



**TRABALHO G2**  
**APLICATIVO FICHA TREINO**

2/2017

Disciplina: **Engenharia de Software I**  
Curso: **Sistemas de Informação**  
Acadêmico: **Thauã Corrêa Martins**

Carazinho/ RS

## **Introdução**

Este presente trabalho tem como base criar uma aplicação, que venha de uma necessidade e problema enfrentado diariamente. Nele será apresentado alguns pontos principais, tais quais: Contexto atual da ação/ necessidade; Problema atual; Tecnologias existentes; Solução; Modelagem de interface; Levantamento de Requisitos; Requisitos não funcionais; Diagrama de Caso de Uso; Diagrama de Estado; Diagrama de Atividade; Diagrama de Sequência; Diagrama de Classes; Fluxo de Caso de Uso;

## **Contexto Atual**

Chegar na academia, pegar o papel, tentar lembrar do treino do dia, dos pesos anteriores e não ter um controle de tempos entre as repetições.

## **Problemas Atuais**

1. Uso do papel.
2. Falta de higiene.
3. Falta de controle de dias, pesos e tempos.
4. Pouca interação e feedback de resultados.

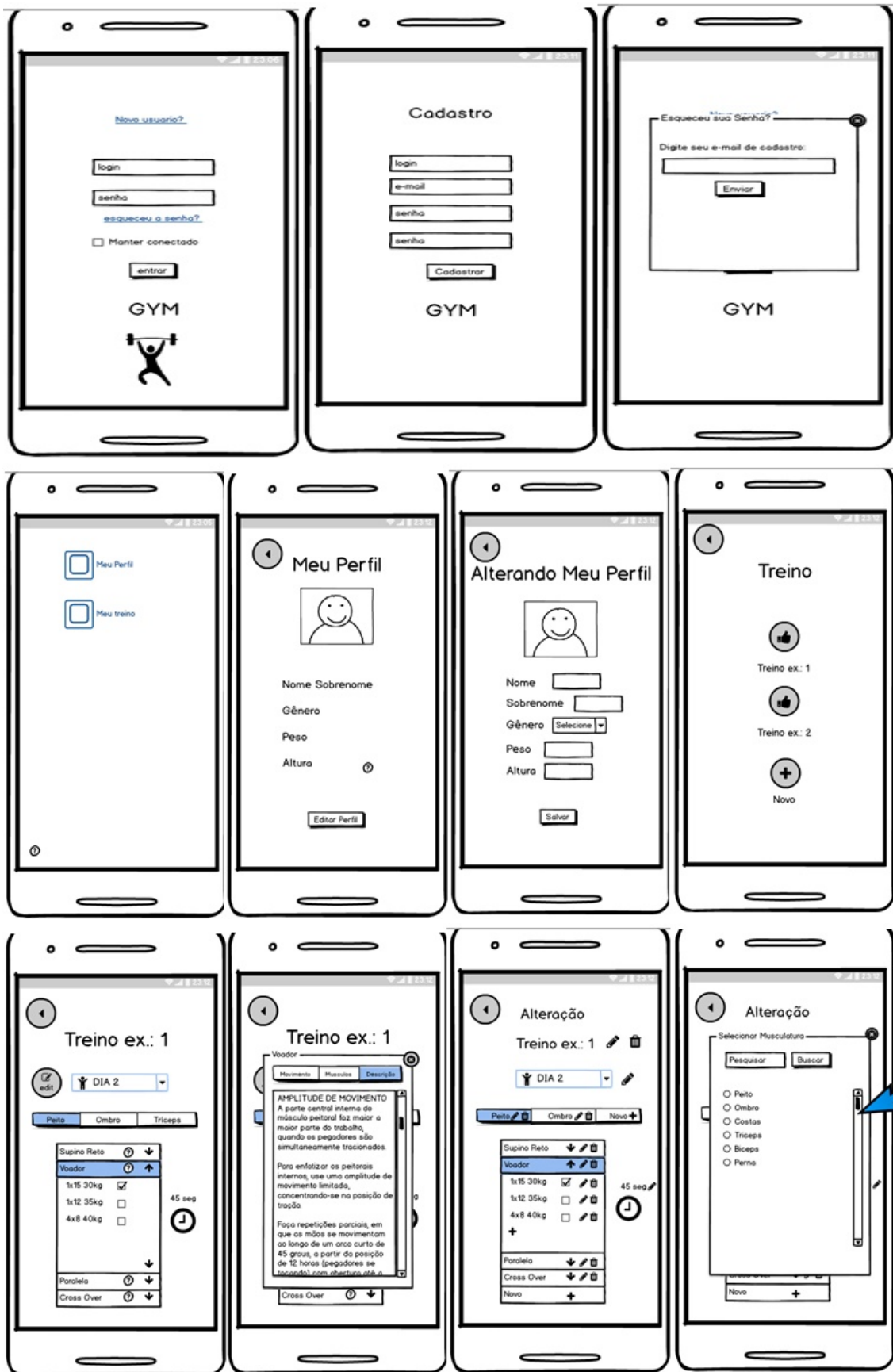
