

INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA – CAMPUS GUARABIRA

MANUAL DA APLICAÇÃO
SAPE -

SISTEMA DE AGENDAMENTO DE PRÁTICAS ESPORTIVAS NO CAMPUS

Equipe:

Jonatas Natan Gomes dos Santos

Maria Clara Luna Alves

Yagor Kalenieves dos Santos Silva

GUARABIRA – PB
2025

1. Introdução

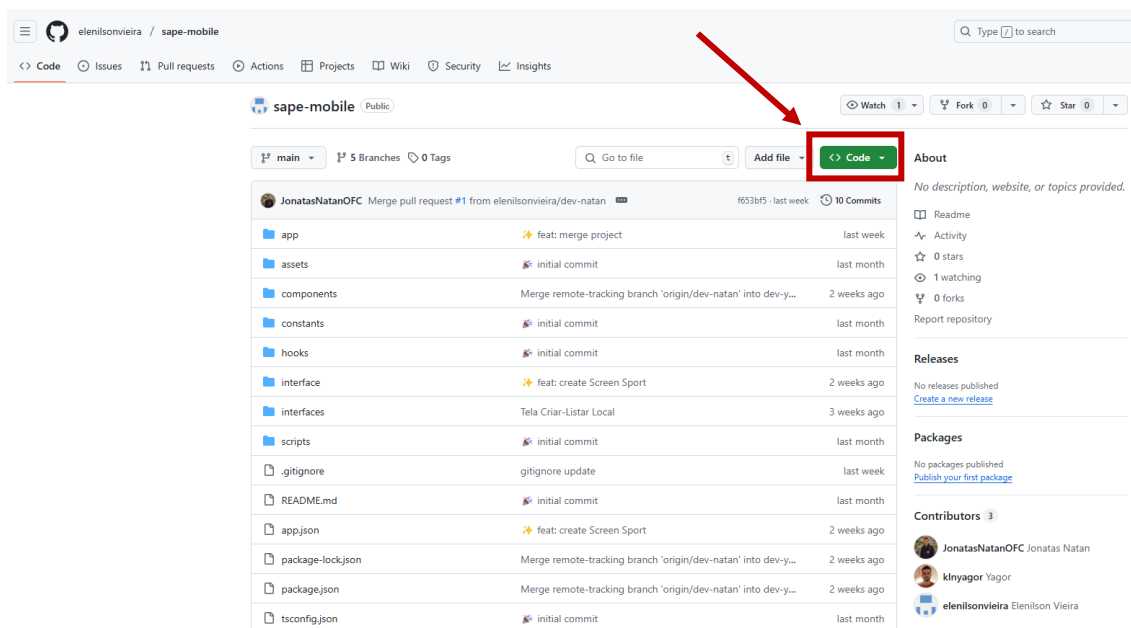
O SAPE (Sistema de Agendamento de Práticas Esportivas do Campus), tem como finalidade contribuir com a gerência de encontros para práticas esportivas no campus, se tornando uma ferramenta prática para estudantes, funcionários e professores na hora de reunir pessoas interessadas nestes eventos.

Portanto, neste manual será descrito o passo a passo de execução da aplicação mobile e descrever as funcionalidades implementadas.

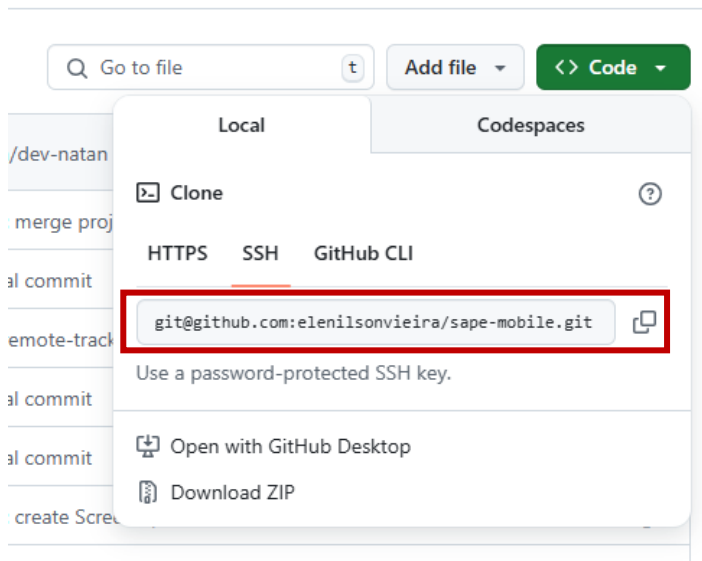
2. Clonando o projeto

Para ter acesso ao projeto, será necessário clonar o diretório no Github onde ele está armazenado.

