



instituto
superior de
engenharia
de lisboa

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA E MULTIMÉDIA

Desenvolvimento de Aplicações Móveis

2º Semestre 2024/2025

Projeto Final

Docente: Engº António Teófilo

29/06/2025

Turma: 62D

Trabalho realizado por:
Daniela Santos: A50032

Conteúdo

Lista de Figuras	2
1 Introdução	3
2 Desenvolvimento e Planeamento	4
2.1 Casos de Utilização	4
2.2 Requisitos Funcionais	4
2.3 Análise do Público Alvo	5
2.4 Tecnologias Utilizadas	5
3 Wire-Frame Inicial	6
4 Mock-Ups Inicias	8
5 Aparência Final da App	10
6 Diagrama Entidade-Relação da Base de Dados	11
7 Esquema da Base de Dados	12
8 Resultados Obtidos	13
8.1 Autenticação de Utilizadores	13
8.2 Gestão de Metas Pessoais	13
8.3 Estatísticas de Progresso	14
8.4 Funcionalidades Sociais	15
9 Discussão dos Resultados	16
10 Conclusões	17

Lista de Figuras

1	Logo da App	3
2	Wireframe do Login	6
3	Wireframe da Dashboard	6
4	Wireframe do Ecrã da Meta	6
5	Wireframe de da Tab de Amigos	7
6	Wireframe da Tab de Estatísticas	7
7	Wireframe do Perfil	7
8	Mockup do Login	8
9	Mockup da Dashboard	8
10	Mockup do Ecrã da Meta	8
11	Mockup da Tab de Amigos	9
12	Mockup das Estatísticas	9
13	Mockup do Perfil	9
14	Ecrã de Login	10
15	Dashboard	10
16	Ecrã da Meta	10
17	Tab de Amigos	10
18	Tab de Estatísticas	10
19	Tab do Perfil	10
20	Diagrama Entidade-Relação	11
21	Esquema da Base de Dados	12
22	Ecrã de Autenticação	13
23	Ecrã Inicial de Registo	13
24	Perfil após Registo	13
25	Dashboard Antes de nova Meta	13
26	Criação de nova Meta	13
27	Dashboard Após nova Meta	13
28	Dashboard Antes	14
29	Edição de uma Meta	14
30	Dashboard Depois	14
31	Tab de Estatísticas Antes	14
32	Conclusão de uma Meta	14
33	Tab de Estatísticas Depois	14
34	Tab de Friends	15
35	Notificação de Novo Pedido	15
36	Janela de Pedido de Amizade	15
37	Lista de Amigos	15

1 Introdução

A aplicação móvel **MyWins** foi desenvolvida como uma ferramenta digital para Android com o objetivo de transformar a gestão de metas pessoais numa experiência motivadora e socialmente interativa. Num mundo onde a produtividade individual é constantemente desafiada pela falta de acompanhamento visual e suporte emocional, esta aplicação diferencia-se ao combinar princípios de gamificação com uma interface intuitiva, criando um ecossistema que não só ajuda os utilizadores a definirem objetivos, mas também a manterem-se comprometidos através de reforço positivo e interações sociais.

Inspirada em metodologias de desenvolvimento de hábitos e psicologia comportamental, a MyWins aborda um problema comum identificado em estudos recentes: a maioria das pessoas abandona as suas metas pouco depois de as estabelecer, muitas vezes devido à falta de *feedback* imediato e de mecanismos de acompanhamento envolventes. Para contrariar esta tendência, a aplicação integra funcionalidades como *streaks* (sequências de dias com metas cumpridas), estatísticas detalhadas de progresso e uma componente social que permite aos utilizadores partilharem conquistas e motivarem-se mutuamente.

Este relatório encontra-se organizado em dez secções principais. Após esta introdução, descreve-se o processo de desenvolvimento da aplicação, seguido pelo *wireframe* inicial que serviu de base ao *design* e as *mockups* que complementaram este processo. De seguida, apresenta-se a aparência final da app, bem como os diagramas da base de dados e a respetiva estrutura lógica. A componente técnica inclui os resultados obtidos durante o desenvolvimento. Por fim, discutem-se os resultados com base nos objetivos propostos, terminando com as conclusões gerais do projeto.



Figura 1: Logo da App

2 Desenvolvimento e Planeamento

O desenvolvimento da aplicação MyWins foi conduzido de forma iterativa, começando com uma fase de planeamento que definiu os objetivos principais, os casos de utilização e os requisitos funcionais. Esta etapa foi essencial para garantir que a aplicação respondesse às necessidades do público-alvo e oferecesse uma experiência de utilização simples, eficaz e envolvente. A seguir, foram escolhidas as tecnologias adequadas e delineada a arquitetura base, criando as fundações para a implementação da aplicação.

2.1 Casos de Utilização

Os casos de utilização têm como objetivo representar as interações esperadas entre o utilizador e a aplicação. Cada caso de utilização reflete uma funcionalidade da aplicação, ajudando a clarificar o comportamento do sistema. Estes casos serviram de base para a definição dos requisitos funcionais e orientaram o processo de desenvolvimento.

