



RELATÓRIO GERAL

Documento de Discriminação de Objetivos
Alcançados

Version 1.2

Agradecimentos

Reconhecemos todos os auxílios e esclarecimentos prestados pelo docente nas aulas de caráter prático e teórico. Assim como a disponibilidade para esclarecimento de dúvidas em horário alargado.

Resumo

Inicialmente, começamos por contextualizar o problema, passando por uma profunda análise do enunciado e do tema em questão. Foram, assim, definidos alguns requisitos, objetivos e missões do projeto prático, os quais teriam de ser correspondidos para o sucesso do mesmo.

Seguidamente, após a análise e modulação do problema, para que o mesmo tivesse uma estrutura consistente e sólida. Tendo as mesmas em conta, elaboramos um planeamento de atividades a seguir para a organização temporal e pessoal do projeto prático.

Com isto, foi criada uma infraestrutura de modo a dar suporte ao desenvolvimento do *software*, ou seja, repositório no **GitHub**, canal de comunicação no **Facebook Messenger**, entre outros...

Avançando então, foram recolhidos todos requisitos, só então, foi elaborada a arquitetura e o desenho da plataforma de SW, seguido de design de **Protótipos** (*Mockups*) que viriam a definir o aspeto inicial da plataforma de SW.

Índice

Agradecimentos	1
Resumo	2
Índice de Tabelas	4
Histórico de Alterações do Documento	5
Relatório Geral	6
1. Introdução	6
1.1. Contextualização	6
1.2. Apresentação do Caso de Estudo	6
1.3. Motivação e Objetivos	6
1.4. Estrutura do Relatório	6
2. Definições, Acrónimos e Abreviaturas	Erro! Marcador não definido.
3. Tecnologias Utilizadas	7
Firebase	7
GitHub	7
Android Studio	7
4. Requisitos Cumpridos	8
5. Funcionamento da Aplicação	9
Atividade Inicial	9
Login	10
Home Page	11
Quiz	12
Pontuação	13
Lista de Drivers	14
6. Repositório GitHub	15
Bibliografia	16
Referências WWW	17

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Histórico de Alterações do Documento.....	5
--	---

Histórico de Alterações do Documento

Date	Description	Version
16/01/2021	<ul style="list-style-type: none">• Criação do Documento Relatório Geral	1.0
17/01/2021	<ul style="list-style-type: none">• Estruturação e formatação do documento• Índice Automático• Índice de Tabelas• Introdução• Domínio• Definições, Acrónimos e Abreviaturas• Repositório GitHub	1.1
10/02/2021	<ul style="list-style-type: none">• Conclusão do relatório	1.2

Tabela 1 – Histórico de Alterações do Documento

Relatório Geral

1. Introdução

1.1. Contextualização

Em suma, o projeto prático apresentado pela equipa no âmbito da Unidade Curricular de Computação Móvel e Ubíqua fundamenta-se na criação e desenvolvimento de uma aplicação mobile de questionários desportivos.

1.2. Apresentação do Caso de Estudo

Sendo assim, com este projeto prático temos como objetivo desenvolver uma aplicação que permite a criação de contas, na qual os utilizadores possam responder a questionários relacionados com Fórmula 1. Os questionários apenas ficam disponíveis aquando de alguns eventos específicos, como por exemplo, ocorrência de campeonatos ou caso o utilizador se encontre perto ou num autódromo.

1.3. Motivação e Objetivos

Tendo em conta este projeto prático, temos como objetivo/motivação/missão estudar e aplicar todos os conceitos adquiridos nas aulas de carácter teórico e prático lecionadas no âmbito da UC de Computação Móvel e Ubíqua. Sendo assim, iremos implementar uma aplicação Mobile que se fundamente com todos os modelos, regras e boas práticas abordadas nas devidas aulas.

1.4. Estrutura do Relatório

O presente documento tem como objetivo a especificação dos objetivos alcançados pela equipa de desenvolvimento da aplicação “Speed Quiz”, uma aplicação de questionários/quiz desportivos as decisões tomadas e a respetiva justificação, assim como outros assuntos pontuais relevantes no âmbito do desenvolvimento do projeto.

2. Tecnologias Utilizadas

Firebase

Foi utilizado o Firebase no nosso trabalho para realizar a autenticação e registo dos utilizadores.

GitHub

Foi utilizado o GitHub como repositório do projeto, de maneira a que as alterações efetuadas no projeto fossem sincronizadas de forma automática, sem perdermos informações essenciais do projeto.

Android Studio

Foi o IDE utilizado para a implementação de todo o projeto.

