

**Ges-Cozidos**



**Autor: Tiago Marcos**

Ponta Delgada, março de 2022







Criação de software de gestão dos cozidos nas Furnas

**Formando:** Tiago Marcos

**Orientador:** Óscar Neto

Ponta Delgada, março 2022

**III – AGRADECIMENTOS**

Na folha a seguir à sub-capa, este é o espaço onde se procedem aos agradecimentos de pessoas ou instituições/empresas que diretamente ou indiretamente colaboraram na realização e concretização do trabalho.

**AGRADECIMENTOS**

|  |
| --- |
|  |

Assinatura

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**V – ÍNDICE**

Um índice é uma lista pormenorizada de elementos identificadores do conteúdo de uma publicação, dispostos por determinada ordem e referenciados de maneira que permita a sua localização no texto.

Na realização de um trabalho escrito, quando se opta pela inclusão de figuras, gráficos, quadros ou tabelas, estes devem ser intercalados no texto e referenciados por meio de numeração, e é necessário proceder à elaboração dos referidos índices ( índice de quadros, índice de figuras, índice de gráficos, entre outros).

O índice pode assumir vários formatos, devendo ser apresentado, preferencialmente, no início do documento a seguir à folha do resumo.

Neste sentido, este item fica ao critério ao autor do trabalho, podendo ser gerado automaticamente no processador de texto.

ÍNDICE GERAL

ÍNDICE GERAL 8

ÍNDICE DE FIGURAS 9

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES 9

ÍNDICE DE TABELAS 9

ÍNDICE DE QUADROS 9

ÍNDICE DE GRÁFICOS 9

1 INTRODUÇÃO 14

2 XXXXXXXXX 14

2.1 WWWWWWWW 14

2.1.1 ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ 14

3 ETC. (...) 14

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1........................................................................................................... Y

FIGURA 2........................................................................................................... Y

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

ILUSTRAÇÃO 1 ................................................................................................ Y

ILUSTRAÇÃO 2 ................................................................................................ Y

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA I ........................................................................................................... Y

TABELA II .......................................................................................................... Y

ÍNDICE DE QUADROS

QUADRO I ......................................................................................................... Y

QUADRO II ........................................................................................................ Y

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 ....................................................................................................... Y

GRÁFICO 2 ....................................................................................................... Y

RESUMO

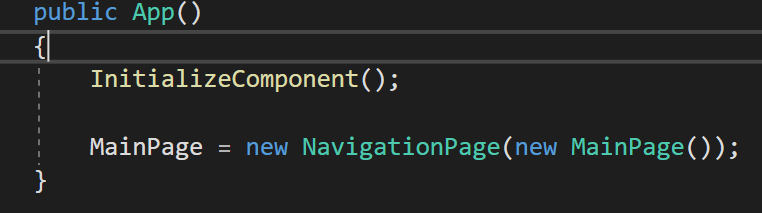
Esta aplicação irá servir para ajudar o staff da lagoa das furnas a gerir quantos lugares existem disponíveis e

ajudará os utilizadores a saber se tem lugar disponível. Esta aplicação terá um sistema de login que irá servir para distinguir de utilizador/Administrador depois a pessoa coloca quantos cozidos irá colocar e a hora que deverá recolher o cozido.

Desenvolvimento

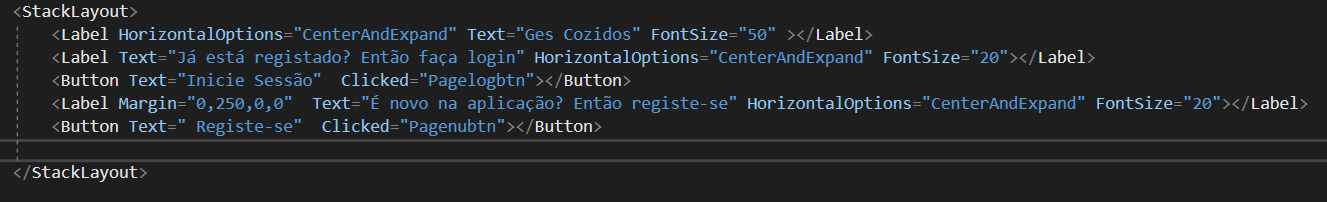
Nesta primeira fase do código, vou mostrar a primeira parte do código que define a movimentação do código.

