

COLÉGIO POLITÉCNICO BENTO QUIRINO

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

Kaio Vinicius de Assis
Matheus Silva de Araújo
Rodrigo Luca Brandão
Vitor Marinho Vilela

APLICATIVO PARA RESERVAS DE HOTEL

Plaza Hotéis

Campinas
2016

COLÉGIO POLITÉCNICO BENTO QUIRINO

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

Kaio Vinicius de Assis

Matheus Silva de Araújo

Rodrigo Luca Brandão

Vitor Marinho Vilela

APLICATIVO PARA RESERVAS DE HOTEL

Plaza Hotéis

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada
como requisito parcial para obtenção do título de
Técnico em Informática ao Colégio Politécnico
Bento Quirino.

Orientador: Prof. Esp. Gustavo Trevizan

Co-orientador: Prof. Esp. Adriano

Campinas
2016

Kaio Vinicius de Assis
Matheus Silva de Araújo
Rodrigo Luca Brandão
Vitor Marinho Vilela

APLICATIVO PARA RESERVAS DE HOTEL

Plaza Reserva

Relatório final, apresentado a
Universidade _____, como parte das
exigências para a obtenção do título de
_____.

Local, _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. (Nome do orientador)
Afiliações

Prof. (Nome do professor avaliador)
Afiliações

Prof. (Nome do professor avaliador)
Afiliações

Dedicamos este trabalho a todos que
contribuíram direta ou indiretamente em
nossa formação acadêmica, aos nossos
pais e principalmente a Deus.

Agradecimentos

Agradecemos primeiramente a Deus por nos dar a força necessária para podermos fazer este trabalho, ao colégio pelo ambiente que proporcionou a nós durante três anos de estudos, aos nossos orientadores e a todos que diretamente ou indiretamente acabaram fazendo parte da nossa formação e da criação do nosso projeto.

“Que os vossos esforços desafiem as impossibilidades, lembrai-vos de que as grandes coisas do homem foram conquistadas do que parecia impossível.”

Charles Chaplin

RESUMO

O Plaza Hotéis tem como objetivo de facilitar e auxiliar as pessoas a encontrarem hotéis em diversos lugares sem a necessidade de se contratar serviços extras, já que a demanda e as dificuldades de se encontrar bons e confiáveis hotéis está se tornando cada vez mais complicado nos dias de hoje. A criação desse aplicativo foi funcional, já que o mesmo é uma ideia pouco utilizada em aparelhos móveis, assim como não demandando de tarifas extras e nem anúncios. O aplicativo, que funciona no Android, foi desenvolvido no Android Studio, com o auxílio de ferramentas gráficas, como o Photoshop, assim como o banco de dados SQL. O principal diferencial desse aplicativo é a sua facilidade de encontrar hotéis em qualquer localidade desejada, ao mesmo que são possíveis de se observar as avaliações de outros usuários que se hospedaram em determinado hotel.

Palavras-chave: Resumo; Hotéis; Serviços e Localidade.

ABSTRACT

The Plaza Hotéis has as meaning to help and make it easier to people to find hotels in many different places, without the need to hire extra services, because the demand and the difficulties of finding good and trustful hotels is becoming each time harder and more complicated nowadays. The creation of this application was functional, because the app has an idea not much utilized in mobile phones, and also not demanding extra fees or spams. The application, that works on Android, was developed using Android Studio, with the help of graphical programs, such as the Photoshop, along with the database SQL. The main difference of this application to the others Its facility to find hotels in any desired place, at the same time that it makes possible to observe the ratings of the other users that stayed in that hotel.

Key-words: Abstract; Hotel; Services and Local.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Arquitetura do Android	24
Figura 2 - Ciclo de Vida das Activities	25
Figura 3 - DER.....	26
Figura 4 - Tela de Splash Screen	27
Figura 5 - Tela de Login	28
Figura 6 - Tela de Cadastro	29
Figura 7 - Tela Inicial do Aplicativo.....	30
Figura 8 - Resultado do Menu e suas Activities	31
Figura 9 - Tela de Hotéis / ListView.....	32
Figura 10 - Tela de Detalhes dos Hotéis.....	33

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

ADT - Android Development Tools

SQL - Structured Query Language

SDK – Software Developer Kit

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Cronograma

18

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 Problemas	15
1.2 Objetivos	15
1.2.1 <i>Objetivo Geral</i>	15
1.2.2 <i>Objetivos Específicos</i>	15
1.3 Metodologia da Pesquisa	16
1.4 Planejamento do Tema	16
1.4.1 <i>Processo de Criação do Projeto</i>	17
2 PROGRAMAS UTILIZADOS	18
2.1 Android Studio.....	18
2.2 Adobe Photoshop.....	18
2.3 Software CorelDRAW	19
2.4 Adobe Illustrator	19
3 DESENVOLVIMENTO	20
3.1 Cronograma	20
3.2. Aplicativos	21
3.3 Criação do Aplicativo.....	22
3.4 Utilização de Smartphone Atualmente.....	22
3.5 Android.....	23
3.5.1 <i>Arquitetura Android</i>	23
3.5.2 <i>Android Runtime</i>	24
3.5.3 <i>Android SDK</i>	24
3.5.4 <i>Activity</i>	25
3.5.5 <i>Fragment</i>	26
3.6 Banco de Dados.....	26
3.6.1 <i>Diagrama Entidade Relacionamento</i>	26
4 RESULTADOS OBTIDOS	20
4.1 Tela de Splash Screen	27
4.2 Tela de Login.....	28
4.3 Tela de Cadastro.....	29
4.4 Tela Inicial	30
4.5 Menu	31
4.6 ListView – Tela de Hoteis	32

4.7 Tela de Detalhes dos Hoteis.....	33
5 CONCLUSÃO.....	34
5.1 Limitações do Projeto	35
REFERÊNCIAS	36

1 INTRODUÇÃO

O projeto de conclusão de curso que foi desenvolvido pelo nosso grupo teve como base a grande abrangência dos smartphones e seus aplicativos, que estão sendo utilizados cada vez mais pela grande maioria da população e é uma febre mundial, onde todos têm pelo menos um no bolso, assim como as vastas possibilidades que a temática de hotéis oferece, já que os ramos de viagens e turismos estão crescendo muito a cada dia e sendo procurados por praticamente qualquer pessoa no Brasil e no mundo.