## **Tecnologias Existentes**

Depois de analisar 3 tecnologias existentes: Pacto Treino, Evo Mobile e APPersonal. Foi levantado que nenhuma existente no mercado atualmente, poderia suprir o contexto e os problemas atuais, por dois motivos, ou a academia deve adquirir e pagar o aplicativo, ou o aplicativo deixa a desejar em liberdade e controle do usuário.

## **Solução**

- Aplicativo para o usuário independentemente da academia.
- Controle de tempo.
- Controle de dias.
- Controle de exercícios.
- Controle de pesos.
- Fácil interação.
- Reconhecimento ao invés de memorização.
- Flexibilidade e eficiência de uso.
- Relatório com resultados.

## Modelagem de Interface



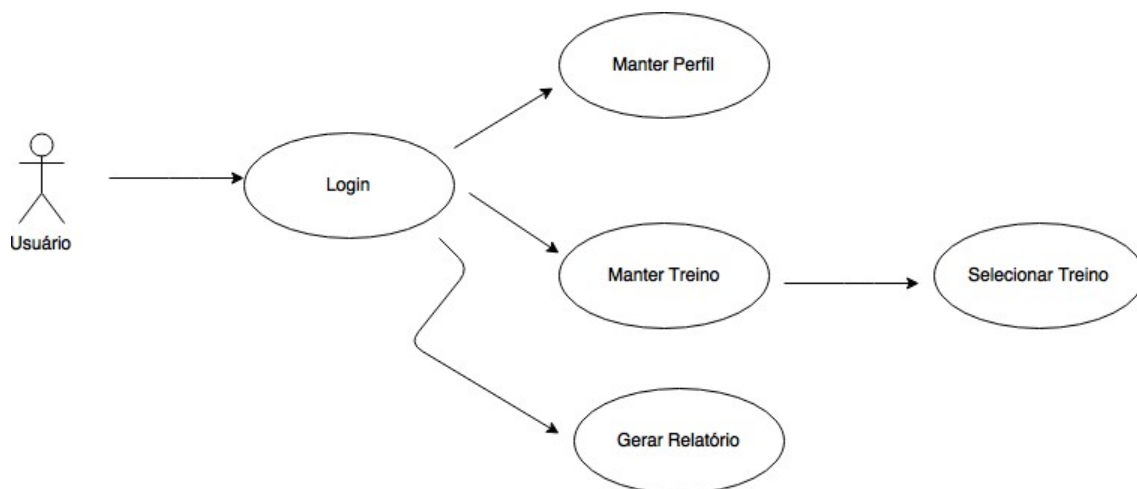
## Levantamento de Requisitos

- Tela Treino: Após escolher ou criar o treino, o usuário poderá ver o seu treino do dia, marcando as repetições ao ir concluindo, ou ao concluir a série. Também terá um cronometro com o tempo que ele escolheu quando criou/ editou que poderá ser ativado ao terminar a repetição. No ponto de interrogação (ajuda) tem o gif de como executar o movimento, os músculos trabalhados e a descrição sobre o mesmo. Ao finalizar todos os músculos e ter marcado os exercícios ao ir concluído, ele clicará no botão “FINALIZAR” e então o aplicativo vai salvar o treino e o levar para a tela anterior.