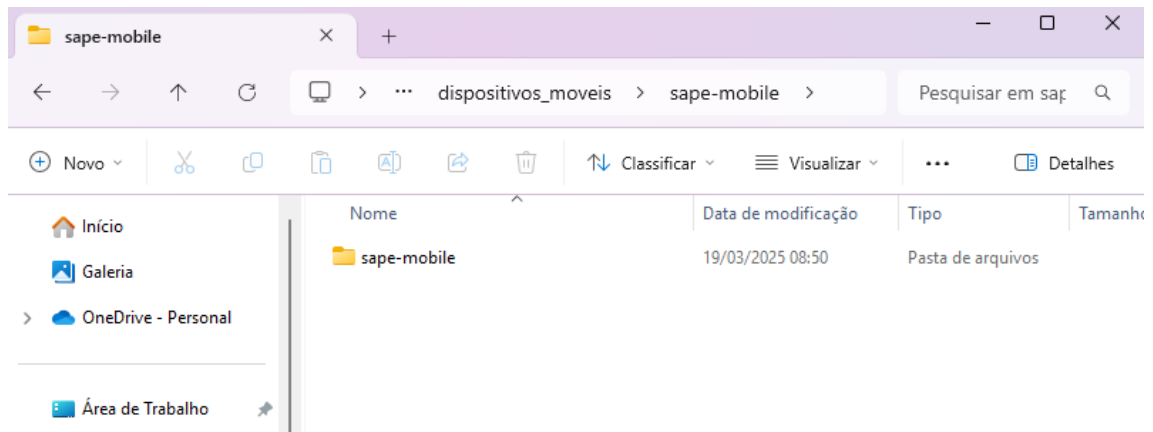
Para isso, na tela principal do sape-mobile, clique em "Code".



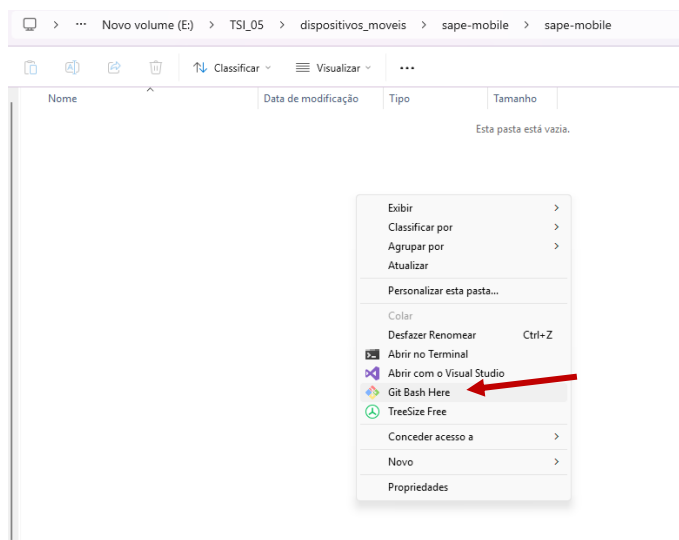
Dessa forma, uma aba irá ser aberta com o link a ser copiado.



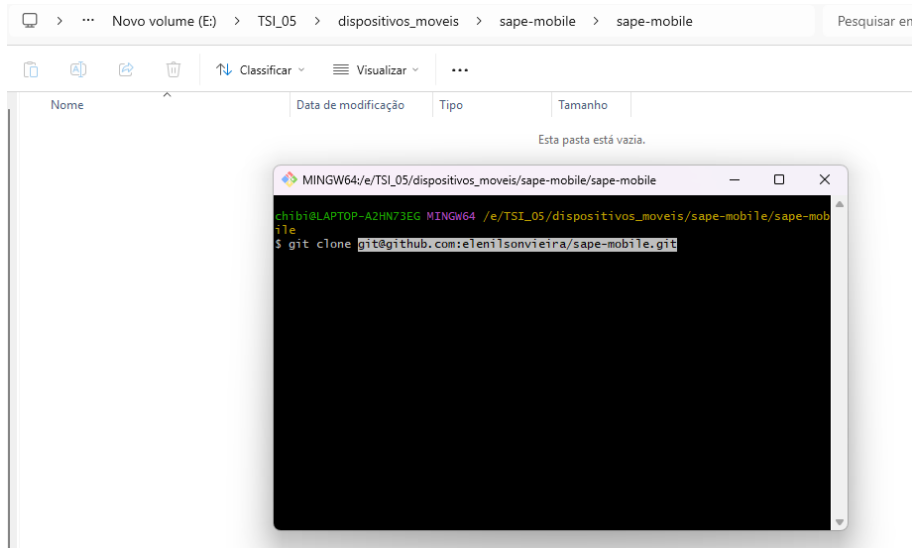
Na sua máquina, crie um diretório local para o armazenamento dos arquivos do projeto



Dentro do diretório local, clique com o segundo botão do mouse -> Mostrar mais opções -> Git bash here



Uma aba será aberta e é por lá que será feita a clonagem do projeto hospedado no Github. Para isso, digite “git clone” seguido do link SSH que foi copiado.