Aqui a aplicação sabe que a vista a abrir inicialmente é a vista *MainPage.*



Este é o código que a vista *MainPage* usa temos os *labels* que mostram texto na página e temos os botões que quando clicados abrem o seu método designado para o primeiro botão o método que o botão chama é o *Pagelogbtn* e para o segundo botão o método chamado é o *Pagenubtn*

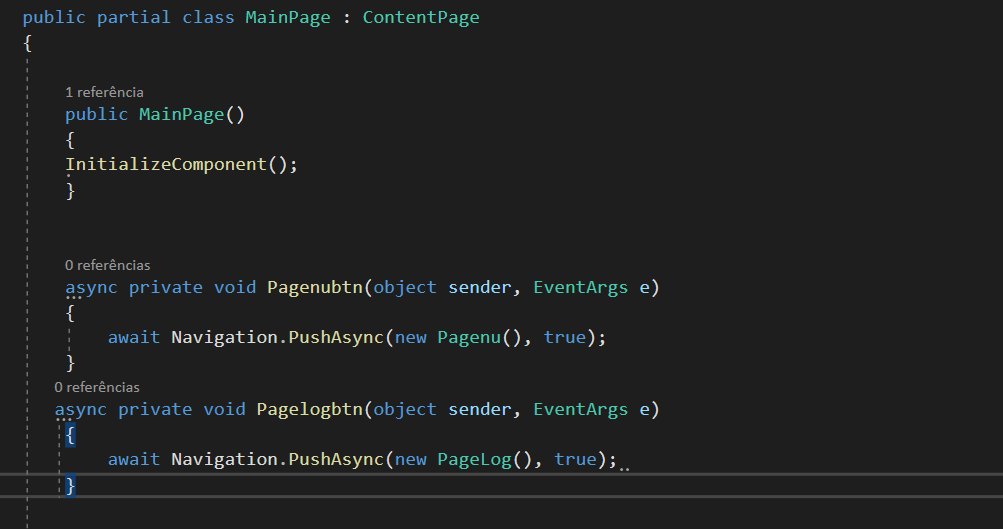
Código da vista em *XAML*

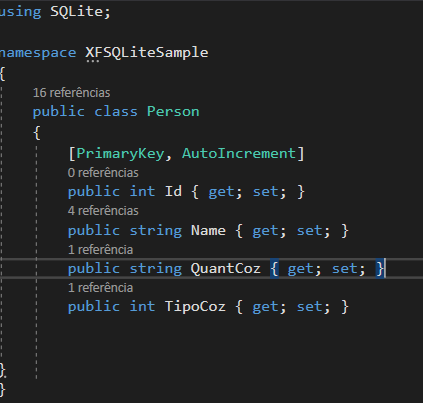


Código do controlador da vista

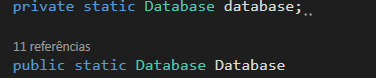
Quando o método *Pagelogbtn* é chamado este abre a página *Pagelog*

Quando o método *Pagenubtn* é chamado este abre a página *Pagenu*

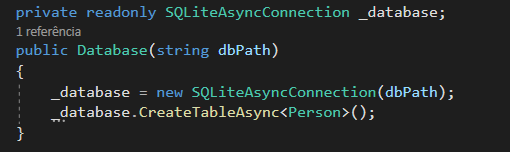


A imagem a seguir apresenta a tabela da base de dados local que cria um id para garantir que as linhas da base de dados não são iguais por isso é uma chave primária e também aumenta os valores automaticamente.

