

Adriano Queiroz Hortência Campos Jéssica Tavares Marcus Teles Rodrigo Cayres André Sousa

"O 'Corre Negada' irá melhorar a qualidade do treino de corredores gerenciando suas metas e o seu desempenho."

Salvador - BA Dezembro/2013

Dados do Projeto



Título do Projeto:Corre Negada Prazo de execução do projeto(em meses):04 meses

Área:Esportes **Sub-área:**Corrida

Tema:Gerenciamento de Treino para Atletas;

Palavras Chaves: mobile, atletas, corredores, gerenciamento, metas

Resumo do Projeto

O Corre Negada é um aplicativo de gerenciamento de corrida para praticantes do esporte de forma individual ou em grupos. Com este aplicativo o usuário poderá indicar qual sua meta semanal logo no primeiro uso, definindo seus objetivos com base na quantidade de quilômetros que deseja percorrer, calorias a serem perdidas ou no tempo que pretende dedicar-se à atividade. A cada novo treino o atleta irá informar o percurso que deseja cumprir e o aplicativo iniciará o gerenciamento. Ao final da corrida algumas informações serão exibidas, como por exemplo, o tempo gasto e a velocidade média utilizada.

Para oferecer ao usuário uma melhor experiência de utilização do aplicativo durante seu treino o aplicativo contará com controle do player de música dentro do aplicativo e dicas motivacionais por voz. Gráficos e relatórios com estatísticas detalhadas serão disponibilizados ao usuário para que ele possa acompanhar o andamento do seu treino.

Dados Complementares do Projeto



Objetivo Geral

O objetivo do projeto *Corre Negada* é auxiliar pessoas que praticam corrida de forma profissional ou amadora a gerenciar o seu treino para atingir os seus objetivos de corrida.

Objetivos Específicos

- Identificar pontos do treino em que o atleta provavelmente estará se cansando e trazer estímulos motivacionais para ele (frases por voz associadas a músicas estimulantes);
- Permitir estímulo externo ao atleta através da gameficação;
- Realizar uma correlação útil entre os resultados obtidos e as metas traçadas e transformá-los em estatísticas e relatórios.

_

Justificativa

O Corre Negada foi idealizado para fornecer um suporte para os corredores solitários e grupos de corrida que não podiam acompanhar seu percurso a partir de um mapa e nem definir suas metas utilizando outros parâmetros que não fosse a distância. Neste aplicativo, o usuário pode definir a quantidade de calorias que deseja perder, bem como quanto tempo pretende dedicar-se ao treinamento, com uma série de dicas em tempo real para estimula-lo a atingir seus objetivos.

Metodologia

A equipe não está seguindo nenhuma metodologia específica para o desenvolvimento da aplicação. O desenvolvimento está sendo pautado no estado de cada integrante referente a:

- Disponibilidade de tempo
- Conhecimento já existente para a execução de determinada tarefa

Estas decisões são tomadas em grupo através de discussão em sala de aula, e-mail e telefone.

A equipe foi dividida em 2 subgrupos: um, composto de 3 integrantes, é responsável principal pela parte de desenvolvimento. Outro, composto de 2 integrantes, é responsável pela documentação e definição de modelos. Porém, mesmo havendo esta divisão, um grupo também realiza atividades do outro quando necessário, mas em menor prioridade.

Impactos Previstos



Impacto Social Previsto

O impacto social esperado com a utilização do aplicativo é o aumento da prática esportiva, visto que o sistema possui uma gameficação, uma vez que cada corrida conta pontos, podendo estimular a competição familiar ou em grupos.

