

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS CORNÉLIO PROCÓPIO  
EC48C - PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS - C81

GUILHERME ANTUNES GONÇALVES  
RAFAEL DE ARAUJO MELO  
WENDEL MATHEUS LORENZI

**PARTYPILOT**

CORNÉLIO PROCÓPIO  
NOVEMBRO, 2023

GUILHERME ANTUNES GONÇALVES

RAFAEL DE ARAUJO MELO

WENDEL MATHEUS LORENZI

## **PARTYPILOT**

Projeto elaborado na disciplina de Programação Para Dispositivos Móveis do curso de Engenharia de Computação, do Campus Cornélio Procópio da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Professora: Profa. Gisele Alves Santana

CORNÉLIO PROCÓPIO

NOVEMBRO, 2023

## RESUMO

Este relatório aborda o desenvolvimento de um aplicativo móvel inovador voltado para a gestão eficiente de participantes em eventos. A proposta visa simplificar e aprimorar o processo de registro, administração e controle de presenças, proporcionando uma experiência intuitiva e eficaz para os usuários. O aplicativo tem como principal funcionalidade a reserva de nomes em listas de eventos, otimizando a organização e garantindo maior praticidade tanto para os organizadores quanto para os participantes.

**Palavras-chave:** Aplicativo. Registro. Controle. Evento. Usuário.

## SUMÁRIO

1	Introdução	1
2	Fundamentação Teórica	2
3	DESENVOLVIMENTO	4
3.1	Levantamento dos Requisitos	4
3.2	Diagrama de Casos de Uso	5
3.3	Diagrama de Classes	5
3.4	Banco de Dados	6
3.5	Telas do aplicativo	6
4	CONCLUSÕES	7
	REFERÊNCIAS	9

# 1 INTRODUÇÃO

Nessa seção, buscamos fornecer uma introdução abrangente ao tema em análise. A tecnologia tem desempenhado um papel transformador no cenário atual, afetando diversas esferas da nossa vida cotidiana. Nesse contexto, surge a necessidade de explorar e compreender a evolução constante dessas mudanças tecnológicas, particularmente no que diz respeito à organização de eventos.

A transição de métodos tradicionais para abordagens digitais na gestão de eventos torna-se evidente ao observarmos a crescente demanda por soluções eficientes e inovadoras. A revolução digital não apenas alterou a forma como nos comunicamos, mas também impactou diretamente a maneira como planejamos e executamos eventos, tornando obsoletas práticas manuais que outrora eram predominantes.

Neste contexto, explorar a trajetória histórica dessa evolução se torna crucial para entendermos as mudanças que presenciamos no presente. A tecnologia deixou de ser uma mera ferramenta e passou a ser uma protagonista na otimização de processos, trazendo eficiência, praticidade e agilidade.

Assim, este trabalho visa propor um aplicativo eficiente e intuitivo para a reserva e administração de nomes em listas de eventos, visando facilitar o processo de registro, gerenciamento e controle das participações. Para isso, será utilizado todo o conhecimento adquirido na disciplina de programação para dispositivos móveis, além dos demais conhecimentos provenientes da vida acadêmica.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para compreender plenamente o escopo e a relevância do projeto, é essencial estabelecer uma base teórica, explorando conceitos-chave relacionados à gestão de eventos e à integração de tecnologia nesse contexto. Para isso daremos uma base sobre os temas: gestão de eventos, evolução tecnológica na organização de eventos, aplicações práticas desse tipo de aplicativo, integração de arte gráfica e UX.

A gestão de eventos compreende o planejamento, organização e execução de atividades específicas com o objetivo de atender a determinados propósitos. Eventos acadêmicos, culturais e empresariais demandam um cuidado especial na gestão de participantes, desde o momento da inscrição até o controle de presença. Entender as nuances da gestão de eventos é crucial para o desenvolvimento de soluções eficazes.

Já com relação a evolução tecnológica, entende-se que ela desempenha um papel central na transformação da gestão de eventos. O uso de aplicativos móveis, sistemas online e automação de processos tem revolucionado a forma como lidamos com inscrições, confirmações de presença e comunicação entre organizadores e participantes. Explorar essa evolução é fundamental para identificar as melhores práticas e oportunidades para a inovação.

Assim, os aplicativos móveis tornaram-se ferramentas versáteis e acessíveis. Sua aplicação na gestão de eventos oferece benefícios tangíveis, como facilidade de uso, acesso remoto, notificações em tempo real e interatividade. Estudar exemplos práticos de aplicativos bem-sucedidos no gerenciamento de eventos fornece insights valiosos para o desenvolvimento da proposta em análise.