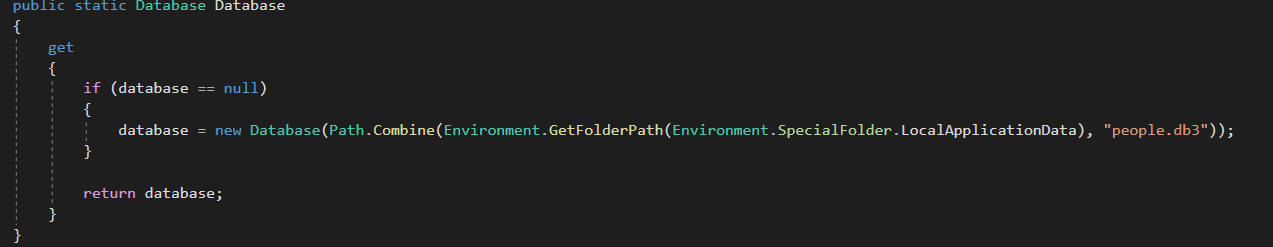
Este código abaixo garante que possa aceder à base de dados a partir de qualquer lugar no código o que é importante para facilitar o desenvolvimento da aplicação



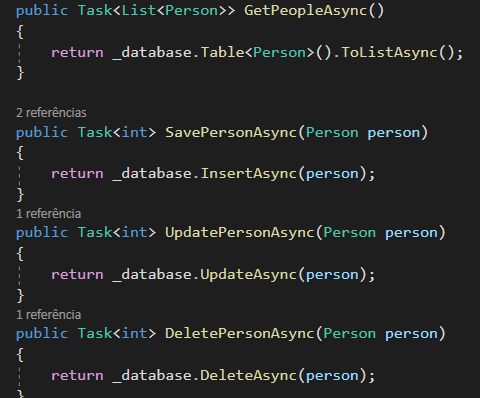
O código que se apresenta a seguir cria a conexão com a base de dados e insere a tabela *Person* na base de dados.



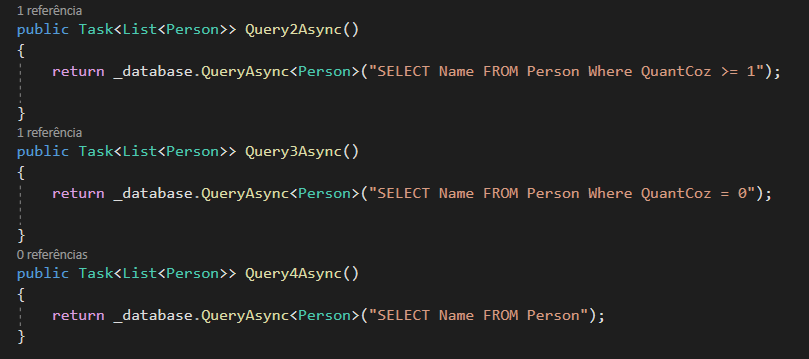
Como a base de dados é local é necessário criar um ficheiro *.db3* que se chama de *people,* mas poderia se chamar qualquer outro nome.



O código a seguir serve como os nomes das funções indicam para buscar o conteúdo da base de dados, guardar a pessoa que é inserida, atualizar a pessoa selecionada, apagar a pessoa selecionada.



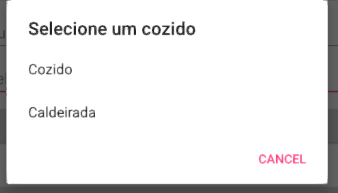
Os *queries* abaixo servem para selecionar pessoas que tenham mais de um cozido, a seguir seleciona quem não tem um cozido e o último mostra apenas os nomes dos utilizadores.