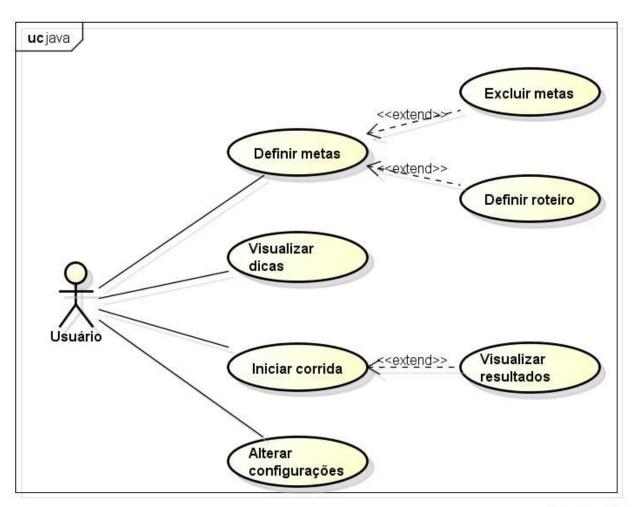
Público Alvo

- Corredores profissionais e amadores de maratonas.
- Pessoas que buscam entrar em forma física e utilizam a corrida como um dos seus exercícios.
- Personal Trainers que desejam acompanhar a evolução do treino de seus clientes, mesmo não estando junto a eles diariamente.

Análise de Requisitos



Casos de Uso



Análise de Requisitos



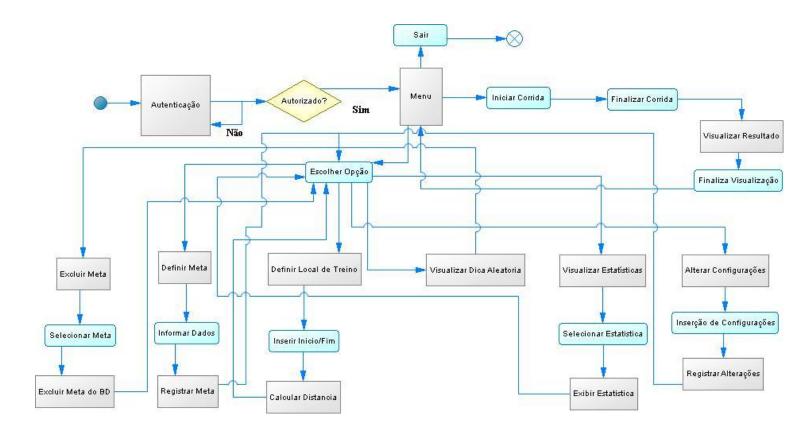
Tabela 1 - Caso de Uso

Cód do Caso de Uso	Nome do Caso de Uso	Classificação
UC001	Definir Metas	Essencial
UC002	Visualizar Dicas	Importante
UC003	Iniciar Corrida	Essencial
UC004	Alterar Configurações	Essencial
UC005	Excluir Metas	Importante
UC006	Definir Roteiro	Essencial
UC007	Visualizar Resultados	Essencial

Análise Técnica



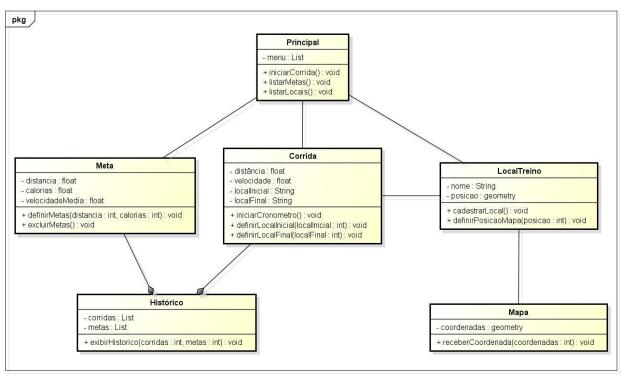
Diagrama de Fluxo



Análise Técnica



Diagrama de Classe



powered by Astah

Ferramentas Utilizadas



Tabela2 - Ferramentas Utilizadas

Classificação		Nome	Descrição Superficial	Motivo de Escolha
Repositório códigos	de	Git Hub	Ferramenta on-line para repositório dos códigos fonte do projeto.	A equipe já possui experiência no uso da ferramenta, vinda do desenvolvimento de outros projetos ao longo do curso.
Gerenciador Projetos	de	Podio	Plataforma on-line para colaboração e gerenciamento de projetos.	A escolha foi com base nas características da ferramenta, que é um software open source e com interface web, que permite gerenciar os documentos do projeto e visualizar os prazos em linha do tempo.
Ambiente desenvolvimento	de	Eclipse + pluginADT	Ferramenta livre para desenvolvimento de códigos em diversas linguagens. O plugin ADT (AndroidDevelopment Toolkit) é um pacote de desenvolvimento que provê um ambiente poderoso e integrado para o Eclipse.	É a que consideramos possuir o melhor suporte para o desenvolvimento para Android, sendo a ferramenta mais utilizada neste tipo de atividade. A opção pelo plugin ADT traz mais segurança em relação a integração da ferramenta com as APIs e documentações do Android, uma vez que é mantido pela própia Google.
Ambiente Desenvolvimento	de	Android SDK	Software Development Kit do	É pré-requisito para qualquer