A inclusão de arte gráfica, como desenhos, fotos e gráficos, desempenha um papel essencial na comunicação efetiva de conceitos e informações. Cada figura inserida deve ser cuidadosamente selecionada para ilustrar aspectos relevantes do projeto. A numeração das figuras e a inclusão de legendas são práticas fundamentais para uma apresentação clara e organizada.

Por fim, no contexto de aplicativos móveis, a usabilidade e a experiência do usuário (UX) são elementos críticos. Compreender os princípios de design centrado no usuário, interfaces intuitivas e a importância da experiência fluida contribui para o

desenvolvimento de um aplicativo que atenda efetivamente às necessidades e expectativas dos usuários.

Portanto, a articulação desses conceitos proporciona uma base teórica abrangente, fundamentando a proposta de desenvolvimento do aplicativo para a reserva e administração de participantes em eventos. Ao relacionar esses elementos, o desenvolvimento do aplicativo busca alinhar-se às melhores práticas e tendências atuais, integrando efetivamente a tecnologia para aprimorar a gestão de eventos, podendo ser aplicado com força no ambiente universitário.

### 3 DESENVOLVIMENTO

O PartyPilot foi desenvolvido utilizando o framework Ionic, com Typescript como linguagem de programação principal. Os códigos foram implementados no Visual Studio Code e foi utilizado o GitHub para o versionamento dos códigos. Seu propósito central é ser um aplicativo eficaz e intuitivo para facilitar a reserva e administração de participantes em listas de eventos. O objetivo é simplificar o processo de registro, gerenciamento e controle das participações. Para proporcionar uma compreensão completa do projeto, apresentamos detalhadamente os requisitos, os diagramas, a modelagem do banco de dados e as interfaces visuais da aplicação. Os códigos do projeto estão disponíveis no GitHub: <<https://github.com/WendellLorenzi/projeto-mobile>>.

#### 3.1 Levantamento dos Requisitos

**Login e Autenticação:** Implementar um sistema seguro de login e autenticação de usuários, com opções de registro de conta ou login através de um email.

**Registro de Eventos:** Permitir a criação e inserção de detalhes de novos eventos, incluindo nome, data, horário, local e descrição.

**Customização de Eventos:** Oferecer opções de personalização para os organizadores de eventos, alterando o nome, data, horário, local e descrição do evento.

**Reserva de Nomes:** Possibilitar que os usuários realizem a reserva de nomes para eventos específicos, indicando o número de participantes.

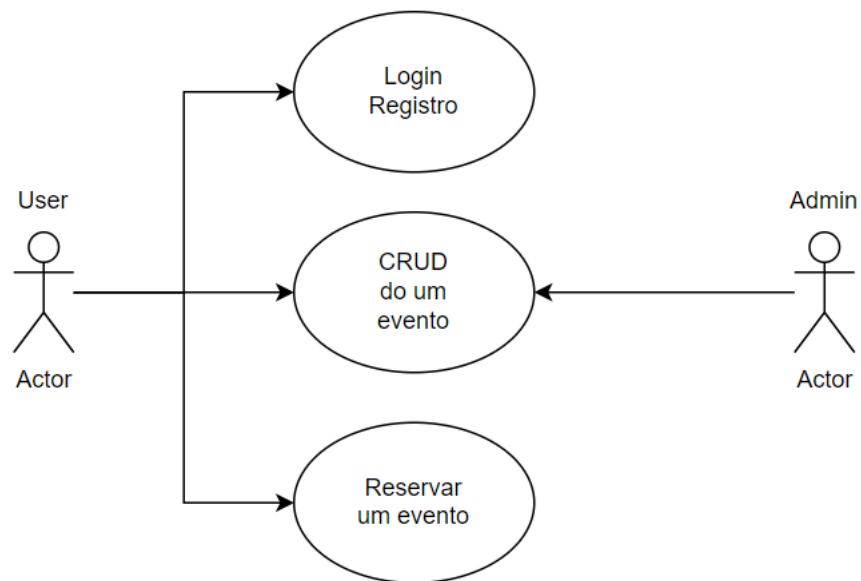
**Gestão de Participantes:** Permitir ao organizador do evento visualizar e gerenciar a lista de participantes registrados no evento. Opção de adicionar, remover ou editar informações dos participantes.

**Compatibilidade com Múltiplas Plataformas:** Desenvolver o aplicativo para ser acessível em dispositivos móveis (Android e iOS) e em navegadores de internet.

**Design Intuitivo e Atraente:** Criar uma interface de usuário intuitiva e atraente, que facilite a navegação e a utilização do aplicativo.