Com base nisto, pretende-se que a aplicação suporte os seguintes casos de utilização:

- UC1: Criar uma Meta
 - Atores: Utilizador registado
 - Objetivo: Adicionar uma nova meta pessoal à aplicação
 - Fluxo Principal:
 1. O utilizador abre a aplicação e clica no botão "+" no ecrã principal.
 2. Preenche os campos: Nome (ex: "Beber 2L de água"), Categoria (saúde), Frequência (diária).
 3. Escolhe se a meta é Pública (partilhável com amigos) ou Privada.
 4. Confirma. O sistema armazena a meta e exibe-a no *dashboard*.
- UC2: Partilhar Progresso com Amigos
 - Atores: Utilizador com meta pública
 - Objetivo: Partilhar uma meta concluída na secção social
 - Fluxo Principal:
 1. O utilizador marca uma meta como "concluída" no *dashboard*.
 2. A meta aparece no *feed* de atividade dos amigos, onde podem reagir.

2.2 Requisitos Funcionais

Os requisitos funcionais descrevem as funcionalidades que o sistema deve disponibilizar para satisfazer os objetivos definidos. A aplicação MyWins oferece as seguintes funcionalidades, categorizadas por módulos:

1. Gestão de Metas

- RF1: Criar Metas
 - O utilizador pode adicionar uma meta com: nome, categoria (saúde, *hobbies*, etc.), frequência (diária/semanal/específica) e selecionar se pretende tornar a meta pública
- RF2: Editar/eliminar metas
 - Permite ajustar todos os campos da meta (ex.: mudar de "2L de água/dia" para "2.5L", ou categoria "saude" para "exercise") ou removê-las

- RF3: Marcar metas como concluídas

– Ao tocar num botão na meta, marca a sua conclusão.

2. Acompanhamento e Estatísticas

- RF4: Visualizar Streaks

– Exibe dias consecutivos de cumprimento (ex.: "Streak: 7 dias").

- RF5: Gerar relatórios semanais/mensais/anuais

– Gráfico mostra percentagem de metas concluídas por categoria.

3. Interação Social

- RF7: Partilhar metas públicas

– Opção de tornar metas visíveis para amigos.

- RF8: Comentar/reagir a metas de amigos

– Usar emojis ou mensagens curtas

4. Configuração e Perfil

- RF9: Autenticação de utilizador

– Registo/login via email

- RF10: Personalizar perfil

– Foto e nome

2.3 Análise do Público Alvo

A aplicação MyWins foi pensada para um público diversificado, mas com um foco principal em **jovens adultos e adultos ativos** (entre 18 e 45 anos) que procuram melhorar a sua produtividade, organização pessoal ou bem-estar através de metas simples e acompanhamento visual. O perfil dos utilizadores inclui desde **estudantes universitários**, que precisam equilibrar rotinas de estudo e autocuidado, até **profissionais** com horários dinâmicos, como *freelancers* ou trabalhadores por turnos, que beneficiam de uma ferramenta flexível para gerir objetivos no dia a dia.

Um dos grupos mais interessados na aplicação são **entusiastas de desenvolvimento pessoal**, já familiarizados com métodos de *habit tracking* ou *planners* físicos, mas que desejam migrar para uma solução digital mais interativa. Estes utilizadores valorizam especialmente funcionalidades como *streaks*, estatísticas de progresso e a possibilidade de partilhar conquistas com amigos, uma vez que a componente social atua como um motivador adicional.

2.4 Tecnologias Utilizadas

A escolha das tecnologias teve em conta a compatibilidade com dispositivos Android, facilidade de integração com serviços de autenticação e bases de dados locais, e suporte para interfaces modernas.

A linguagem de programação escolhida foi **Kotlin**, pela sua integração nativa com Android e precisão de código. Para a criação da interface, foi utilizado **Jetpack Compose**, que permite a criação de uma UI declarativa, moderna e reativa, permitindo também uma fácil integração da biblioteca **Room** para gestão local da base de dados. Por fim, o processo de autenticação para o *login* e registo do utilizador foi realizado através de **Firebase Authentication**, permite um *login* seguro via email, simplificando a gestão de utilizadores.

Estas decisões foram fundamentais para garantir escalabilidade, manutenção simples e boa experiência do utilizador desde o início do projeto.

3 Wire-Frame Inicial

Antes do início da implementação, foram elaborados *wireframes* iniciais com o objetivo de definir a estrutura base da aplicação e testar a experiência de navegação entre os diferentes ecrãs. Estes esboços foram desenvolvidos utilizando a ferramenta **Figma**, escolhida pela sua versatilidade e facilidade de prototipagem rápida. Permitiram visualizar antecipadamente a disposição dos elementos no ecrã, como botões, campos de texto, menus de navegação e listas de objetivos. O foco principal esteve na simplicidade, clareza e acessibilidade, garantindo que o utilizador conseguisse aceder rapidamente às funcionalidades principais da aplicação, como a criação de metas, visualização do progresso e interação com amigos. O *wireframe* serviu como base para a construção dos *mockups* de alta fidelidade apresentados na secção seguinte.

Foram projetados os principais ecrãs da aplicação:

- **Ecrã inicial de Login:** página simples e genérica onde é possível realizar o login na aplicação através do email e *password* ou realizar o registo.
- **Ecrã principal (dashboard):** apresenta as metas ativas, com opção de marcar como concluídas e aceder a filtros.
- **Ecrã de criação/edição de metas:** interface simples com campos de texto, escolha de categoria, frequência e privacidade.