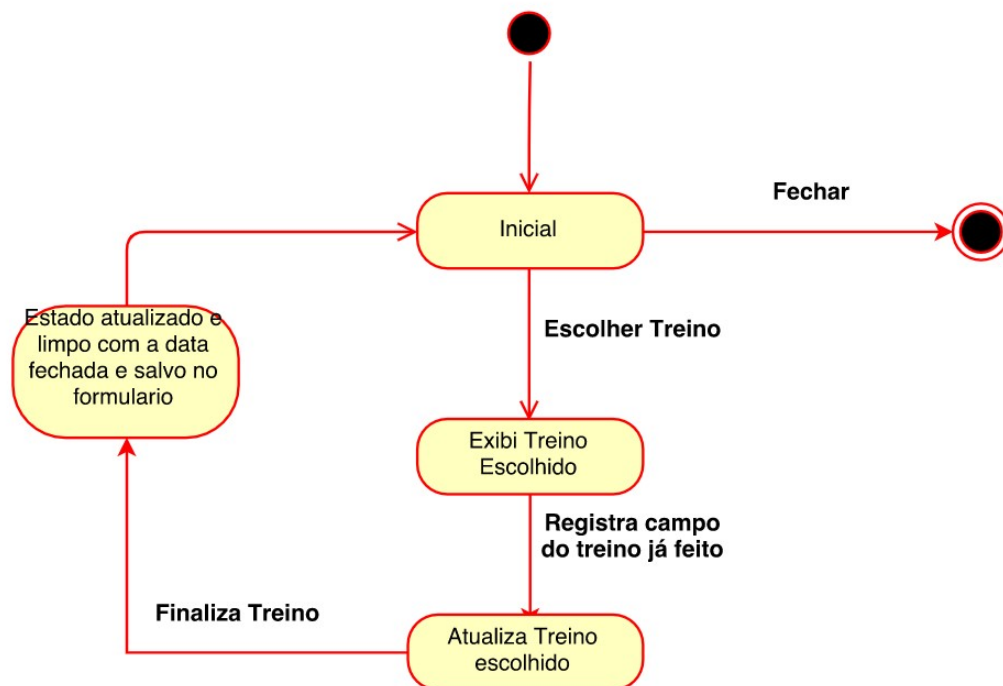
## Requisitos Não Funcionais

- Hardware: Smartphone, 1GB de ram, 30mb disponível.
- Banco de Dados: Banco externo, Google firebase ou mySql.
- Recursos Humanos: Programador mobile, Analista de Banco de dados, Designer.