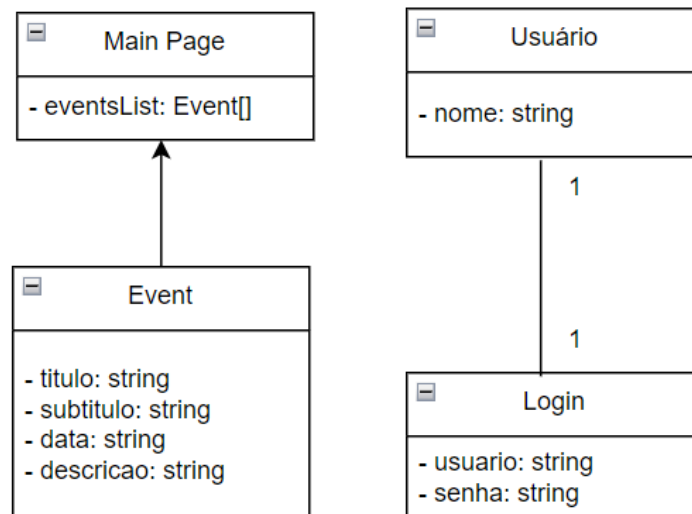
### 3.2 Diagrama de Casos de Uso



**Figura 1:** Diagrama de Casos de Uso da aplicação

**Fonte:** Autores

### 3.3 Diagrama de Classes



**Figura 2:** Diagrama de Classes da aplicação

**Fonte:** Autores

### 3.4 Banco de Dados

A aplicação foi desenvolvida com um banco local, dessa forma os desenvolvedores conseguiram realizar todos os testes necessários para que a implementação do app fosse bem-sucedida. Porém a intenção é criar um banco no MongoDB Atlas, para que a aplicação funcione fora do ambiente local dos desenvolvedores.