Figura 2: Wireframe do Login

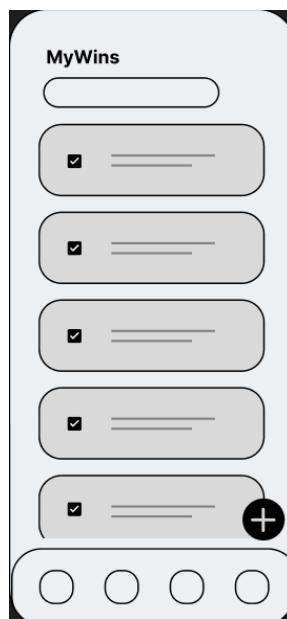


Figura 3: Wireframe da Dashboard



Figura 4: Wireframe do Ecrã da Meta

Estes três wireframes iniciais representam a base estrutural da experiência principal do utilizador na aplicação. O ecrã de *login* foi concebido com simplicidade para facilitar o acesso rápido à aplicação, enquanto a dashboard apresenta de forma clara as metas do utilizador, promovendo uma visão imediata do progresso. Por sua vez, o ecrã de criação de metas foi planeado para ser intuitivo e direto, permitindo ao utilizador configurar facilmente os seus objetivos com opções visuais para categoria, frequência e visibilidade.

- **Secção de amigos:** mostra as metas dos amigos e permite reações ou comentários simples.
- **Ecrã de estatísticas:** Onde é possível ver percentagens de cumprimento, streaks atuais, e progresso semanal/mensal/anual.
- **Perfil:** página pessoal para editar o perfil do utilizador e as informações pessoais.

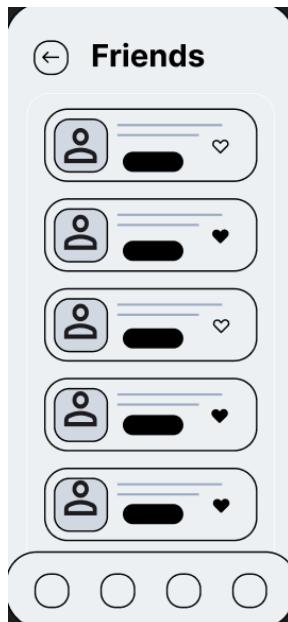


Figura 5: Wireframe da Tab de Amigos

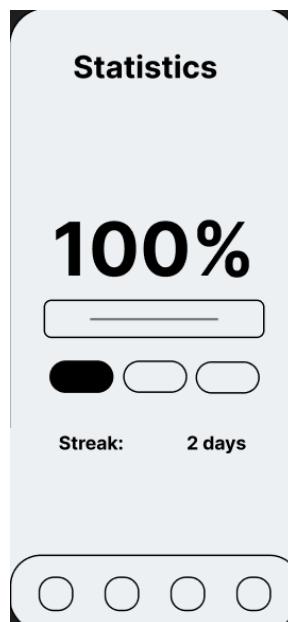


Figura 6: Wireframe da Tab de Estatísticas

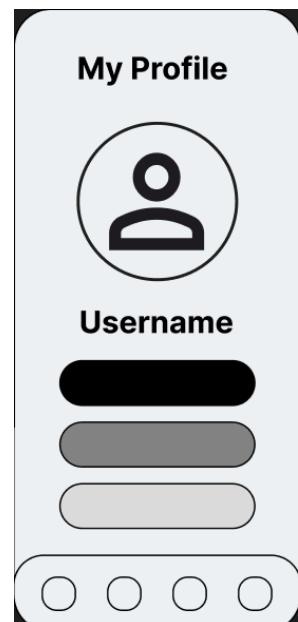


Figura 7: Wireframe do Perfil

Além dos ecrãs principais, foram também desenhados wireframes para as funcionalidades complementares, que contribuem para a experiência completa do utilizador na aplicação. Estes incluem o acompanhamento estatístico, a componente social e a gestão do perfil pessoal.

Estes wireframes complementares reforçam a proposta de valor da aplicação, oferecendo ao utilizador um ambiente integrado onde pode acompanhar o seu progresso, interagir socialmente e gerir a sua conta de forma eficiente.

4 Mock-Ups Inicias

Com base nos *wireframes* previamente definidos, foram desenvolvidos *mockups* que representam a aparência visual final da aplicação. Estes *mockups* foram também elaborados no **Figma**, permitindo testar combinações de cores, tipografia, ícones e alinhamento visual de forma precisa. O objetivo desta fase foi transformar a estrutura funcional dos wireframes num design apelativo, moderno e coerente com a identidade da aplicação, garantindo simultaneamente uma boa experiência de utilizador em dispositivos móveis.

Abaixo apresentam-se os principais *mockups* criados, correspondentes aos ecrãs centrais da aplicação.

