realizar cadastro, além de poder recuperar a senha caso tenha esquecido. O login é realizado informando o e-mail e senha cadastrados pelo usuário.

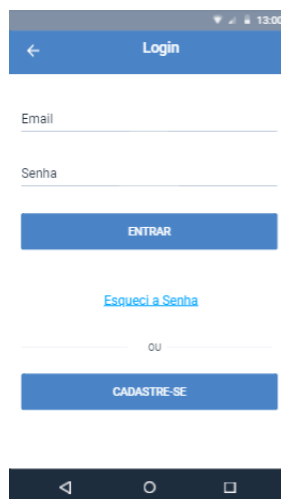
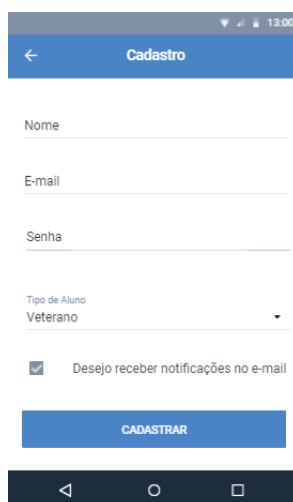


Figura 2.5 Tela de Login

2.7.2 Tela de Cadastro

Nesta tela, o usuário pode realizar o cadastro para ter acesso ao sistema. Os dados necessários para realizar o cadastro são: e-mail, nome, titulação do usuário, perfil do usuário e senha.



← Cadastro

Nome

E-mail

Senha

Tipo de Aluno
Veterano

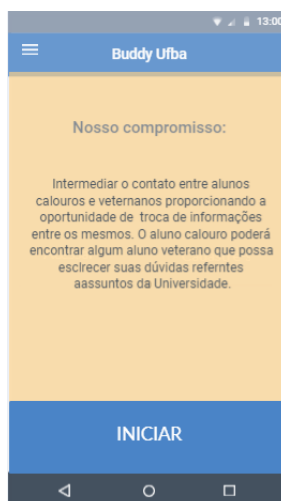
☒ Desejo receber notificações no e-mail

CADASTRAR

Figura 2.6 Tela de Cadastro

2.7.3 Tela Principal

Esta é a tela principal do sistema, seu acesso é exclusivo para usuários cadastrados que realizaram o login. Nela é possível acessar o perfil do usuário, realizar o logout, no menu horizontal, e ter acesso às páginas de manutenção de trabalhos e relatórios, no menu vertical.



☰ Buddy Ufba

Nosso compromisso:

Intermediar o contato entre alunos calouros e veteranos proporcionando a oportunidade de troca de informações entre os mesmos. O aluno calouro poderá encontrar algum aluno veterano que possa esclarecer suas dúvidas referentes assuntos da Universidade.

INICIAR

Figura 2.7 Tela Principal

2.7.4 Tela de Redefinição de Senha 1

Nesta tela, o usuário preenche o campo “e-mail” para que um e-mail seja enviado para ele com um código. Ao clicar no botão “enviar”, um código é enviado para seu e-mail.

Ele então é redirecionado para a segunda tela de redefinição de senha. Ao clicar na seta acima, o usuário volta para a tela de login.

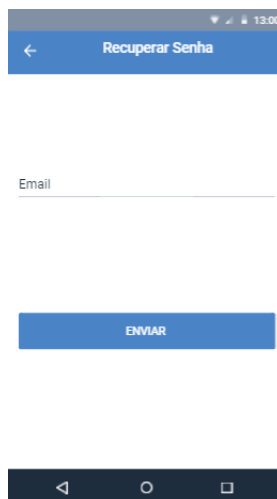
A imagem mostra a interface de recuperação de senha de um aplicativo. No topo, há uma barra azul com uma seta para trás e o texto "Recuperar Senha". Abaixo, há um campo de entrada rotulado "Email". Mais abaixo, há um botão azul com o texto "ENVIAR". No rodapé, há uma barra de navegação com ícones para voltar, home e uma caixa de ferramentas.

Figura 2.8 Redefinição de senha 1

2.7.5 Tela de Redefinição de Senha 2

Nesta tela, o usuário insere o código recebido no e-mail no campo código, preenchendo os campos senha e confirmação, que caso sejam iguais, fazem com que, após o usuário clicar no botão “alterar senha”, sua senha passe a ser a senha colocada no campo e ele é redirecionado para a tela de login. Ao clicar na seta acima, o usuário volta para a tela de login.

A imagem mostra a interface de confirmação de alteração de senha de um aplicativo. No topo, há uma barra azul com uma seta para trás e o texto "Confirmação de Alteração". Abaixo, há três campos de entrada rotulados "Código de Confirmação", "Senha" e "Confirmação da Senha". Mais abaixo, há um botão azul com o texto "ALTERAR SENHA". No rodapé, há uma barra de navegação com ícones para voltar, home e uma caixa de ferramentas.

Figura 2.9 Redefinição de senha 2

2.7.6 Tela de Perfil

Na tela de perfil, o usuário pode ver sua descrição de perfil e sua foto, com informações visíveis a todos, como curso, campus e tipo de usuário. Nesta tela, ele pode clicar em dois botões, “ver solicitações”, em que ele visualiza as solicitações criadas pelos calouros, e “alterar dados”, em que ele pode alterar seus dados pessoais e sua senha.



Figura 2.10 Tela de perfil

2.7.7 Tela de Alteração de Dados

Nesta tela, o usuário pode alterar os campos nome, senha, curso, campus, descrição e tipo de usuário, e ao clicar no botão “salvar” as mudanças são salvas. Ele também pode voltar para a tela de perfil ao clicar na seta de voltar acima.