Para desenvolver o projeto foi necessária uma pequena discussão de qual seria a melhor plataforma a ser utilizada, entre as opções, foram consideradas: Iphone, Windows Phone, WEB / Internet, e o próprio Android, além de ter sido cogitado uma versão do projeto para desktop. A plataforma Android foi a que mais nos agradou, pelo fato de ser a dominante no mercado de smartphones brasileiros, além de termos uma aula específica para o aplicativo utilizado no desenvolvimento,

A criação do aplicativo ocorreu usando o Android Studio, plataforma oficial da Google para se realizar a programação e criação de aplicativos para tal plataforma. A utilização da plataforma foi um sucesso, principalmente pelo fato de tal linguagem estar na grade do colégio. Outra plataforma que foi quase tão importante quanto o Android foi o PhotoShop, o qual foi altamente utilizado para criar todo o layout e a parte gráfica do aplicativo, indo desde o ícone até as telas mais avançadas.

O aplicativo foi feito especialmente para os usuários que tem pouco tempo para considerar pesquisar um hotel, assim podendo facilmente acessar o local que seja mais perto, ligar apenas clicando em um botão sem precisar anotar número, mandar uma mensagem no e-mail para conseguir uma reserva ou guardar lugar em um hotel, ou até ir no próprio site e ver as melhores qualidades do hotel e seus quartos, preços e informações mais detalhadas que não tem no aplicativo.

Pretende-se então que por meio do desenvolvimento desse projeto criar um aplicativo que melhorará a qualidade de vida dos usuários e facilitará deixando-o com tempo de sobra para suas tarefas mais importantes.

1.1 Problemas

Hoje em dia vemos vários perigos não importando onde nós formos, e visando esta preocupação com as pessoas que precisam viajar diariamente em trabalho, ou querem se divertir uma ou duas vezes ao ano viajando para algum lugar, indo a um evento, ou até tendo os seus próprios motivos particulares, pensamos em desenvolver um aplicativo que tenha como objetivo a facilidade das pessoas que precisam de algum hotel em pouco tempo.

Utilizando o aplicativo Plaza Hotéis, você poderá encontrar facilmente um hotel ao seu agrado, podendo ver o contato do hotel e o preço dos quartos, assim sendo mais fácil se basear com outros hotéis na área que esteja procurando.

“Uma pessoa inteligente resolve um problema, um sábio previne-o” (Einstein, Albert). Essa frase representa o que queremos com o nosso aplicativo, prevenir qualquer acontecimento com nossos usuários e sempre deixá-los adiantados ao que querem fazer.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Esse aplicativo foi criado para auxiliar o cliente na hora de procurar um hotel que se encaixe em suas escolhas, seja em preço, ou localização. E também visa agilizar o processo de hospedagem de hotel, assim tendo menos dificuldades de comunicação entre hotel e cliente podendo ser feito por e-mail, telefone ou até pessoalmente seguindo a localização do hotel em questão. O aplicativo foi feito especificamente para turistas e empresários que tenham interesse em se hospedar em algumas regiões do Brasil onde o aplicativo se encontra funcional.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Realizar uma discussão com o grupo para termos um design simples e fácil.
- Criação de um aplicativo para qualquer pessoa poder usar sem maiores problemas e dificuldades.

- Realização de uma pesquisa de concorrentes para uma melhora significativa entre os aplicativos.
- Criação de um design bonito para os clientes.

Termos uma discussão dos resultados do aplicativo em questão.

1.3 Metodologia da Pesquisa

O desenvolvimento do trabalho será com uma série de pesquisas de hotéis e quais serão os melhores para se poder ficar por um tempo em algumas regiões do Brasil, tendo em vista algumas etapas.

Etapa 1: Análise de aplicativos concorrentes para o desenvolvimento do aplicativo e melhora de design.

Etapa 2: Melhor conhecimento de hotéis, seus quartos e seus preços e quais tem uma melhor avaliação de usuários distintos.

Etapa 3: Desenvolvimento do aplicativo e melhoras na arquitetura proposta.

Etapa 4: Testes e verificação de bugs no aplicativo e possíveis correções.

Etapa 5: Resultado.

1.4 Planejamento do Tema

Para realizar o nosso aplicativo de hotéis nós primeiramente começamos a estudar e debater diversas possibilidades. Nós cogitamos diferentes temas e formas de os tornarem realidade, porém um tema se sobressaiu aos demais, esse tema foi o de hotéis. Nós chegamos a essa conclusão pelo fato de um dos membros do grupo trabalhar na área de turismo, tendo várias ideias práticas e teóricas de como o aplicativo seria realizado.

Primeiramente nós tomamos a decisão sobre qual plataforma o aplicativo seria realizado, sendo a plataforma mobile a escolhida. Nós escolhemos essa plataforma pelo simples fato de que nos dias de hoje ela está crescendo rapidamente, sendo utilizado por praticamente qualquer pessoa, já que a grande maioria da população utiliza aparelhos celulares.

Dentro da plataforma mobile existem diversas possibilidades de plataformas para se utilizar, como o Android, IOS e o Windows. Nós optamos por realizar o

aplicativo exclusivamente para Android, por diversos motivos, sendo eles o fato de ser a plataforma dos celulares de todos os integrantes do grupo, assim como sendo a única linguagem de programação coberta pelo nosso curso técnico no Bento Quirino.