- **Ecrã de Login:** Este ecrã apresenta um design minimalista com foco na identidade visual da aplicação, destacando o logo e o nome “MyWins” no topo. Os campos de email e password estão centralizados, e o botão “Log In” tem um destaque visual forte com cor contrastante. Foi também incluído um atalho para registo, garantindo que novos utilizadores possam criar uma conta rapidamente. A simplicidade do ecrã facilita o acesso inicial e reduz a dificuldade na entrada na app.
- **Ecrã principal (dashboard):** Este ecrã mostra as metas ativas do utilizador, organizadas em blocos coloridos por categoria (ex: saúde, hobbies). Cada meta pode ser marcada como concluída com um simples toque. A barra de navegação inferior permite aceder rapidamente às secções principais da aplicação (objetivos, amigos, estatísticas e perfil). O botão “+ Add Goal” é claramente visível e acessível, incentivando o utilizador a adicionar novas metas com facilidade.
- **Ecrã de criação/edição de metas:** Este mockup oferece um formulário simples e direto para criar novos objetivos. Os campos estão bem organizados: nome da meta, categoria, frequência (com opções pré-definidas como diária/semanal/mensal/customizada) e uma data/hora alvo. O botão “Add Goal” finaliza a ação com destaque visual. O layout privilegia a clareza e a rapidez de preenchimento, promovendo uma experiência fluida mesmo em ecrãs pequenos.



Figura 8: Mockup do Login

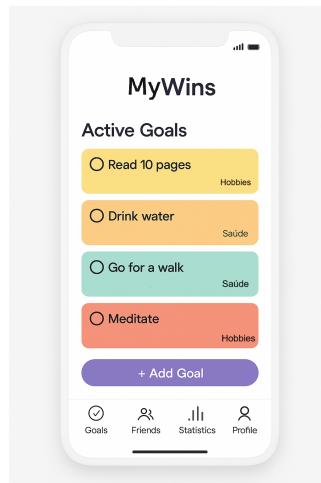


Figura 9: Mockup da Dashboard

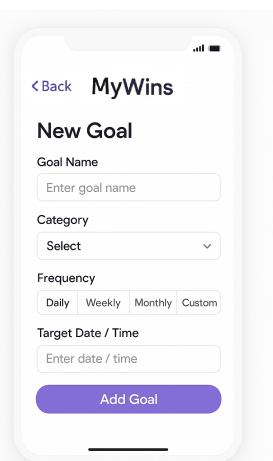


Figura 10: Mockup do Ecrã da Meta

- Secção de amigos:** O mockup mostra uma lista de atividades recentes dos amigos, como a criação ou conclusão de metas. Cada entrada é acompanhada de uma imagem de perfil ilustrativa, promovendo um ambiente mais pessoal e envolvente. Esta funcionalidade reforça o aspecto social da aplicação, incentivando a interação e motivação mútua entre utilizadores.
- Ecrã de estatísticas:** Este ecrã fornece uma visão clara do progresso do utilizador, incluindo a percentagem de objetivos concluídos e o número de dias consecutivos com metas cumpridas (*streak*). A barra categorizada permite visualizar a distribuição dos objetivos por áreas como saúde, leitura ou bem-estar. O utilizador pode alternar entre diferentes períodos (semana, mês, ano) para acompanhar a sua evolução ao longo do tempo.
- Perfil:** Este ecrã exibe a informação do utilizador de forma simples e funcional. Ao centro encontra-se a imagem de perfil e o nome do utilizador, seguidos de três botões com ações principais: editar perfil, aceder à lista de amigos e terminar sessão (*logout*). As cores dos botões ajudam a distinguir rapidamente cada funcionalidade e mantêm a consistência com a identidade visual da aplicação. A navegação inferior permite aceder facilmente às restantes secções da app.

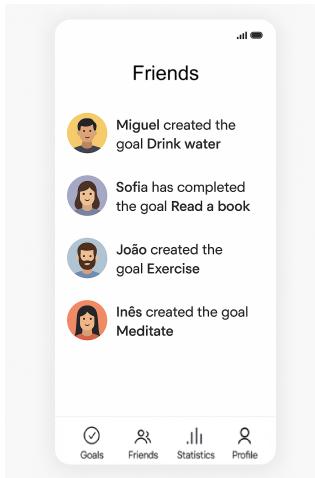


Figura 11: Mockup da Tab de Amigos

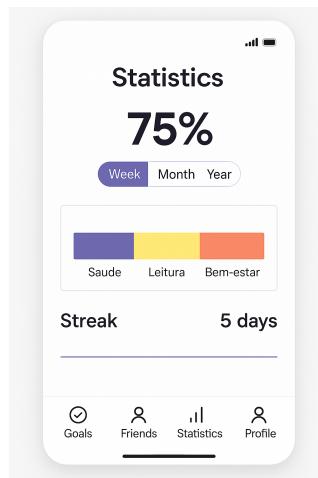


Figura 12: Mockup das Estatísticas

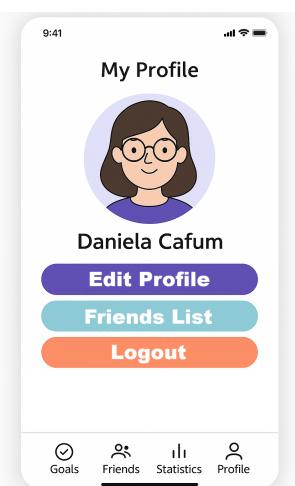


Figura 13: Mockup do Perfil

Estes *mockups* representaram uma etapa essencial na transição do planeamento para a implementação. Permitiram validar antecipadamente as decisões de *design*, garantindo uma experiência de utilização coerente, intuitiva e visualmente apelativa. A uniformidade visual, o uso eficaz da cor e a clareza na disposição dos elementos contribuíram significativamente para a usabilidade e estética final da aplicação MyWins.

