

Mestrado em Engenharia Informática



UNIVERSIDADE  
DE ÉVORA

Fase IV

# Protótipo em Computador

**Disciplina:**

Interfaces Pessoa-Máquina

**Professor(a):**

Lígia Ferreira

**Autor:**

João Pedro Amaral Dias

Nº: 42055

# 1.Instruções

Este primeiro protótipo foi elaborado recorrendo à ferramenta javaFX que permite criar uma interface gráfica ligada a um backend de Java. De notar que como este projeto é direcionado à cadeira de Interface Pessoa Máquina, o foco do mesmo prendeu-se na programação da interface gráfica ignorando a ligação a uma base de dados e alguma lógica de backend que seria indispensável para ter esta aplicação totalmente funcional.

O facto de ter sido usado a linguagem Java torna necessário que o utilizador ao correr o ficheiro Jar referente à aplicação tenha instalado no seu computador uma das versões do Java.

Para executar a aplicação basta fazer um duplo clique no ficheiro run.bat que se encontra na mesma pasta do ficheiro .Jar. Também é possível correr a aplicação através da linha de comandos executando a instrução “java -jar .\CanilMunicipal.jar”.

Antes de executar a aplicação o utilizador pode verificar se tem o java instalado no seu computador através da instrução “java -version” na linha de comandos.

Em termos práticos esta aplicação permite fazer o login apenas com um utilizador de testes (Username: “testUser”, Password: “admin123”) e simular um registo de um utilizador na página de registo. Já no menu principal da aplicação encontra-se desenvolvida a parte referente à consulta/edição/criação de registos referentes aos animais do canil. Assim fica apenas a faltar o desenvolvimento da página do calendário, das tarefas a realizar e também das definições de sistema, apenas acessíveis a utilizadores admin.

## 2. Briefing

O objetivo deste projeto é a criação de uma aplicação direccionada à gestão de canis municipais, mais concretamente o da cidade de Évora. Esta aplicação tem de ser intuitiva e "user-friendly" pois será utilizada por pessoas com um conhecimento informativo limitado. Com esta aplicação pretende-se simplificar a maneira como as tarefas administrativas são hoje realizadas de modo a dar ao utilizador mais tempo para realizar outras tarefas no canil.

As funções desta aplicação pretendem representar as tarefas efetuadas no dia-a-dia de um canil, como o registo de um novo animal recolhido pelo canil, o registo de uma nova adoção, o planeamento de consultas veterinárias para animais do canil e também o controlo de recursos disponíveis ou em falta no canil. Esta aplicação também terá um papel a desempenhar na gestão do pessoal, podendo ser executadas variadas tarefas pelo gestor do canil como a atribuição de papéis e permissões a utilizadores abaixo de si na cadeia hierárquica.

Para poder utilizar esta aplicação o utilizador para além de trabalhar no canil deve ter a experiência mínima de como manusear uma aplicação de computador. Caso seja um utilizador com mais permissões, é requerido um conhecimento a nível de gestão de modo a melhor aproveitar as funcionalidades que a aplicação tem para oferecer.

### 3. Cenários

**Cenário 1:** O utilizador pretende inserir um novo animal na base de dados. Para isso deve abrir o programa fazendo login com as suas credenciais. Em seguida no menu principal deve seleccionar a opção de visualizar todos os animais. No topo da lista terá de clicar num botão que diz “Novo Animal” e será redirecionado para um ecrã onde deverá preencher os campos com os dados necessários sobre o animal. Por último deverá clicar no botão “Guardar” e será redirecionado para o ecrã com o perfil do animal criado.

**Cenário 2:** O utilizador pretende verificar que consultas veterinárias estão agendadas para o dia de hoje. Para isto deve abrir o programa e fazer login com as suas credenciais. Em seguida, no menu principal, deverá seleccionar a opção “Calendário”. Esta opção levará o utilizador para um ecrã com a vista mensal do mês atual. O utilizador em seguida deverá clicar no dia de hoje e será redirecionado para um ecrã em que estão listadas as respetivas consultas.

De notar que este cenário não pode ser totalmente testado pois a página do calendário não está totalmente implementada.

**Cenário 3:** O utilizador pretende remover um animal que foi recentemente adotado. Para isso deve abrir o programa e fazer login com as suas credenciais. Em seguida deverá seleccionar a opção de visualizar todos os animais no menu principal. Será redirecionado para uma página com a lista de todos os animais do canil e deverá seleccionar o que pretende remover. Ao seleccionar o animal será redirecionado para o perfil do mesmo onde terá de clicar no botão “Remover” para o remover da base de dados.

## 4. Protótipo