1.4.1 Processo de Criação do Projeto

Primeiramente nós começamos a criar o design do aplicativo, a princípio nós realizamos um esboço no papel, após escolhermos qual seria o design a ser utilizado começamos a cria-lo no Photoshop, assim que tivemos o layout pronto nós começamos a realizar a programação no Android Studio.

Dentro da plataforma Android Studio nós começamos a desenvolver primeiramente a tela de registro, assim que a terminamos já realizamos os testes no aparelho celular, como estava tudo funcionando, partimos para a próxima parte. A próxima fase de desenvolvimento do aplicativo consistia na parte principal, a qual era a fase de pesquisa e filtro de hotéis, sendo onde o aplicativo realiza a sua principal função, a de encontrar os melhores hotéis nos locais desejados.

2 PROGRAMAS UTILIZADOS

Para realizar nosso TCC nós utilizamos diversos programas, entre eles o Android Studio, o qual foi utilizado para realizar a criação do nosso aplicativo mobile, sendo utilizado do início até o fim de nosso projeto. Nós utilizamos também o Photoshop para realizar as partes gráficas do aplicativo, como as telas de fundo e os botões e animações personalizadas. Como banco de dados nós tivemos como preferência o MYSQL Front para salvar os dados inseridos pelo usuário durante a utilização do nosso aplicativo móvel.

2.1 Android Studio

O Android Studio é uma plataforma de desenvolvimento integrado e desenvolvido pela Google, sendo utilizado para desenvolver aplicativos na plataforma Android. Foi lançada em maio de 2013, sendo a sucessão do plug-in ADT, que foi descontinuado após a criação do Android Studio.

A interface do Android Studio acaba sendo muito atraente, e bem fácil de se ser utilizada, podendo até ser mudada com alguns temas, além de nos dar uma incrível customização de atalhos de teclado, podendo ser igual até para quem usava.

2.2 Adobe Photoshop

O Adobe Photoshop é um software profissional de edição de imagens desenvolvida pelo Adobe System, ele é totalmente compatível com os sistemas operacionais Windows e Mac, sendo que ele também funciona no Linux a partir da compatibilidade Wine. O software é considerado o líder de mercado entre os editores profissionais de imagens voltados para fotografia e design gráfico, tendo as suas funções de aprimoramento de edição de imagem. Devido ao seu conjunto de ferramentas, o Photoshop acaba sendo o melhor do mercado para se criar imagens e editá-las, podendo ter acesso a uma criação mais complexa e também uma mais simples.

Este software é voltado para usuários que estão buscando um meio de edição rápida e precisa, por oferecer várias ferramentas para a mesma, por isso muitas pessoas não recomendam o uso do software por usuários casuais.

2.3 Software CorelDRAW

O CorelDraw surgiu em 1988, sendo um programa de desenho para design gráfico desenvolvido pela Corel Corporation. Ele é um aplicativo de ilustração de página que nos possibilita criar e manipular várias imagens, tanto publicitárias quanto desenhos artísticos.

Tal programa foi de extrema utilidade para a realização de nosso TCC, já que junto ao Photoshop, ele foi responsável pela parte gráfica e dos layouts de todo o projeto. Suas funcionalidades foram utilizadas desde a criação do ícone até os layouts mais avançados, os quais estão presentes dentro do aplicativo.

2.4 Adobe Illustrator

Este editor de imagens vetoriais foi desenvolvido e comercializado pelo Adobe Systems. Foi fundada pela Apple Macintosh em 1985 para ser um complemento comercial de software de fontes da Adobe e da tecnologia PostScript desenvolvida pela empresa.

O Adobe Illustrator tem preenchido o mercado entre os programas de desenho e programas de AutoCAD, utilizado com foco em ilustrações, um editor de imagens vetoriais., das mais simples as mais complexas, pela facilidade de utilizar a suas ferramentas, com recursos para criação de logotipos, colorização, criação de anúncios e entre outras que podem ser impressas ou exibidas na web.

2.5 XAMPP

A plataforma XAMPP é um servidor independente, o qual consiste principalmente na base de dados do MySQL. Este programa provém de fácil instalação, já que o mesmo é disponibilizado para uso através de apenas um arquivo executável (.EXE) para ser executado.

Esse programa teve um importante papel no desenvolvimento de nosso TCC, pois fazendo a sua utilização foi possível de se alcançar uma maior praticidade na criação e manutenção dos bancos de dados locais.

Desenvolvimento do APP	
Modelos	
Resultados Obtidos	
Introdução	
Conclusão	
Elaboração da Apresentação	
Apresentação Final	

3.2. Aplicativos

Os aplicativos acabaram virando uma mania no mundo inteiro, sendo assim mais populares pelo público na última década, tanto que, segundo o ranking da Flurry em 2015, o Brasil está em 5º lugar nos mais “viciados” em smartphones.

Mas o que são aplicativos mobile? São iguais os softwares para computador? Não, aplicativos mobiles tem menos conteúdo para caberem e serem visíveis facilmente pelo usuário de celular. Eles também desempenham objetivos específicos, não fazendo mais ou menos que aquilo no smartphone ou tablet. E a maneira mais fácil de acessá-los é por meio das lojas de aplicativos que temos no celular como a Play Store, Windows Store, App Store, Black Berry App World, entre outras lojas de aplicativos que variam de marca de celular.

“Há aplicativos grátis e pagos, que tem como missão ajudar você a tirar o máximo de seu smartphone com o sistema operacional móvel do Google. ” (TECHTUDO). Há vários tipos de aplicativos que podemos usar, sendo tanto pago quando grátis, os pagos têm mais funcionalidades e muitos ainda têm a sua versão gratuita e pedem apenas 1 ou 2 reais para tirarem as propagandas e ajudarem no desenvolvimento do aplicativo.

