



CREATING
CREATORS

Projeto de Desenvolvimento Móvel

Desenvolvimento de uma App para desporto: “GetMatch”

Alano Baptista

Paulino Muya

Luquénia Galiano

INTRODUÇÃO:

Atualmente, a sociedade enfrenta uma crescente sedentarização, com mais de metade da população portuguesa em 2020 apresentando excesso de peso ou obesidade, conforme dados do Instituto Nacional de Estatística. Reconhecendo a importância da atividade física para o bem-estar, nosso projeto visa facilitar a organização e participação em atividades esportivas, promovendo a saúde física e mental.

OBJETIVOS:

O principal objetivo do aplicativo GetMatch é proporcionar uma maneira eficiente, organizada e simples para os usuários organizarem jogos esportivos com diversos participantes. Além disso, buscamos oferecer a oportunidade de participar em jogos com usuários desconhecidos, abordando a dificuldade comum de organizar eventos esportivos.

PÚBLICO-ALVO:

Nosso público-alvo concentra-se em jovens maiores de 16 anos, residentes em Portugal, com interesse em desportos, especialmente futebol, basquetebol e padel.

PESQUISA DE MERCADO:

Identificamos a Captain como uma aplicação semelhante. No entanto, diferenciamos nosso projeto ao adotar uma abordagem oposta, concentrando-nos na criação de eventos através de convites e organização mais estruturada.

GUIÕES DE TESTE:

Guião 1: Um grupo de amigos organiza uma partida de futebol, registrando-se no aplicativo GetMatch, agendando um jogo e convidando amigos.

Guião 2: O mesmo grupo organiza um jogo de basquetebol, enfrentando a falta de dois jogadores, agendando o jogo e convidando amigos.

Guião 3: Um usuário deseja participar de uma partida de padel, utilizando o aplicativo para unir-se a eventos organizados por outros usuários e visualizando uma lista de campos disponíveis.

DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO:

O GetMatch permitirá que os usuários criem e gerenciem eventos esportivos. Os organizadores podem convidar amigos ou deixar o evento aberto para outros usuários participarem. Quando o número desejado de participantes é atingido, a partida é agendada, e os participantes recebem notificações.

ENQUADRAMENTO ACADÊMICO:

O projeto abrange diversas áreas acadêmicas, incluindo:

Base de Dados: Armazenamento e gestão de informações sobre usuários, jogadores, organizadores, campos e jogos.

Programação Orientada a Objetos: Utilização de Java e Spring Boot para o Backend, agindo como intermediário entre o Frontend e a base de dados.

Competências Comunicacionais: Aplicação de técnicas para comunicação efetiva durante apresentações de projeto.

Programação de Dispositivos Móveis: Desenvolvimento do Frontend como aplicação móvel interativa.

REQUISITOS TÉCNICOS:

Para o desenvolvimento, utilizaremos Java, SQL, programação móvel, modelagem com StarUML, editor de texto e as tecnologias Spring Boot, PostgreSQL, IntelliJ IDE.

ARQUITETURA DA SOLUÇÃO:

O projeto compreende um Backend API, uma Base de Dados e uma Aplicação Android para interação dos usuários.

TECNOLOGIAS:

Spring Boot: Desenvolvimento do servidor usando arquitetura REST.

PostgreSQL: Sistema de gerenciamento de banco de dados.

StarUML: Ferramenta para criar o diagrama de caso de uso.

IntelliJ IDE: Ambiente de desenvolvimento integrado.

BIBLIOGRAFIA

<https://www.captain.pt/pt>

[https://anjosdanoite.pt/obesidade-em-portugal/#:~:text=De%20acordo%20com%20Instituto%20Nacional,de%20O peso%20\(incluindo%20obesidade\)](https://anjosdanoite.pt/obesidade-em-portugal/#:~:text=De%20acordo%20com%20Instituto%20Nacional,de%20O peso%20(incluindo%20obesidade))

<https://gizmodo.uol.com.br/mapa-mostra-a-obesidade-no-mundo- divididapor-paises/>