5 Aparência Final da App

Após a fase de implementação, a aplicação MyWins ganhou forma com uma interface funcional e visualmente coerente com os *mockups* propostos. A aparência final reflete as decisões tomadas durante o *design*, aplicando cores consistentes, elementos visuais intuitivos e uma navegação fluida entre os diferentes ecrãs. Esta secção apresenta capturas reais da aplicação em funcionamento, ilustrando como as funcionalidades foram integradas no produto final e como a experiência do utilizador foi priorizada em cada detalhe da interface.



Figura 14: Ecrã de Login

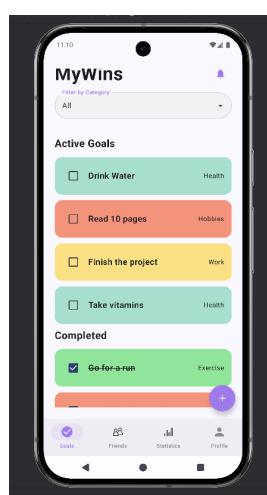


Figura 15: Dashboard

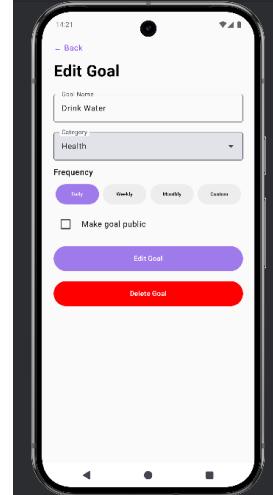


Figura 16: Ecrã da Meta

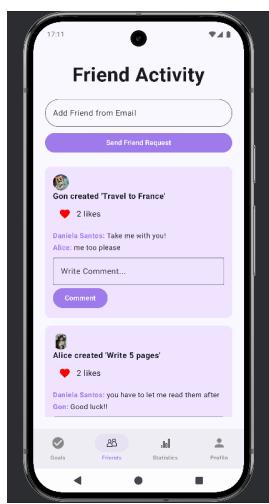


Figura 17: Tab de Amigos

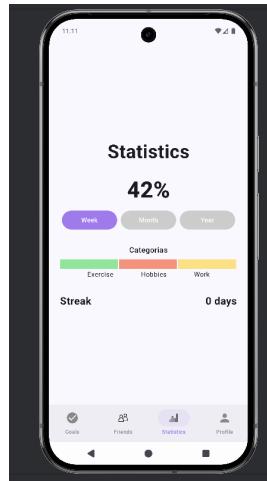


Figura 18: Tab de Estatísticas

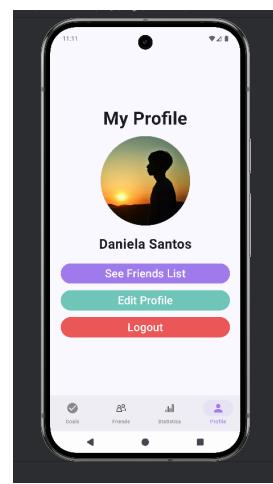


Figura 19: Tab do Perfil

A aparência final da aplicação reflete uma evolução clara em relação aos *mockups* iniciais, mantendo-se fiel à identidade visual definida. Cada ecrã foi cuidadosamente implementado com foco na usabilidade e consistência, garantindo uma experiência intuitiva e agradável. As funcionalidades principais estão organizadas de forma acessível através da navegação inferior, e os elementos visuais seguem uma estética moderna, minimalista e coerente com o objetivo da app.

6 Diagrama Entidade-Relação da Base de Dados

Para compreender a estrutura lógica dos dados utilizados na aplicação MyWins, foi elaborado um diagrama Entidade-Relação (ER) que representa as principais entidades da base de dados e as suas respetivas relações. Este diagrama permite visualizar, de forma clara e organizada, como os dados estão interligados, nomeadamente as ligações entre utilizadores, metas, interações sociais (amigos, gostos, comentários) e eventos de atividade. A sua construção teve como base o modelo implementado com Room na aplicação Android.

Na figura seguinte é possível ver o diagrama criado.