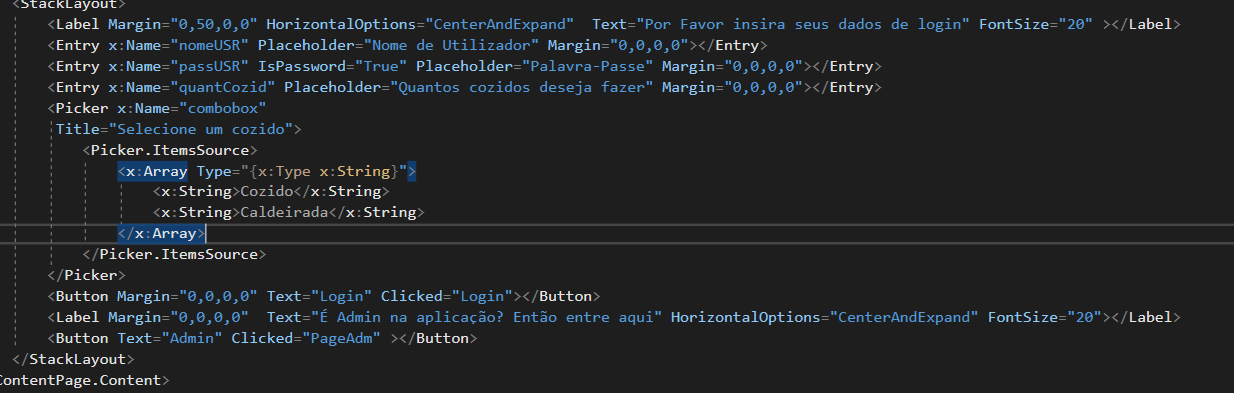


Aqui conseguimos ver o código que a vista *Pagelog* utiliza neste caso como já

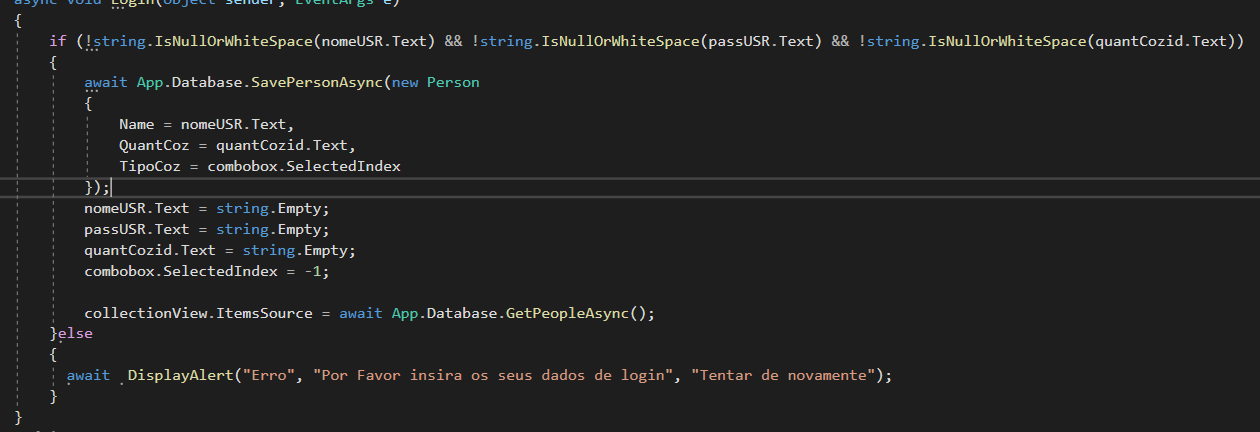
Esta imagem apresenta o código a vista de login utiliza a vista *Pagelog* ela cria vários *Entry’s* que deixam o programa mostrar texto ao utilizador e também inserir dados para que o código neste caso consiga fazer uma autenticaçãotambém temos um *picker* que é uma caixa onde nos deixa fazer uma seleção de itens predefinidos

Exemplo de um *picker*.





Este método que é chamado pelo botão login e este insere na base de dados o nome do utilizador, a quantidade de cozidos e o tipo de cozido se é um cozido tradicional ou se é uma caldeirada. Este também efetua uma verificação para garantir que o utilizador inseriu os dados necessários



**RECOMENDAÇÕES**

* Cada trabalho não deverá exceder as 60 páginas, anexos não incluídos;
* Quadros e figuras: devem ser utilizados sempre que facilitem a compreensão do texto. A legenda deverá ser curta e concisa, e indicadas sempre as fontes de onde foram retiradas ou adaptadas;
* As fotografias: de qualidade e consideradas indispensáveis para a compreensão do texto;
* Notas de pé e de página: devem ser curtas e reduzidas ao mínimo, assinaladas sucessivamente por números e não por asteriscos;
* A apresentação oral do projeto não deverá ultrapassar os 20 minutos, aos quais se seguirá um período de discussão. Deverão ser usados audiovisuais na apresentação, para melhor acompanhamento da exposição por parte da assistência.