3.Requisitos Cumpridos

Durante a realização deste projeto, implementamos os seguintes requisitos obrigatórios:

- Utilização de fragmentos;
- Utilização de listas;
- Utilização de bases de dados;
- Utilização de operações assíncronas;
- Utilização de notificações;
- Utilização de sensores de localização;
- Utilização de material design;
- Integração com a API Formula One API;
- Autenticação do utilizador via firebase authentication;
- Suporte para ecrãs de diferentes dimensões
 - Em alguns casos, não está completamente responsivo devido à falta de tempo;

Em relação aos requisitos de bonificação, implementamos os seguintes:

- Geração de gráficos;
- Login com Facebook;
- Interação com elementos do Android, neste caso com o browser do telemóvel;

4. Funcionamento da Aplicação

Atividade Inicial



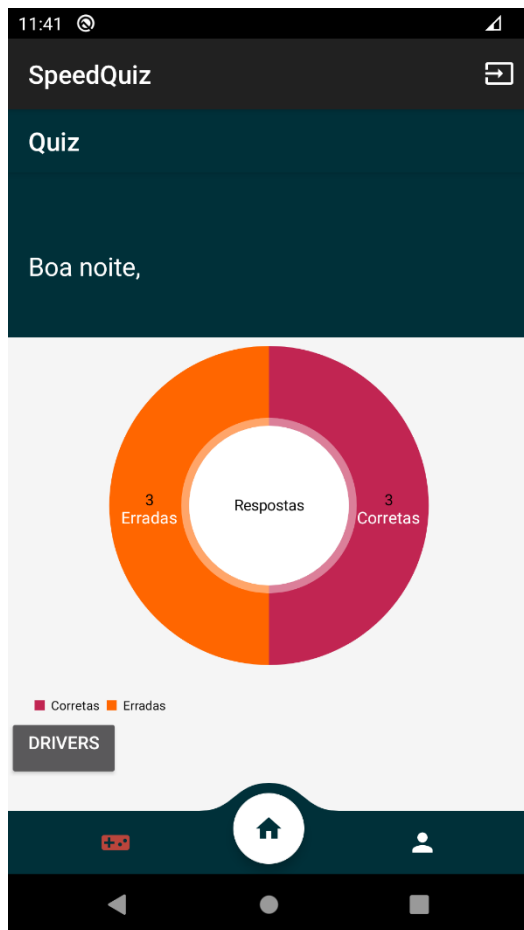
Nesta atividade, o utilizador pode entrar na aplicação através do botão “Bem-Vindo”, e este será redirecionado para a página de login/registo.

Login



Nesta atividade, é possível fazer o login e o registo do utilizador na plataforma, inserindo o seu email e palavra passe. Após a inserção dos dados, basta seleccionar o botão “Sign In”.

Home Page



Neste fragmento, o utilizador poderá ver a informação em relação ao clima.

Para além disso, tem ao seu dispor (na barra de navegação em baixo) um menu no qual pode optar por jogar o quiz ou editar os seus dados pessoais.

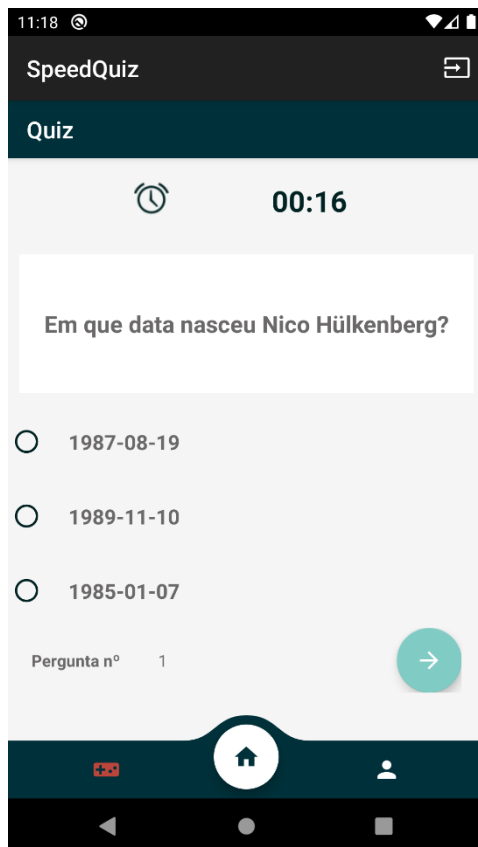
No caso de pretender voltar à home page, tem a possibilidade de seleccionar o botão representado por uma casa.

Se o utilizador pretender visualizar os condutores inscritos nas competições do ano atual, basta seleccionar o botão “Drivers”.