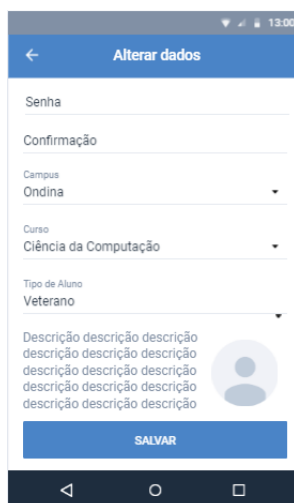


Figura 2.11 Tela de alteração

2.7.8 Tela de Dúvidas (Ou Tela de Solicitações)

Nesta tela, o usuário pode visualizar as dúvidas criadas por calouros. Ao clicar nelas, ele é enviado para uma tela com uma descrição mais detalhada da solicitação. Além disso, ele pode clicar no botão “cadastrar solicitação”, sendo enviado para a tela de cadastro de solicitação. Ao clicar na seta acima, o usuário volta para a tela de perfil.

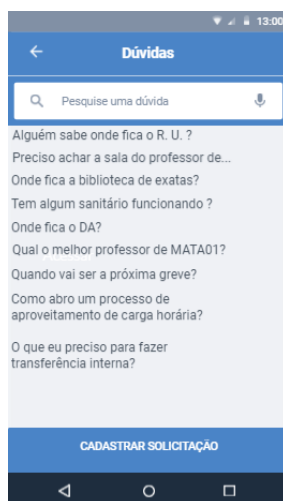


Figura 2.12 Tela de dúvidas

2.7.9 Tela de Cadastro de Solicitação

Nesta tela, o usuário preenche um campo com sua solicitação, informando detalhes de sua dúvida. Ao terminar, ele deve clicar no botão “enviar pedido de ajuda”, para enviar

sua solicitação e os veteranos terem acesso a ela. Ao clicar na seta acima, o usuário volta para a tela de solicitações.

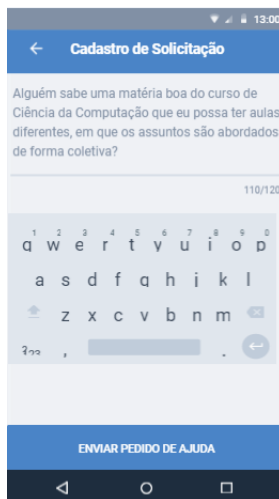


Figura 2.13 Tela de solicitações

2.7.10 Tela de Atendimento de Solicitação

Na tela de atendimento de solicitação, o usuário pode ler a descrição da solicitação selecionada e convidar o usuário que solicitou para um chat, ou ainda atendê-la. Solicitações atendidas somem da tela de solicitações. Ao clicar na seta acima, o usuário volta para a tela de solicitações.



Figura 2.14 Tela de atendimento

2.7.11 Tela de Chat

Na tela de chat, o usuário pode trocar mensagens com o outro usuário, de forma que ele possa ajudar ou ser ajudado pelo outro usuário. Ao clicar na foto do usuário ele é direcionado para a tela de perfil do outro usuário. Nesta tela, ele pode denunciá-lo, clicando no botão “denunciar”. Dessa forma, ele é enviado para a tela de denúncia. Ao clicar na seta, o usuário volta para a tela da solicitação.

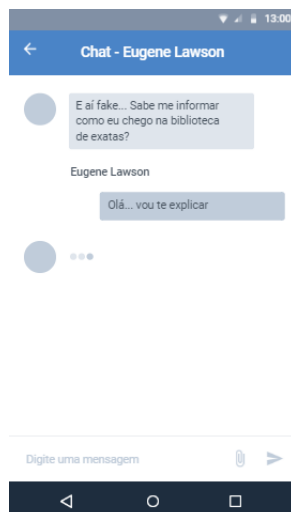


Figura 2.15 Tela de chat

2.7.12 Tela de Denúncia

Na tela de denúncia, o usuário pode indicar o motivo da denúncia e enviar anexos; ao clicar no botão “denunciar”, a denúncia é enviada aos desenvolvedores, que ao analisar a denúncia e os anexos, podem banir o usuário ou não do aplicativo. Ao clicar na seta, o usuário volta para a tela de perfil do outro usuário.

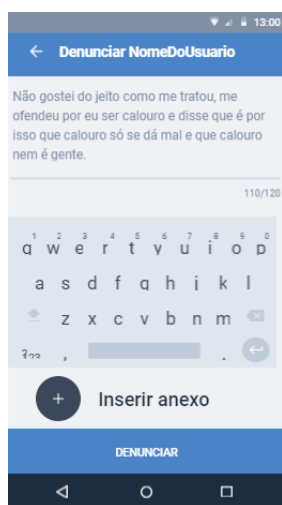


Figura 2.16 Tela de denúncia

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o planejamento, foi possível concluir todo o trabalho planejado, já que foi construído um protótipo consistente para o aplicativo e todas as etapas foram concluídas.

3.1 CELEBRAR

- **Francisco Virissimo:** Documentação, layout das telas, Criação do escopo do app
- **Glauber Gouveia:** Documentação, Criação do escopo do app
- **Hiosery Gabriel:** Criação do escopo do app, design da primeira logo
- **José Jorge:** Documentação, layout das telas, Criação do escopo do app, Criação de telas
- **Tiago Dória:** Documentação, layout das telas, Criação do escopo do app
- **Wiliam Gomes:** Criação de telas, documentação, diagrama de classes, Criação do escopo do app e questionário

3.2 TRELLO

Segue o link do Trello da equipe:

- <https://trello.com/b/HH3DvbHE/buddy-ufba>

3.3 QUSETIONÁRIO

O questionário criado pode ser acessado pelo link:

- <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScKPV7JbCv6fOEhyWvmbZof0ZnNTFLxUC3y>