“As Aplicações têm o propósito de facilitar o dia-a-dia ao seu utilizador, fornecendo-lhe as mais diversas funcionalidades com infinitas possibilidades. ” (Powerstar7). Os aplicativos sempre irão ser criados para facilitar uma parte de nossa vida, por isso sempre veremos um GPS, Navegador, Messenger (WhatsApp), Calculadora, entre vários outros aplicativos que nos ajudam no dia-a-dia e nos proporciona várias funcionalidades.

3.3 Criação do Aplicativo

Para realizar a criação de nosso aplicativo para sistemas móveis é necessário usar diversas ferramentas. Cada uma dessas ferramentas irá realizar uma função específica no aplicativo, passando desde o design gráfico até a utilização do banco de dados desejado.

A primeira parte do projeto é composta na criação do layout do aplicativo, a qual será realizada utilizando a plataforma Photoshop, criando todas as telas do aplicativo de forma gráfica, sem fazer algo funcionar nelas ainda.

Já na segunda parte do desenvolvimento será necessário inserir a codificação do aplicativo, usando como base o layout previamente criado. Para inserir tais funções é necessário usar a recente plataforma desenvolvida pela Google, o Android Studio, com ele será possível fazer o aplicativo funcionar em qualquer aparelho cuja versão seja compatível com aquela que o mesmo foi desenvolvido.

Na terceira e última fase, será necessário fazer com que o aplicativo grave e armazene todas as informações inseridas no decorrer do uso da aplicação. Para realizar tal armazenamento é necessário o uso de uma plataforma de banco de dados, a escolhida para esse projeto foi o MYSQL FRONT, pois é uma simples e fácil opção, funcionando muito bem para aplicativos pequenos e ainda entrando no mercado, o qual terá um fluxo de utilização baixo.

3.4 Utilização de Smartphone Atualmente

Com o grande número de produção de smartphones o número de usuários vem crescendo devido ao seu custo que vem diminuindo e aumentando a utilização diariamente dos usuários, a tendência prevista é que só vai aumentando a importância do smartphone, pois quase todas as ferramentas do dia-a-dia estão dentro do mesmo.

Com tudo, o sistema operacional mais utilizado atualmente é o Android devido ao fato de ser liberado para fazer qualquer tipo de alteração ao sistema e por ser popular no mercado por não ser um sistema exclusivo, as vendas dos smartphones com sistema operacional Android só tendem a crescer, pois esse tipo de smartphone tem dos modelos com mais custo benefício vem com Android assim atingindo a maior parte da população com o gosto e desejo de cada um.

Visto que os smartphones com Android estão a cada dia mais presente no cotidiano dos usuários e isso só tende a crescer muito mais, deixando o smartphone e especialmente o Android auxiliando o mercado a melhorar com o tempo

3.5 Android

O Android é um sistema operacional para celulares que foi baseado em uma versão do Linux. Foi desenvolvido pela empresa OpenHandset Alliance, uma aliança entre várias empresas, dentre elas o grande e famoso Google. Como Android é um código aberto e está disponível gratuitamente para que qualquer fabricante e usuário o personalize, não havendo configurações de hardware e softwares fixas.

3.5.1 Arquitetura Android

De acordo com Wei-Meng Lee, em seu livro de Introdução ao Desenvolvimento de Aplicativos para Android: “A arquitetura Android é dividida em 5 seções em quatro camadas principais: ”

- Kernal Linux;
- Bibliotecas;
- Runtime do Android;
- Estrutura de Aplicativos;
- Aplicativos.

Sendo um dos pontos mais importantes na plataforma Android, que estrutura a criação dos aplicativos de forma a manterem um mesmo padrão, também sendo responsável por gerenciar os seus respectivos processos.