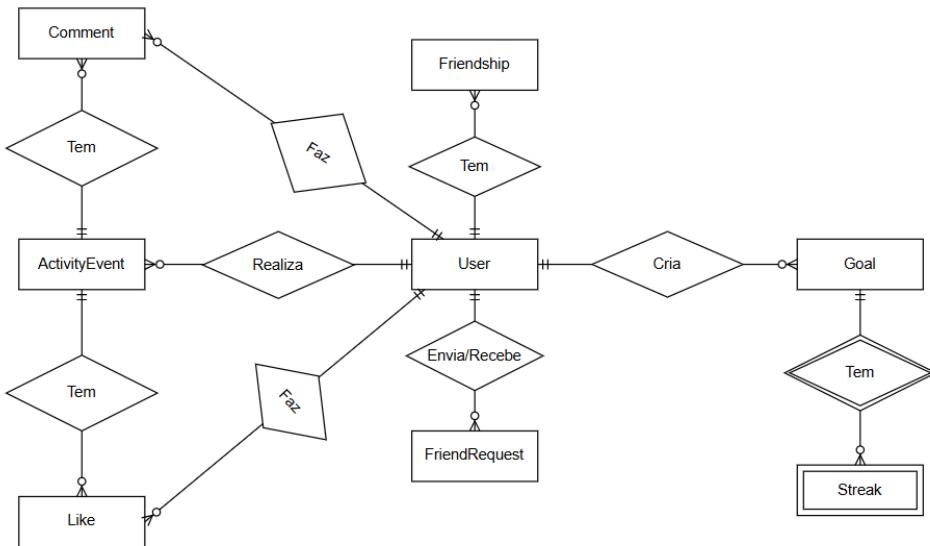


Figura 20: Diagrama Entidade-Relação

Através deste diagrama, é possível visualizar a estrutura da base de dados da aplicação, evidenciando as principais entidades e a forma como se relacionam. A entidade central é o **User**, identificada pelo seu e-mail, que estabelece relações com quase todas as restantes entidades. Cada utilizador cria várias instâncias de **Goal**, que representam as suas metas pessoais. A cada objetivo pode estar associada uma entrada na entidade **Streak**, responsável por registrar o número de dias consecutivos em que a meta foi cumprida, promovendo a motivação e o compromisso. Quando um objetivo é criado ou concluído, é gerado um **ActivityEvent** para os amigos, que por sua vez pode receber **Like** ou **Comment** por parte de outros utilizadores, reforçando a componente social da aplicação. Os utilizadores também podem estabelecer relações de amizade através da entidade **Friendship**, representando amizades mútuas, ou enviar pedidos de amizade por meio da entidade **FriendRequest**, distinguindo o remetente e o destinatário. No conjunto, o diagrama modela eficazmente tanto a dimensão pessoal como a social da experiência do utilizador.

7 Esquema da Base de Dados

Seguindo o diagrama anterior, foi criada uma base de dados relacional composta por múltiplas tabelas interligadas. Estas tabelas armazenam informação essencial sobre os utilizadores, objetivos, eventos sociais, amizades, interações e progresso. O esquema final apresentado nesta secção reflete a estrutura completa da base de dados, tal como implementada, e serve de referência para compreender como os dados são organizados e relacionados dentro da aplicação.

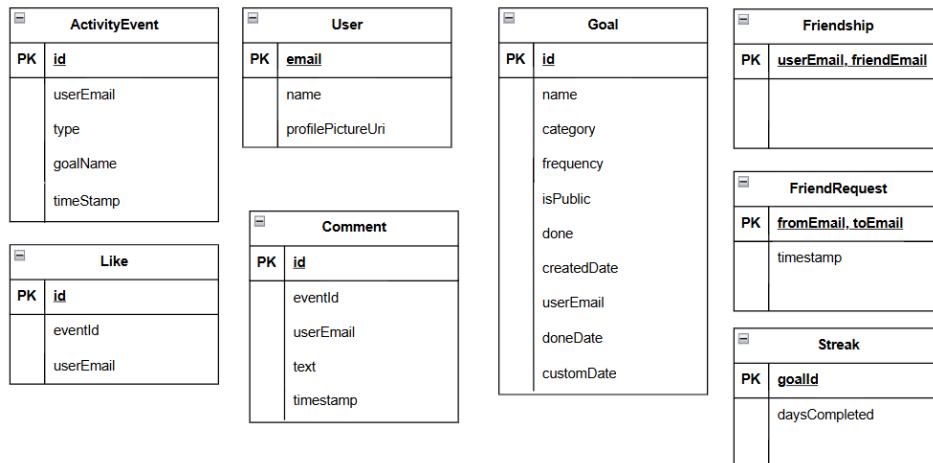


Figura 21: Esquema da Base de Dados

A imagem apresenta o esquema final da base de dados da aplicação, onde estão representadas todas as tabelas com os respetivos atributos e chaves primárias.

- **User:** utiliza o campo email como chave primária e guarda o nome do utilizador (name) e o URI da sua foto de perfil (profilePictureUri).
- **Goal:** está associada a um utilizador (userEmail) e inclui atributos como: name, category, frequency, se é pública (isPublic), se já foi concluída (done), a data de criação (createdDate), a data de conclusão (doneDate) e, opcionalmente, uma data personalizada (customDate).
- **Streak:** regista a sequência de dias em que uma determinada meta foi cumprida, usando goalId como chave primária
- **ActivityEvent:** representa eventos criados automaticamente quando o utilizador cria ou completa uma meta, e armazena o userEmail, o tipo de evento (type), o nome da meta (goalName) e o timestamp (timeStamp)
- **Like:** os eventos referidos anteriormente podem receber *likes*, sendo identificados com o eventId e o userEmail de quem deu *like*.
- **Comment:** também é possível escrever um comentário nestes eventos, com o texto do comentário e timestamp.
- **Friendship:** utiliza como chave primária composta os campos userEmail e friendEmail para representar amizades mútuas entre utilizadores.
- **FriendRequest:** regista os pedidos de amizade pendentes através de fromEmail, toEmail e o respetivo timestamp.

8 Resultados Obtidos

8.1 Autenticação de Utilizadores

A aplicação implementa um sistema de autenticação simples e eficaz, permitindo ao utilizador registar-se com email, nome e imagem de perfil. Após o registo, o login pode ser efetuado com as mesmas credenciais, garantindo acesso seguro às funcionalidades da aplicação.