## Diagrama de Caso de Uso



## Diagrama de Estado, Tela Treinos – Tela Treino Selecionado



## Diagrama de Atividade, Tela Treinos – Tela Treino Selecionado

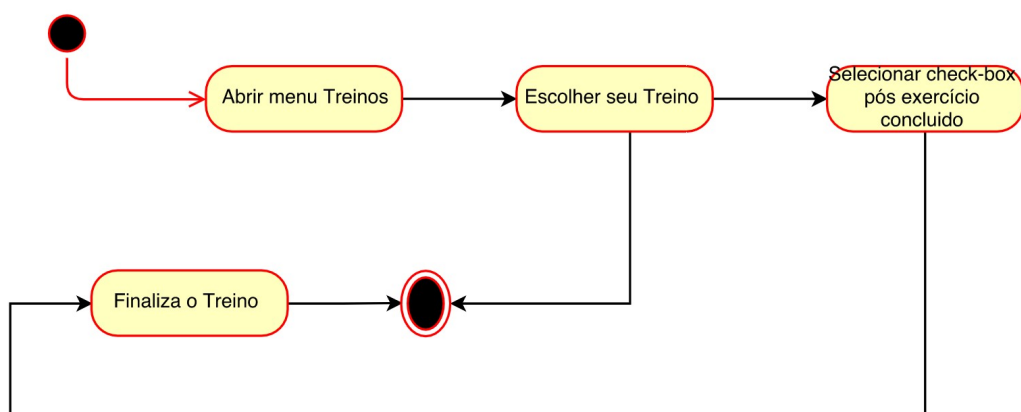


Diagrama de Sequência, Tela Treinos – Tela Treino Selecionado

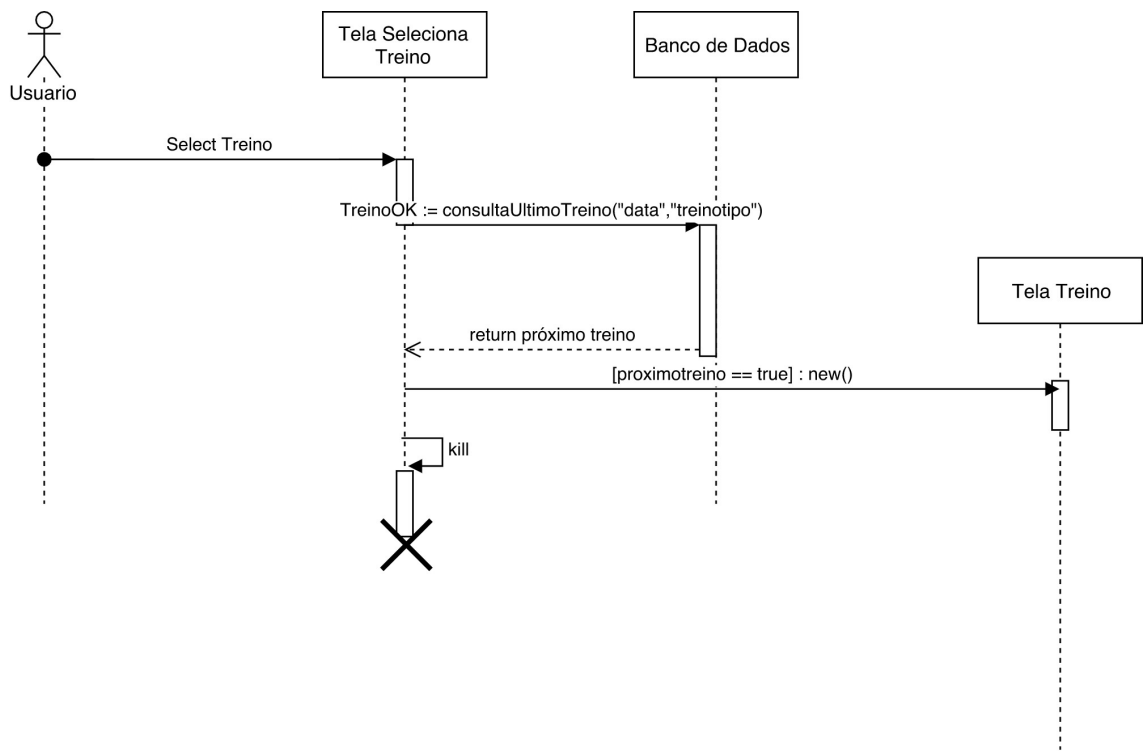
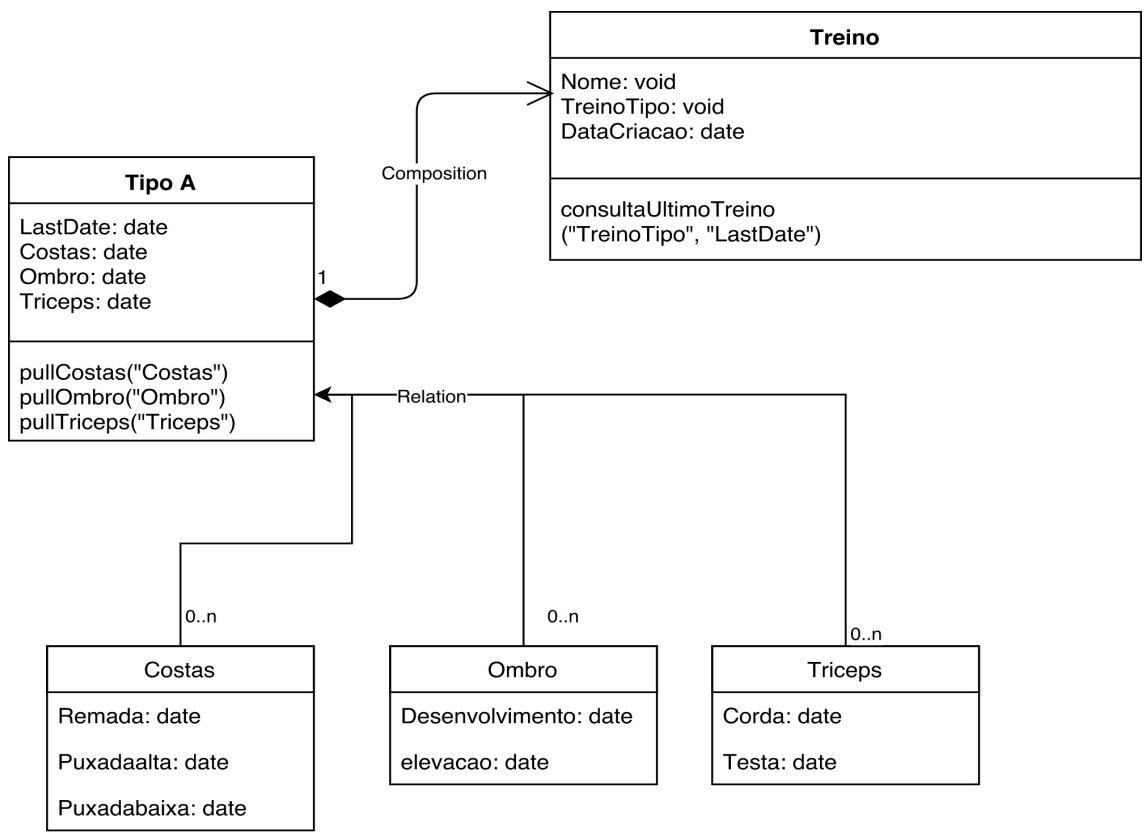


Diagrama de Classes, Tela Treino – Tela Treino Selecionado



## Fluxo de Caso de Uso, Tela Treino – Tela Treino Selecionado – Tela Edição Treino

### Caso de Uso Tela Treino Selecionado



Precondições:

O app está em modo de usuário

Fluxo Principal:

1. O app exibe a tela do treino selecionado
2. O app executa o subfluxo do treino

Subfluxo marcar treino:

1. O usuário marca os exercícios concluídos
2. O usuário finaliza o treino
3. O app salva o treino realizado e retorna à tela de seleção de treino

Fluxo Alternativo editar treino:

Precondições: O usuário acionou o botão editar

Passos:

1. O usuário remove e adiciona exercícios, aumenta e diminui cargas e repetições.
2. O usuário aciona o botão Salvar.
3. O app atualiza o treino.

Apresentação final: <https://prezi.com/view/V2vW4FKNlyQ8Zhi4peAh/>

Github: <https://github.com/correamth/software-engineer>