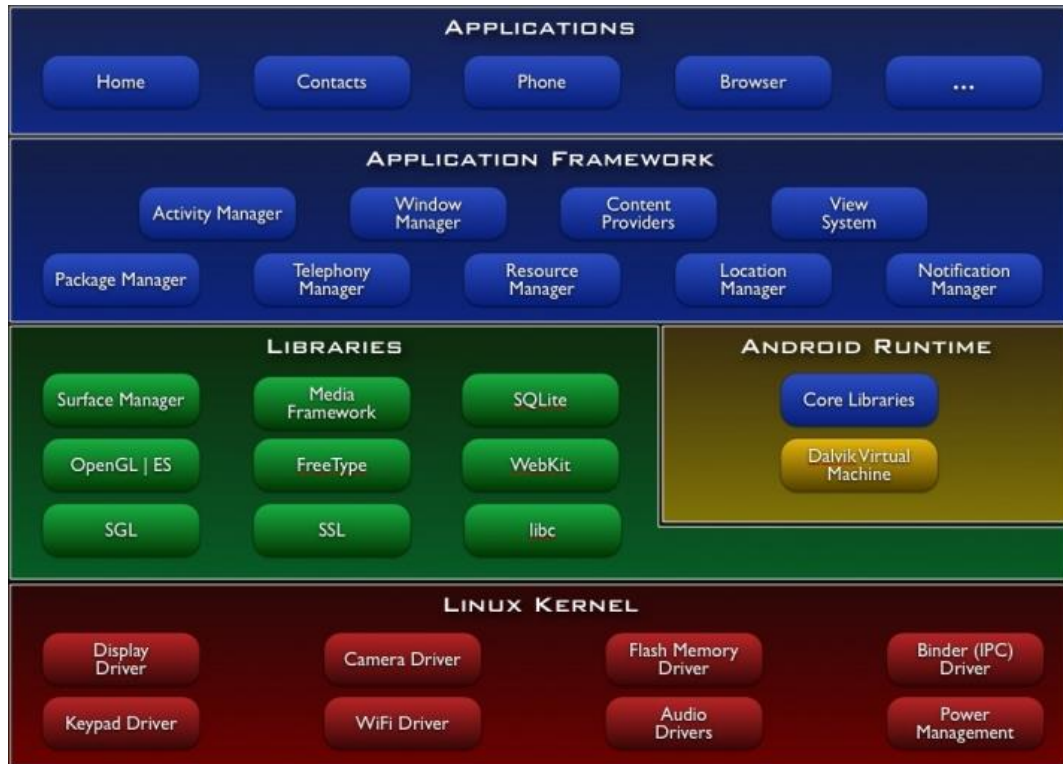


Figura 1 - Arquitetura do Android

3.5.2 Android Runtime

Temos incluso no android um grupo de bibliotecas que nos fornece a maioria das funcionalidades básicas e avançadas nas principais bibliotecas da linguagem Java. Essa camada é a responsável pela execução de programas que são mais complexos em ambientes com uma memória, bateria e processamento mais limitado entre outros. Aqui também vemos uma máquina virtual feita para podermos rodar o nosso aplicativo como se estivesse em um Android, assim projetada especialmente para Android.

3.5.3 Android SDK

O Android SDK nada mais é que o kit de desenvolvimento que nos disponibiliza as ferramentas e APIs necessários para desenvolver aplicações para a plataforma Android utilizando a linguagem Java.

3.5.4 Activity

Todo aplicativo Android começa por uma activity, sendo a activity uma atividade ou uma janela que temos a interface ou layout de nossa aplicação. Onde um aplicativo pode ter uma ou mais atividades, como Login, Cadastro, Tela Inicial, entre várias outras como nosso aplicativo foi feito, e o objetivo da activity é simplesmente ter uma interação com o usuário.

As activities passam por vários estágios durante sua execução, esse evento é chamado como ciclo de vida de uma activity.

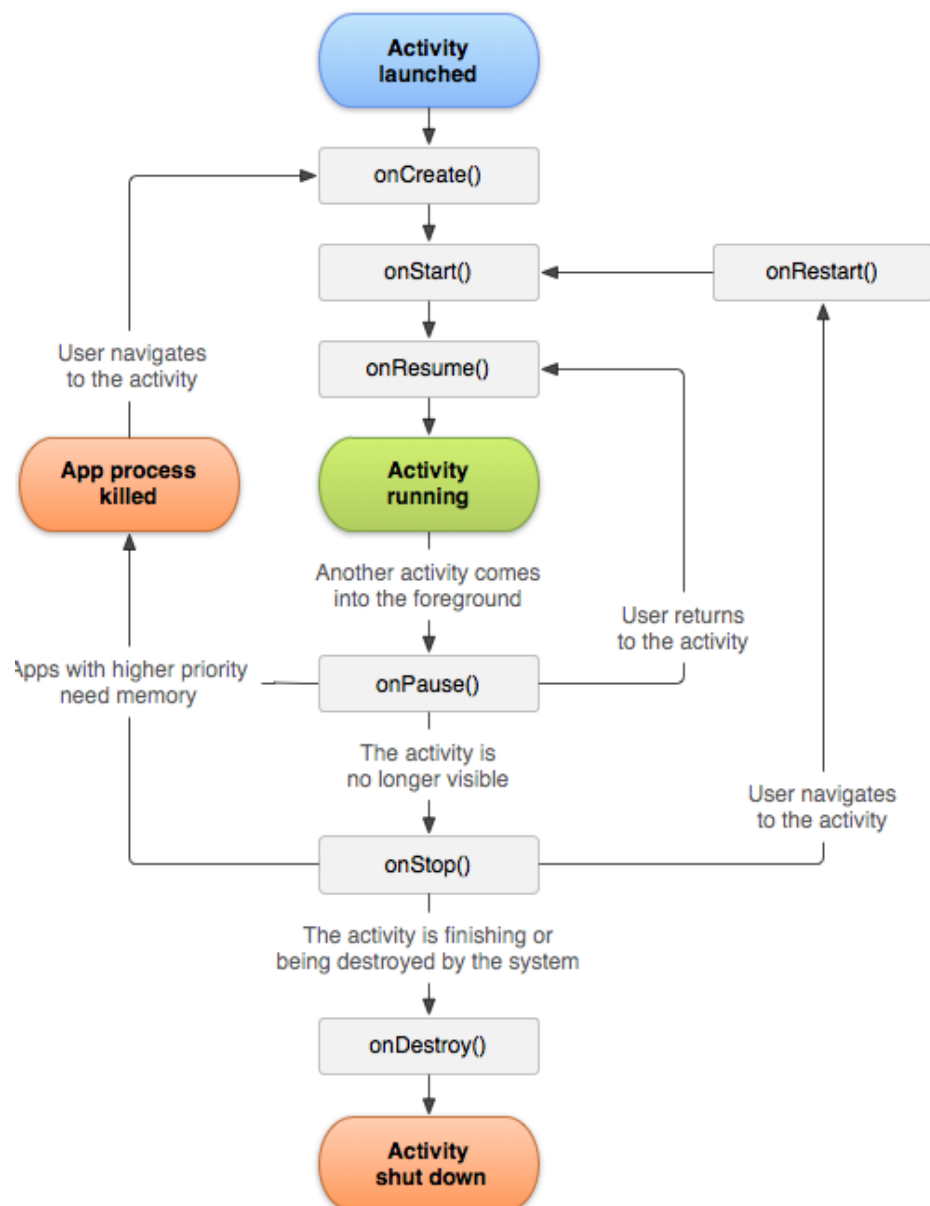


Figura 2- Ciclo de Vida das Activities

3.5.5 Fragment

Um fragmento representa o comportamento ou uma parte da interface do usuário em uma activity. Sendo possível combinar vários fragmentos em apenas uma activity e ter um layout moderno. Um fragmento é uma parte de uma activity, onde tem o seu próprio ciclo de vida, assim recebendo seus próprios eventos de entrada.