No canto superior direito da página, na toolbar, encontra-se um botão que, ao ser seleccionado, realiza o logout do utilizador da aplicação.

Esta atividade contém um gráfico circular que representa o número de respostas corretas e erradas do utilizador.

Quiz

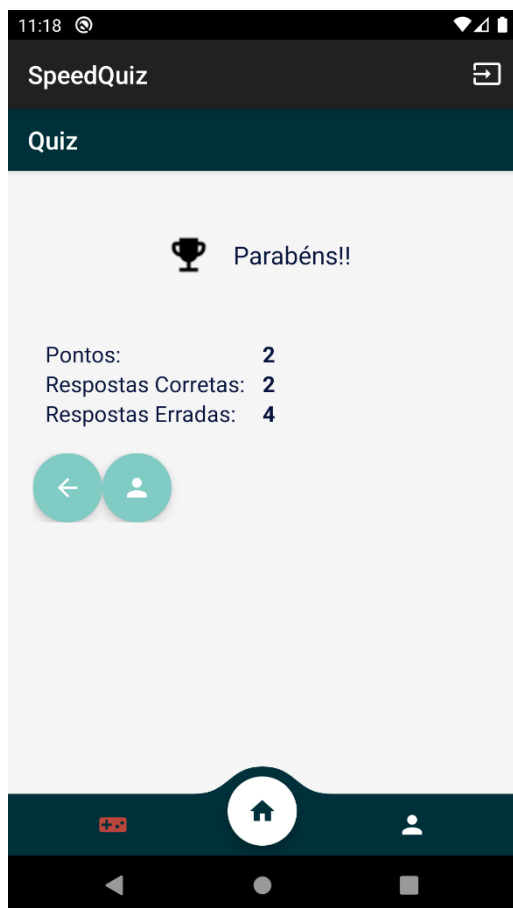


No quiz que implementamos na aplicação, definimos que cada um teria um total de 6 questões. Para cada uma das questões, existe um limite de 30 segundos para que o utilizador dê a sua resposta.

No decorrer do quiz, o utilizador poderá visualizar a questão e as opções quer poderão corresponder às suas respostas, sendo que apenas uma está correta. Em cada questão, o utilizador, após selecionar a opção, pode avançar para a próxima questão, bastando selecionar o botão representado por "→".

No final das questões, será apresentado o fragmento correspondente ao resultado obtido pelo utilizador no quiz.

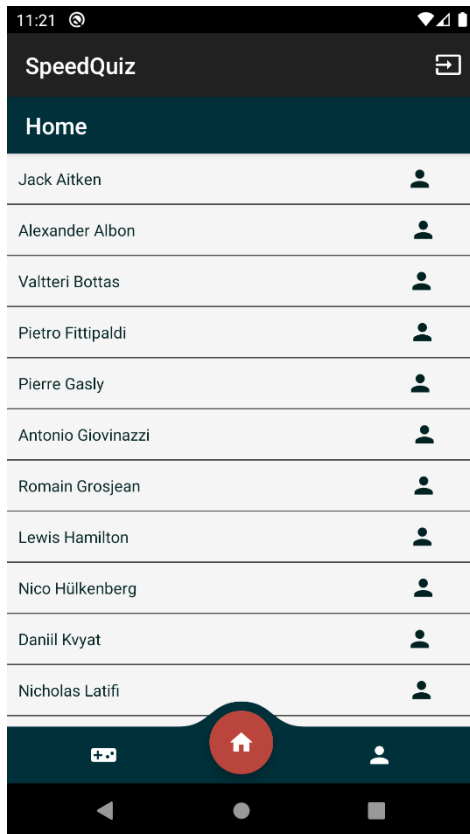
Pontuação



No fragmento do resultado, o utilizador poderá ver os pontos adquiridos por casa questão, seguido do número de questões que acertou e errou.

No caso de querer voltar a realizar o quiz, basta seleccionar o botão representado por “←”. No caso de pretender voltar à home page, deve seleccionar o outro botão.

Lista de Drivers



Nesta RecyclerView, estão apresentados os corredores que participaram nas competições do ano atual.

O ícone em frente de cada um dos condutores, ao ser selecionado, abre a página da Wikipédia no browser do telemóvel correspondente ao condutor dessa posição da lista.

5.Repositório GitHub

<https://github.com/Vmvs007/SpeedQuiz>

Bibliografia

Moodle da UC de Computação Móvel e Ubíqua

Referências WWW

<https://moodle.estg.ipp.pt/2020/>

<https://www.1001fonts.com/need-for-font-font.html>