Figura 22: Ecrã de Autenticação

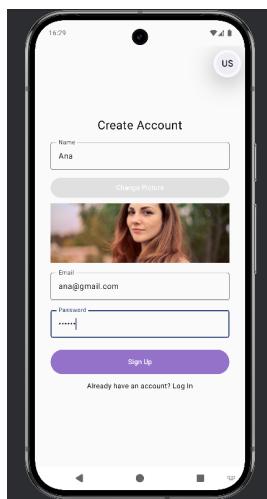


Figura 23: Ecrã Inicial de Registo

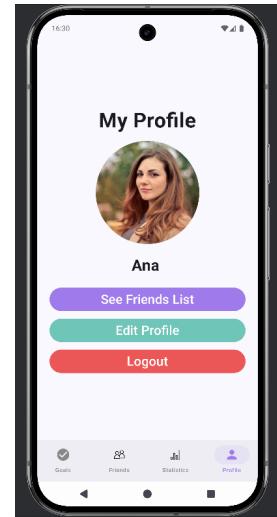


Figura 24: Perfil após Re-gisto

8.2 Gestão de Metas Pessoais

A funcionalidade central da app é a gestão de metas. O utilizador pode criar objetivos personalizados, definir a categoria, frequência e visibilidade, bem como editá-los, eliminá-los ou marcá-los como concluídos. Estas ações são intuitivas e de fácil acesso na interface principal.

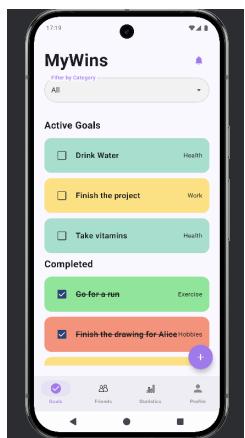


Figura 25: Dashboard Antes de nova Meta

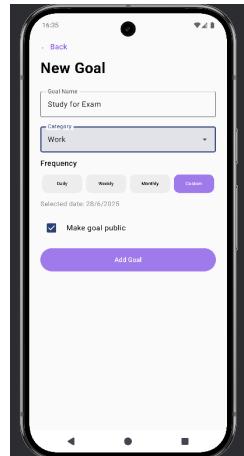


Figura 26: Criação de nova Meta

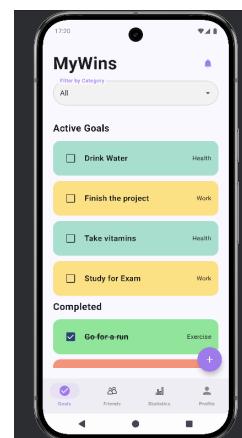


Figura 27: Dashboard Após nova Meta

É também possível editar uma meta já existente, alterando qualquer um dos campos.

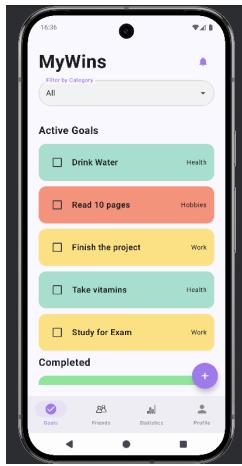


Figura 28: Dashboard Antes

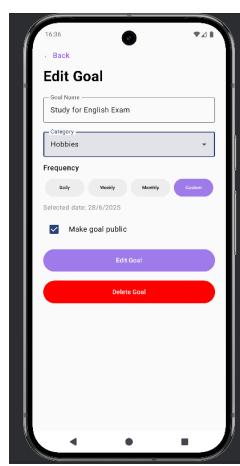


Figura 29: Edição de uma Meta

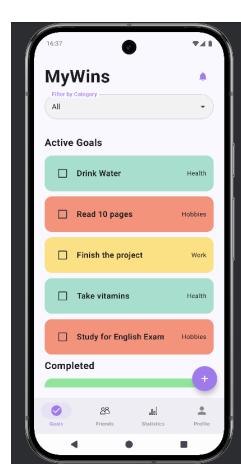


Figura 30: Dashboard Depois

8.3 Estatísticas de Progresso

Com base nas metas criadas e concluídas, a aplicação gera estatísticas automáticas que ajudam o utilizador a acompanhar o seu progresso. São apresentadas percentagens de cumprimento, *streaks* de dias consecutivos e um gráfico que mostra por categoria, semana, mês e ano.

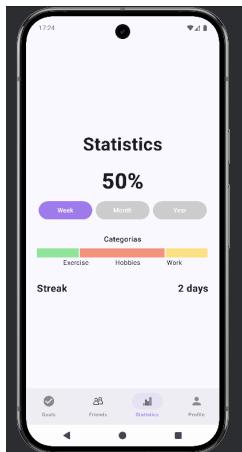


Figura 31: Tab de Estatísticas Antes

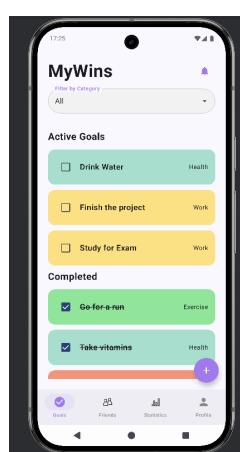


Figura 32: Conclusão de uma Meta



Figura 33: Tab de Estatísticas Depois

8.4 Funcionalidades Sociais

A componente social permite adicionar amigos por email, visualizar a atividade pública dos mesmos e interagir com ela. Os utilizadores podem deixar likes ou comentários em eventos como a criação ou conclusão de metas, promovendo motivação e partilha. Adicionar amigos envia um pedido por notificação para o utilizador em questão. Cada "post" é possível ser removido pelo utilizador que o publicou.