3.6 Banco de Dados

Nosso aplicativo necessita de um banco de dados para armazenar na tabela o registro dos campos da Tela de Cadastro, onde terá o Nome da pessoa, o e-mail e sua senha que foram cadastradas em seus respectivos campos onde PK significa chave primária, assim podendo ser feito o login para entrar no aplicativo e desfrutar de suas funcionalidades.

3.6.1 Diagrama Entidade Relacionamento

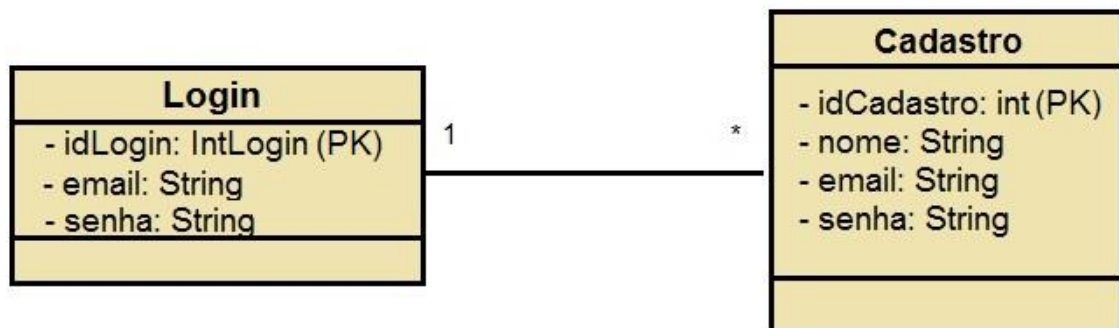


Figura 3 - DER

Essas estruturas de banco de dados serão criadas no aplicativo usando o SQLite e o phpMyAdmin, onde o SQLite é um recurso do próprio Android que proporciona o salvamento de informações do aplicativo, já o phpMyAdmin é onde irá armazenar as informações que foram cadastradas para caso precisemos usa-las para alguma outra função do aplicativo.

SQLite é uma biblioteca de software que implementa um autossuficiente, sem servidor, com configuração zero, transacional de banco de dados SQL. SQLite é o mais amplamente implantado motor de banco de dados SQL no mundo.

4 RESULTADOS OBTIDOS

Na apresentação dos resultados estará sendo colocado as telas feitas do aplicativo Plaza Hotéis e em cada uma delas estará uma pequena explicação de cada uma das telas.

4.1 Tela de Splash Screen

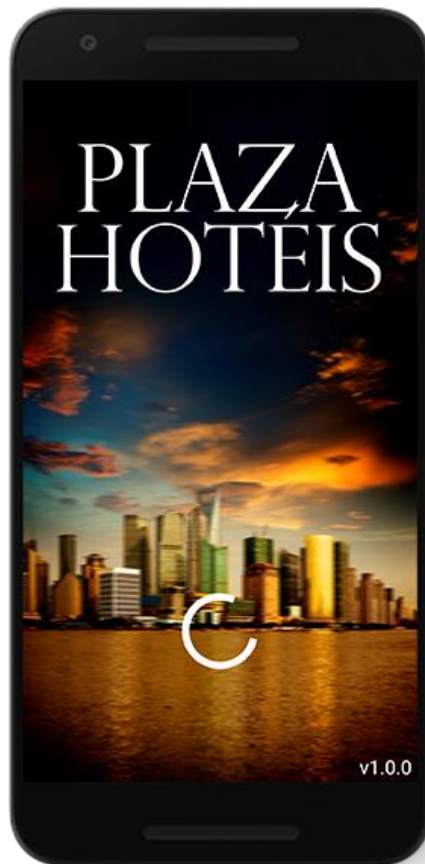


Figura 4 - Tela de Splash Screen

A Primeira tela a aparecer é a da figura 1, onde podemos ver um pequeno carregamento e aparece tanto o nome do aplicativo quanto o número de sua versão respectivamente, ela dura cerca de 4 a 5 segundos e pode demorar um pouco mais dependendo do celular utilizado para a utilização do aplicativo.

4.2 Tela de Login

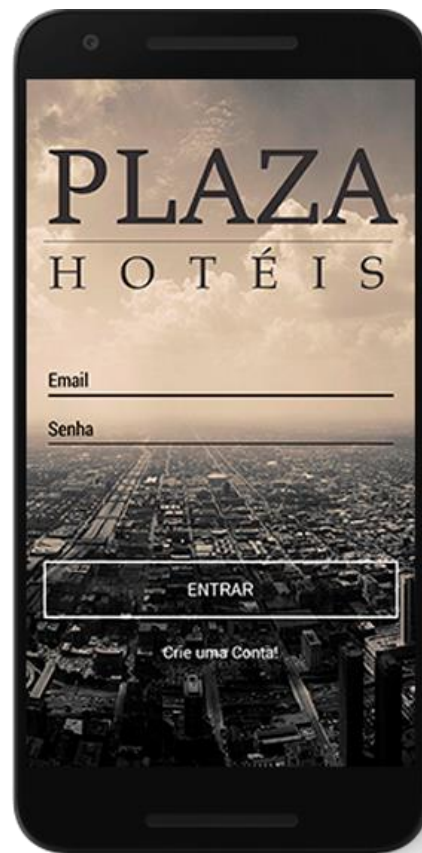


Figura 5 - Tela de Login

Na segunda tela do aplicativo se encontra a sua tela de login e cadastro. Dentro desta tela irá estar diversas funções, elas são: Dois campos de texto (E-mail e senha), um botão (entrar) e um outro botão para criar uma conta.

