**Calendário Gerenciador de Eventos**

**Aline N. Favretto**​**1**​**, Gustavo L. Schroeder**​**1**​**, Leonardo S. de Paula**​**1**

1​Ciência da Computação – Universidade do Vale do Rio do Sinos (Unisinos)

Av. Unisinos, 950 – 93.022-750 – São Leopoldo – RS – Brasil

{anfavretto,gschroeder,leonardosp}@edu.unisinos.br

***Resumo.*** *Este meta-artigo descreve os objetivos, funcionalidades, limitações e recursos utilizados para o desenvolvimento da aplicação Calendário Gerenciador de Eventos, desenvolvido utilizando em seu core o framework JavaScript AngularJS. Todas as tecnologias utilizadas foram escolhidas devido ao interesse dos participantes em aprofundar conhecimentos nas mesmas.*

# Introdução

No presente documento detalhamos o trabalho prático desenvolvido para a disciplina de Desenvolvimento para a Web no semestre 2017/01 na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). O trabalho tem como objetivo criar um gerenciador de calendário no qual seja possível adicionar, editar e excluir eventos e lembretes, bem como visualizá-los por dia, semana e mês e receber avisos quando for a hora marcada para os mesmos.

As tecnologias utilizadas para o mesmo foram AngularJS, Bootstrap, Modernizr,

LocalStorage, Moment.js, LESS CSS e HTML5.

# Objetivo

Os objetivos do desenvolvimento são: criar uma interface simples e intuitiva, manter os dados inseridos (permanentemente, se recurso disponível em navegador utilizado, caso contrário, mantê-los durante a sessão). Para alcançar os mesmos utilizamos das bibliotecas JavaScript já descritas na Introdução e de boas práticas de programação.

# Funcionalidades

As funcionalidades previstas são: adicionar, editar e excluir eventos e lembretes, visualizá-los por dia, semana e mês e receber avisos quando for a hora marcada para os mesmos.

# Limitações

Algumas limitações foram encontradas durante o desenvolvimento da aplicação, como a aprendizagem de novas tecnologias, como AngularJS e bibliotecas JavaScript que os membros do grupo não conheciam e não tinham experiência.

Devido a isso implementação referente a edição de eventos e lembretes não foi concluída, além disso o alerta dos eventos e lembretes também não foi desenvolvida.

# Recursos utilizados

Os recursos utilizados serão descritos a seguir.

**5.1. AngularJS**

Utilizado para o desenvolvimento da camada lógica da aplicação (controller). Foi escolhido por ser um framework, com uma curva de aprendizado moderada. Devido a ser uma biblioteca mais complexa não foi utilizado 100% de seu potencial para a aplicação.

Entre os facilitadores do framework que levaram a sua escolha estão:

* O framework tem a filosofia que os testes da aplicação são tão importantes quando seu desenvolvimento.
* Injeção de dependência
* Two-way data binding
* Reutilização de componentes

**5.2. Bootstrap**

É um dos mais famosos frameworks para design de WebSites e aplicações Web. Foi escolhida pela gigante gama de Browsers compatíveis com a tecnologia e facilidade de desenvolvimento utilizando Less CSS, além da possibilidade de reutilização de componentes.

**5.3. Moment.js**

Utilizado para manipulação, transformação e formatação de datas. Foi escolhida por se uma biblioteca leve e por suportar datas em todos os formatos, locais, horas relativas e fusos horários.

**5.4. Modernizr**

Modernizr é uma biblioteca JavaScript utilizada para detecção de funcionalidades do Web Browser, como suporte a funcionalidades referentes ao HTML5 e CSS3. É utilizado em nossa aplicação web para verificação se o Browser possui suporte a Local Storage.

**5.5. Local Storage**

A opção pelo Local Storage foi feita pois quando um usuário realiza o cadastro de um evento o mesmo deseja que o mesmo seja persistido, ainda estando em seu calendário quando fechar o browser.

**5.6. Less CSS**

Less é um extensor da linguagem CSS, adicionando várias funcionalidades para deixar o código CSS de fácil manutenção.

Foi escolhida para ser trabalhada juntamente com o framework Bootstrap.

# Conclusão

Ao término deste trabalho onde tivemos contato com tecnologias extremamente atuais, fomos capazes de perceber o grande potencial que estas trazem para o desenvolvimento web. A forma de integração e manipulação dos elementos da HTML, removem os princípios antigos (manipulação direta da DOM), adicionando agilidade e simplificando o desenvolvimento apenas com manipulação javascript puro. As grandes dificuldades no processo de desenvolvimento ficaram na incerteza de estar fazendo algo correto ou um código que apenas “funciona”, retardando assim a conclusão de cada funcionalidade.

# References

“Bootstrap”, http://getbootstrap.com/, Abril 2017.

“AngularJS”, https://angularjs.org/, Abril 2017.