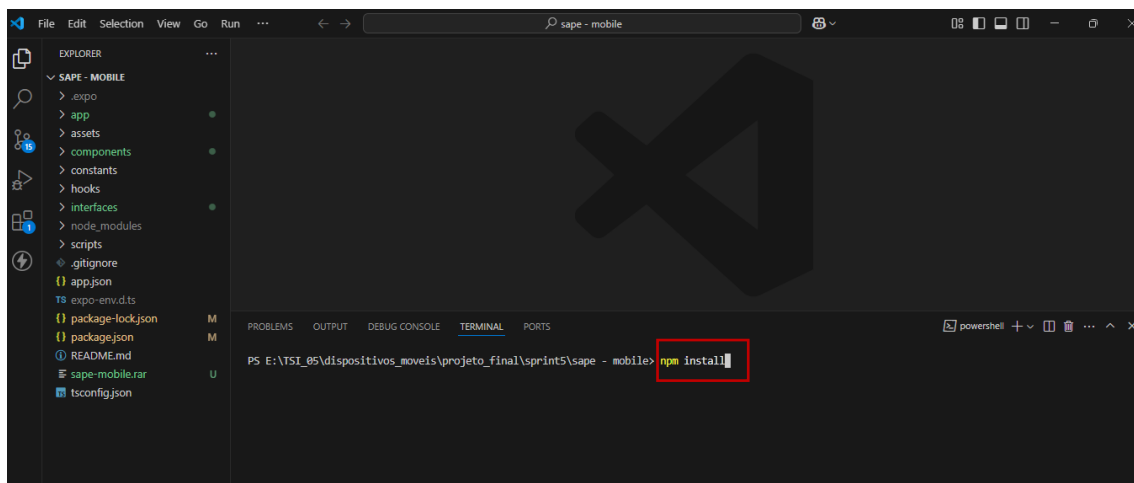


Após executar o comando, uma cópia do projeto será criada na sua máquina. Nela, novas alterações poderão ser feitas sem interferir no diretório original.

3. Visualizando o projeto

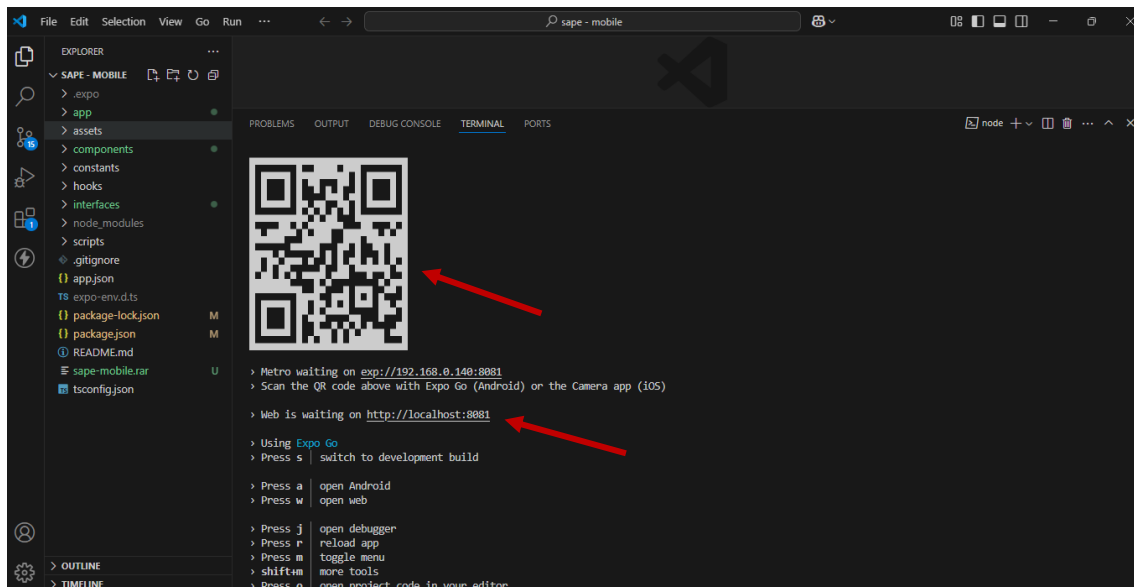
Com o projeto aberto no VS Code, será necessário fazer algumas instalações de dependência para o perfeito funcionamento do projeto.

Para isso, no terminal interno (digite Ctrl + j para abrir o terminal), utilize o “npm install” para que essas instalações sejam realizadas.