Ao digitar um usuário e senha correto o utilizador do aplicativo irá ser redirecionado para a aplicação, caso contrário, num cenário em que o usuario não tenha colocado a senha ou email, irá aparecer uma mensagem de erro, onde estara uma mensagem: “Campos estão vazios”. Caso o usuário não possua uma conta criada, basta clicar no botão na parte inferior do layout, o qual se chama “Crie uma Conta!”.

4.3 Tela de Cadastro



Figura 6 - Tela de Cadastro

Esta tela só poderá ser acessada em um cenário em que o usuário não possua uma conta de acesso já criada, bastando clicar no botão chamado “Criar uma Conta!” Que está presente na parte inferior da tela anterior (de login).

Sua função é única e exclusivamente de realizar o cadastramento de um novo usuário, sendo que nas próximas vezes seu usuário já estará salvo em nosso banco de dados, não havendo a necessidade de se utilizar tal tela novamente. Mas caso o usuário acabe nessa tela mesmo já tendo registrado ele poderá sair clicando no botão “Cancelar” presente na activity.

4.4 Tela Inicial



Figura 7 - Tela Inicial do Aplicativo

Após o usuário conseguir se cadastrar e entrar com sucesso, ele irá entrar na tela inicial onde ele poderá procurar o hotel que deseja clicando no botão que se localiza em baixo, onde está escrito “Procurar Hotel”, se o usuário quiser ir para o menu do aplicativo, basta clicar no canto superior esquerdo, do lado esquerdo de onde está escrito “Plaza Hotéis” ou simplesmente arrastar o dedo para a esquerda no aplicativo e o menu irá abrir automaticamente mostrando todos seus detalhes e suas outras activities presentes, assim sempre fazendo o usuário ter alguma atividade enquanto mexe no aplicativo.

4.5 Menu

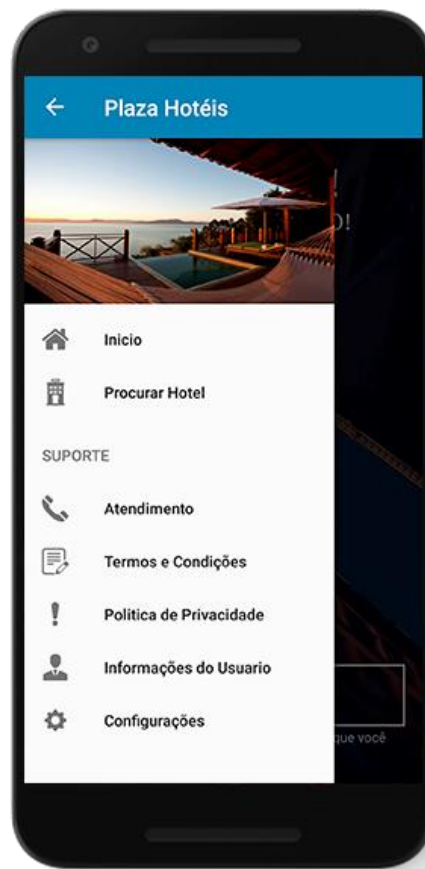


Figura 8 - Resultado do Menu e suas Activities

Na tela de menu haverá 2 opções e haverá mais 5 opções na parte de “suporte”. No botão de “inicio”, quando selecionado ira para tela inicial, no botão de “procurar hotel” irá para tela de pesquisa, onde o usuário irá pesquisar o hotel desejado.

Na parte de suporte haverá o botão de atendimento, onde irá mostrar os telefones e e-mail da nossa empresa, que só será disponível para os usuários brasileiros até então. No segundo botão irá se encontrar os “termos e condições”, que irá mostrar escrito os nossos termos, em seguida terá a nossa “Política de privacidade”, onde mostrara o que faremos com seus dados e deixaremos informado tudo que é necessário na privacidade do usuário, no quarto botão terá as informações da conta do usuário, em por último, haverá o botão de configuração do aplicativo.

4.6 ListView – Tela de Hoteis



Figura 9 - Tela de Hotéis / ListView

Nesta etapa o usuário irá ter diversas opções de cidades para escolher (São Paulo, Campinas e Manaus). Ao escolher a cidade desejada o usuário será direcionado a sua respectiva seção.

Esta tela só pode ser acessada através da aba “Procurar hotel”, a qual se encontra presente tanto como um botão na parte inferior da tela inicial tanto como uma aba presente dentro do menu lateral.

A principal finalidade desta tela é de exibir ao usuário uma vasta lista de hotéis disponíveis para consulta, sendo que tais hotéis são divididos por suas respectivas cidades, ao acessar um hotel o usuário será direcionado para a próxima seção da aplicação.

4.7 Tela de Detalhes dos Hotéis

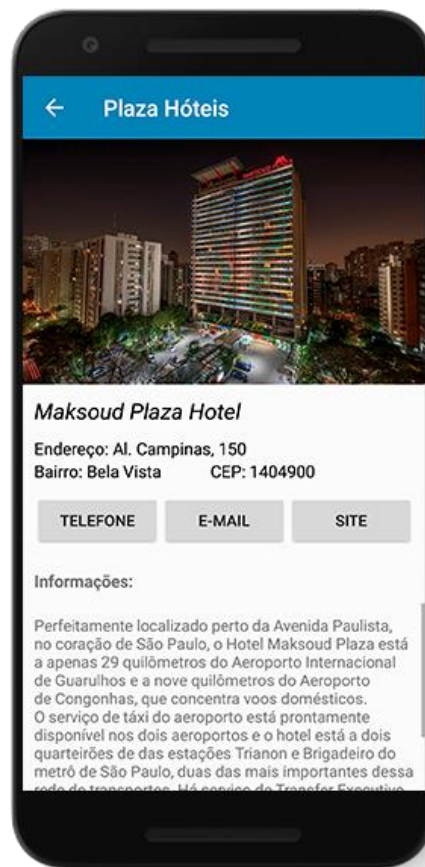


Figura 10 - Tela de Detalhes dos Hotéis

Já nesta etapa da aplicação o usuário terá acesso aos detalhes do hotel de seu interesse, indo desde aos dados de contato até um breve resumo.