		Android, fornecido pela Google.	desenvolvimento para Android.
Ambiente de desenvolvimento	AndroidEmulator	Emulador de dispositivos para Android contido no Android SDK.	É o emulador que já vem contido no SDK, o que garante a compatibilidade com todas as versões de APIs disponibilizadas pelo SDK.
Documentação	Generate Java Doc	Gerador de documentações do Eclipse para o Java.	Integrado com o ambiente de desenvolvimento utilizado e gera documentações rápidas e no padrão oficial do Java.
Modelagem	AstahCommunityEdition	Software para geração de modelos UML.	O sistema possui fácil utilização e supre todas as necessidades de modelagem do sistema. Está disponível de forma gratuita através da edição Community. As restrições desta edição não prejudicam a utilização dentro do projeto.

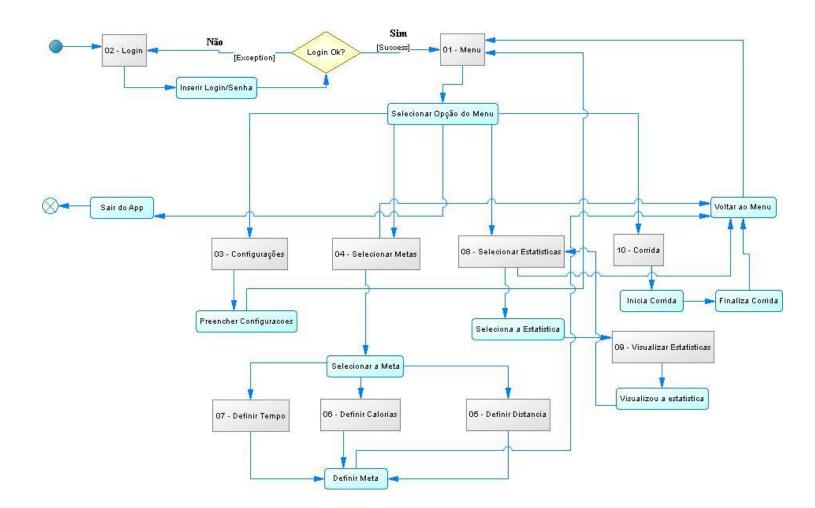


Tabela 3 - Visão Geral de Telas

Código	Nome	Classificação	Tela Seguinte
02	Login	Segurança	01
01	Menu	Navegação	03, 04, 08, 10
03	Configurações	Registro	01
04	Selecionar Metas	Registro	05, 06, 07, 01
05	Definir Distância	Registro	04
06	Definir Calorias	Registro	04
07	Definir Tempo	Registro	04
08	Selecionar Estatísticas	Visualização	09, 01
09	Visualizar Estatísticas	Visualização	08
10	Corrida	Visualização / Registro	01

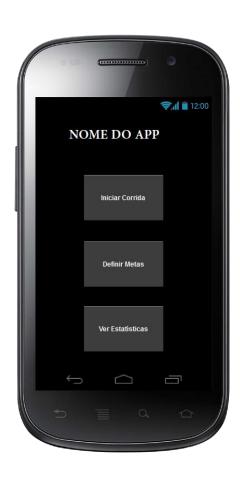
Protótipo de Telas - Fluxo







1 - Menu





2 - Login





3 - Configurações





4–Selecionar Metas





5–Definir Distância





6 – Definir Calorias





7 – Definir Tempo





8 – Selecionar Estatísticas





9 – Visualizar Estatísticas





10 – Corrida



Bibliotecas Adicionais



Tabela 4 - Bibliotecas adicionais (Código de Terceiros)

Nome	Versão Utilizada	Descrição	Endereço

Hardware e Software de Teste



Tabela 5 - Previsão de Modelos de Testes

Fabricante	Modelo	Versão do S.O.
Google	Google Emulator	Android 4.2
LG	LG Optimus G	Android 4.1.2
Samsung	Samsung Galaxy SIII	Android 4.1.2