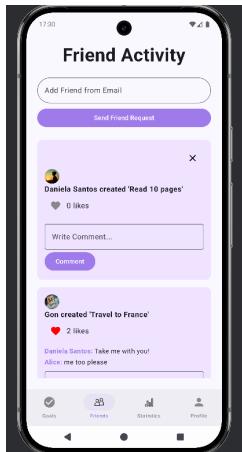


Figura 34: Tab de Friends



Figura 35: Notificação de Novo Pedido

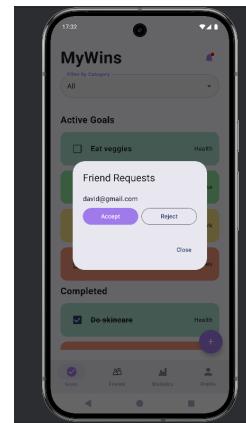


Figura 36: Janela de Pedido de Amizade

É também possível aceder à lista de amigos no perfil do utilizador e removê-los.

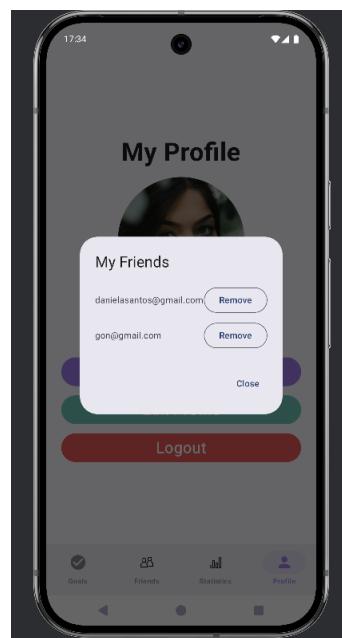


Figura 37: Lista de Amigos

9 Discussão dos Resultados

O processo de desenvolvimento da aplicação MyWins permitiu validar várias decisões técnicas e de design, refletidas no produto final. A aplicação implementa com sucesso as funcionalidades centrais propostas no planeamento: criação de metas, visualização de progresso com streaks, interação social entre utilizadores e estatísticas de desempenho. A interface revelou-se intuitiva e funcional nos testes realizados, com transições suaves entre os ecrãs, boa separação de responsabilidades e consistência visual entre as diferentes secções.

Do ponto de vista técnico, a integração entre as tecnologias escolhidas (Kotlin, Jetpack Compose, Room e Firebase Authentication) decorreu sem obstáculos significativos. A estrutura da base de dados demonstrou-se adequada às necessidades da aplicação, permitindo um acesso rápido e organizado à informação. A introdução da componente social, com atividades públicas, comentários e likes, trouxe uma camada adicional de complexidade, mas foi bem integrada no modelo de dados e no fluxo da aplicação.

Contudo, também foram identificadas limitações importantes. Por se tratar de uma aplicação desenvolvida num contexto académico e de curta duração, nem todas as funcionalidades idealizadas foram implementadas. Algumas ideias, como notificações periódicas, sugestões automáticas de novos objetivos com base no desempenho anterior, integração com serviços externos (como calendários ou apps de saúde), entre outras, foram deixadas de fora para garantir a estabilidade e coerência do núcleo funcional.

Outra limitação prende-se com a verificação de funcionalidades dependentes de dados reais e prolongados no tempo. Como a aplicação ainda não foi testada em ambiente real com múltiplos utilizadores ativos ao longo de semanas ou meses, não foi possível validar com total rigor o funcionamento de certas estatísticas, nomeadamente, as análises mensais e anuais, ou o cálculo de streaks de longo prazo. Testes manuais e simulações foram realizados, mas não substituem o comportamento real de utilização contínua.

Por fim, destaca-se que o equilíbrio entre funcionalidades e usabilidade foi uma preocupação constante. Em alguns casos, funcionalidades mais avançadas foram deliberadamente simplificadas para manter a clareza e evitar sobrecarregar o utilizador, o que poderá ser revisto em versões futuras. A aplicação está assim preparada para evoluir com base em feedback real e requisitos futuros, mantendo uma base sólida sobre a qual é possível construir.

10 Conclusões

A aplicação MyWins foi concebida como mais do que uma simples ferramenta de gestão de metas, é uma parceira diária na construção de hábitos saudáveis e rotinas sustentáveis. Ao combinar uma abordagem intuitiva com elementos de gamificação e interação social, promove uma experiência envolvente que incentiva a consistência e o crescimento pessoal de forma natural.

Com um *design* centrado no utilizador, funcionalidades ajustadas às necessidades reais do público-alvo e uma arquitetura de dados escalável, a MyWins está pronta para evoluir tanto como aplicação individual quanto como uma plataforma social de motivação coletiva. A integração de estatísticas, *streaks*, e *feedback* visual torna o processo de atingir objetivos mais gratificante e estimulante.

Além disso, o potencial de expansão e monetização foi cuidadosamente pensado para garantir a viabilidade a longo prazo, sem comprometer a experiência do utilizador. Esta conjugação de fatores coloca a MyWins numa posição sólida para se destacar entre as soluções de produtividade existentes, oferecendo não só utilidade prática, mas também impacto positivo na vida dos seus utilizadores.