Dentro desta tela haverão diversas informações do hotel, entre elas são estão a descrição (Informações) do hotel, a qual irá relatar ao usuário um breve resumo da história do hotel, sua localização e suas principais funcionalidades. Outros dados exibidos são as informações de contato, as quais são divididas em três categorias, o telefone, e-mail e o site, ao selecionar uma delas o usuário será redirecionado ao local de cada, por exemplo, ao selecionar o telefone o aplicativo automaticamente irá discar o número do hotel.

5 CONCLUSÃO

O projeto de conclusão de curso realizado durante todo o ano no Colégio Politécnico Bento Quirino teve muita importância na formação educacional e profissional de nós, alunos, já que várias atividades e habilidades foram desenvolvidas durante todo o percurso de criação do projeto. Tais habilidades vão desde o importante e fundamental trabalho em equipe em que o grupo precisava ter até a dominação dessas habilidades citadas onde, tal situação fora intensificada durante o desenvolvimento, pois para que o grupo pudesse realizar a criação do projeto todos deveriam trabalhar como uma equipe.

Não apenas aumento da interatividade entre os participantes foi aumentada e melhorada, já que para realizar o desenvolvimento de todo o aplicativo foi necessário de se adquirir novos conhecimentos da área, em nosso caso, principalmente a plataforma ANDROID, já que a mesma foi necessária para desenvolver o aplicativo que funciona para aparelhos móveis. Assim como o aumento do estudo da área, o desenvolvimento do projeto proporcionou a todos que pudéssemos pôr em prática os conhecimentos que foi adquirido através de todas as matérias exibidas durante o decorrer do curso.

Para concluir, pode-se dizer que este projeto foi de extrema importância para os integrantes do grupo, pois com a sua realização foi possível de que pudessem superar os seus limites, pois tal trabalho foi, até o presente momento, o mais complexo e que mais necessitou do conhecimento, assim como o extremamente fundamental trabalho em equipe, tal qual deve sempre ser dominada por todos, já que é de extrema importância para o futuro profissional de todos.

5.1 Limitações do Projeto

A maior limitação encontrada para a realização deste trabalho foi o tempo, tornando-se difícil realizar tudo que queríamos desde o começo do projeto em um aplicativo, tendo que ser mudado várias coisas que poderiam ser feitas se tivéssemos mais tempo, como uma aba de pesquisa onde teria como a pessoa ter um leque de opções, escolhendo cidade, se ela quer o hotel econômico ou mais caro, e outras opções que poderiam ser colocadas.

Também poderia ser colocado uma aba de configurações, mudando o tema do aplicativo, linguagem e afins. Infelizmente isso não foi possível.

REFERÊNCIAS

BARROS, Thiago et al. **Android Studio**: Android Studio é o programa do Google para desenvolver apps para Android. 2013.

Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/android-studio.html>>. Acesso em: 03 ago. 2016.

ROCHA, Leonardo et al. **Android Studio**: ferramenta de criação de apps da Google ganha versão 1.0. 2014.

Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/android/69111-android-studio-ferramenta-criacao-apps-google-ganha-versao-1-0.htm>>. Acesso em: 10 ago. 2016.

FURLAN, Marcos et al. **Photoshop**: Criação de Imagens Digitais.

Disponível em: <<https://docente.ifrn.edu.br/carlosdias/informatica/criacao-de-imagens-digitais/apostila-photoshop>>. Acesso em: 10 ago. 2016.

WIKIPEDIA. **Adobe Photoshop**. 2006.

Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop>. Acesso em: 16 ago. 2016.

NAKAMURA, Rodolfo. **Apostila de Corel Draw**. 2002.

Disponível em: <http://www.dozen.com.br/nakamura/biblioteca/Apostila_CorelDraw.pdf> em: Acesso em: 20 ago. 2016.

WIKIPEDIA. **CorelDRAW**. 2006.

Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW>>. Acesso em: 16 ago. 2016.

ARAUJO, Alberto. **Cronograma**. 2013.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jYw2mpc7QM>>. Acesso em: 01 set. 2016.

ALCANTARA, Carlos; VIEIRA, Anderson. **TECNOLOGIA MÓVEL: UMA TENDÊNCIA, UMA REALIDADE**.

Disponível em: <<https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1105/1105.3715.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2016.

WIKIPEDIA. **O GRAU de importância dos celulares na Sociedade Moderna**. 2015.

Disponível em: <<http://www.melhorcelular.org/2014/01/31/o-grau-de-importancia-dos-celulares-na-sociedade-moderna>>. Acesso em: 23 set. 2016.

MAIA, Estevão Ferreira. **O QUE É O GOOGLE ANDROID?** 2011. Disponível em:

<<https://exagon.wordpress.com/2011/04/08/o-que-e-o-google-android/>>. Acesso em: 02 dez. 2016

CRISTIANA SOBRINHO, **Android (Sistema Operativo)** 2016. Disponível em:

<<http://knoow.net/ciencinformtelec/informatica/android-sistema-operativo/>>. Acesso em: 02 dez. 2016.

CORA, Juliana. **Android: Activity - Ciclo de Vida**. 2012. Disponível em: <<http://julianacora.blogspot.com.br/2012/04/android-activity-ciclo-de-vida.html>>. Acesso em: 02 dez. 2016.

ANDROID, Developer et al (Org.). **Fragmentos**. 2016. Disponível em: <<https://developer.android.com/guide/components/fragments.html>>. Acesso em: 02 dez. 2016.