### 3.5 Telas do aplicativo

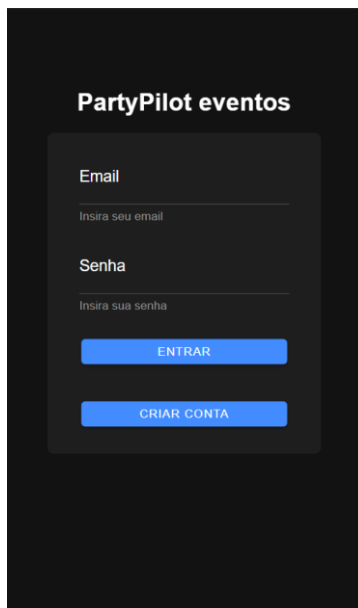


Figura 3: Tela de Login

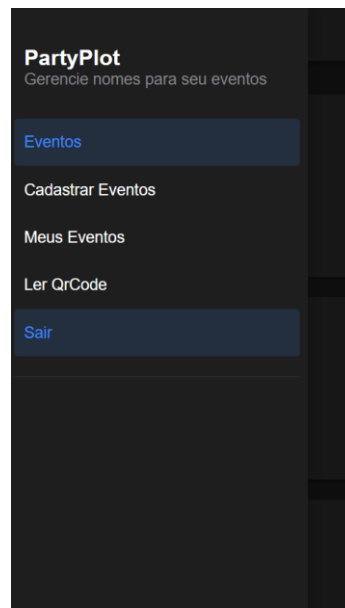


Figura 4: Menu lateral

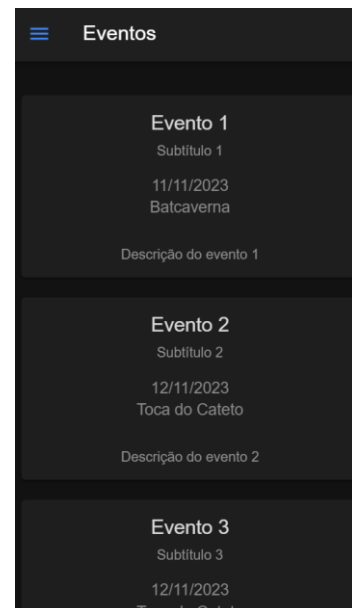


Figura 5: Tela de eventos

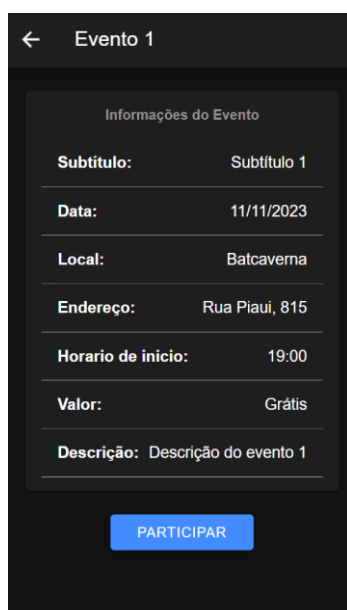


Figura 6: Tela de um evento

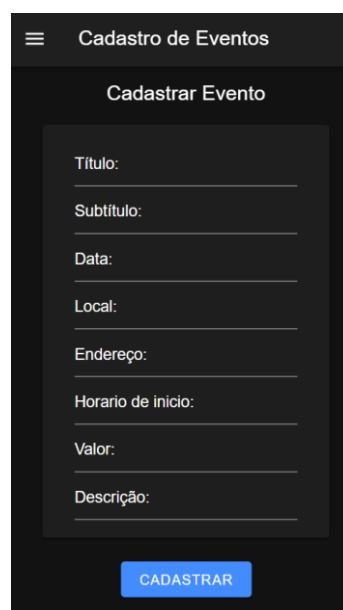


Figura 7: Tela de cadastro

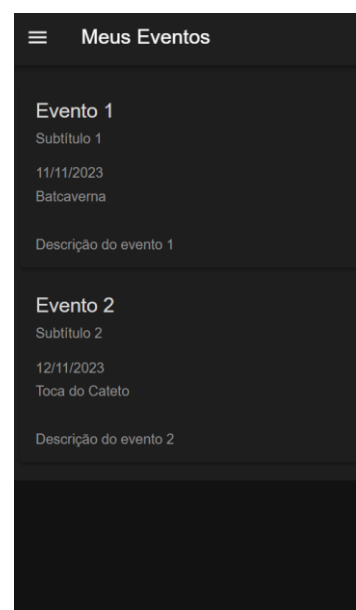


Figura 8: Tela dos meus eventos

## 4 CONCLUSÕES

O desenvolvimento do aplicativo PartyPilot representou um desafio empolgante e enriquecedor, permitindo a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina de programação para dispositivos móveis. O objetivo principal foi criar uma solução eficiente e intuitiva para a reserva e administração de nomes em listas de eventos, com foco em simplificar o processo de registro, gerenciamento e controle das participações.

A implementação bem-sucedida dos requisitos propostos, como Login e Autenticação, Registro de Eventos, Customização de Eventos, Reserva de Nomes, Gestão de Participantes, Compatibilidade com Múltiplas Plataformas e um Design Intuitivo e Atraente, reflete o comprometimento da equipe de desenvolvimento em atender às necessidades dos usuários de forma abrangente.

A introdução do sistema de Login e Autenticação assegura a segurança e a confidencialidade dos dados dos usuários, enquanto o Registro de Eventos oferece uma maneira fácil e eficaz de criar e organizar eventos. A Customização de Eventos permite uma adaptação flexível às diferentes características e necessidades de cada ocasião, garantindo uma experiência personalizada para os organizadores.

A funcionalidade de Reserva de Nomes simplifica o processo de participação, tornando-o acessível e conveniente para os usuários. A Gestão de Participantes, por sua vez, oferece ferramentas poderosas para os organizadores acompanharem e controlarem o número de participantes, facilitando a logística e o planejamento.

A compatibilidade com Múltiplas Plataformas amplia o alcance do aplicativo, permitindo que usuários de diferentes dispositivos desfrutem de suas funcionalidades. Além disso, o Design Intuitivo e Atraente contribui para uma experiência positiva do usuário, incentivando a utilização contínua da aplicação.

Algumas possíveis melhorias poderiam ser implantadas, tanto no *Front-end* quanto no *Back-end*, porém essas melhorias seriam para uma questão mais comercial e para isso seria necessária uma equipe maior, com pessoas de diferentes especialidades.

Em resumo, o PartyPilot atendeu às expectativas estabelecidas inicialmente, proporcionando uma solução abrangente e eficaz para a reserva e administração de nomes em eventos. Apesar de todas as dificuldades que o desenvolvimento de um app proporciona, tudo correr da melhor forma possível, com todos os integrantes do grupo participando ativamente do trabalho.

## REFERÊNCIAS

DRAW.IO. **Flowchart Maker & Online Diagram Software.** Disponível em: <<https://app.diagrams.net/>>. Acesso em: 20/11/2023.

GITHUB. Disponível em: <<https://github.com/>>. Acesso em: 10/11/2023.

IONIC. **Ionic Documentation.** Disponível em: <<https://ionicframework.com/docs/api/card>>. Acesso em: 16/11/2023.

TYPESCRIPT. **TypeScript Documentation.** Disponível em: <<https://www.typescriptlang.org/docs/>>. Acesso em: 15/11/2023.