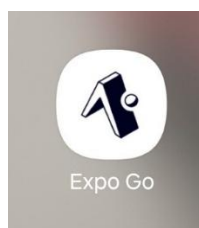
Após a conclusão dessa etapa, utilize o comando “npx expo start” ou “npx expo start -- tunnel” para que o projeto seja executado.

O terminal irá exibir um QR code e o endereço LocalHost para visualização do conteúdo.

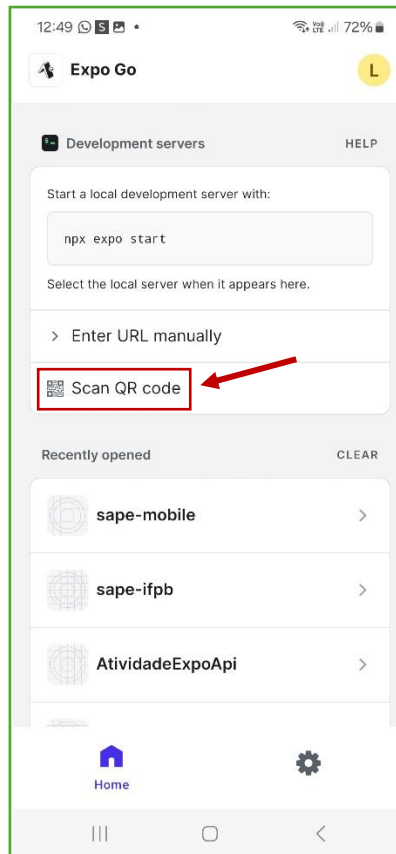


Para visualizar o projeto em formato web, basta copiar o endereço LocalHost e utilizar em um browser de sua preferência. Para a visualização em mobile, é necessário ter o aplicativo Expo Go instalado no celular ou utilizar o emulador no computador.

Nesse manual, seguiremos com o passo a passo da utilização do aplicativo Expo Go.



Na tela inicial do aplicativo, encontra-se a opção “Scan QR code”. Para abrir o projeto, basta fazer a leitura do QR code gerado no terminal do VS Code e esperar carregar. Esse processo pode demorar alguns segundos.



4. Visualizando o projeto no Expo Go

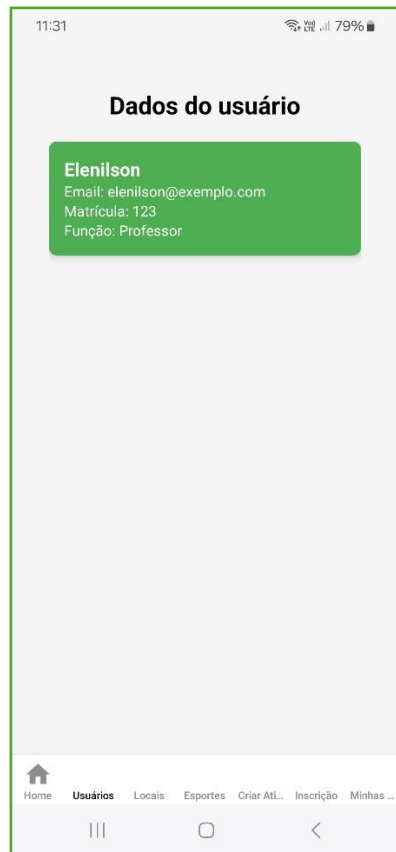
A primeira tela exibida será a “Home” que comunica ao usuário do que se trata a aplicação.



A navegação pela aplicação será feita pelas abas localizadas na parte inferior da tela.

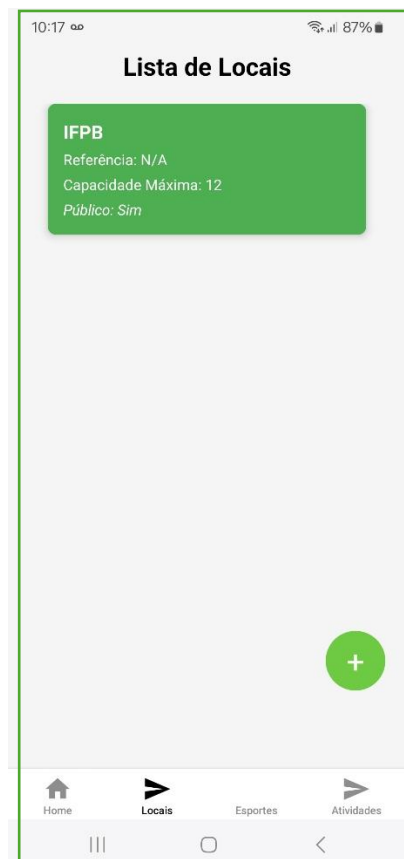
4.1 Tela de Usuário

Como a aplicação não possui uma conexão via API com o SUAP, a Tela de Usuário simula a exibição de um usuário logado em seu perfil institucional.

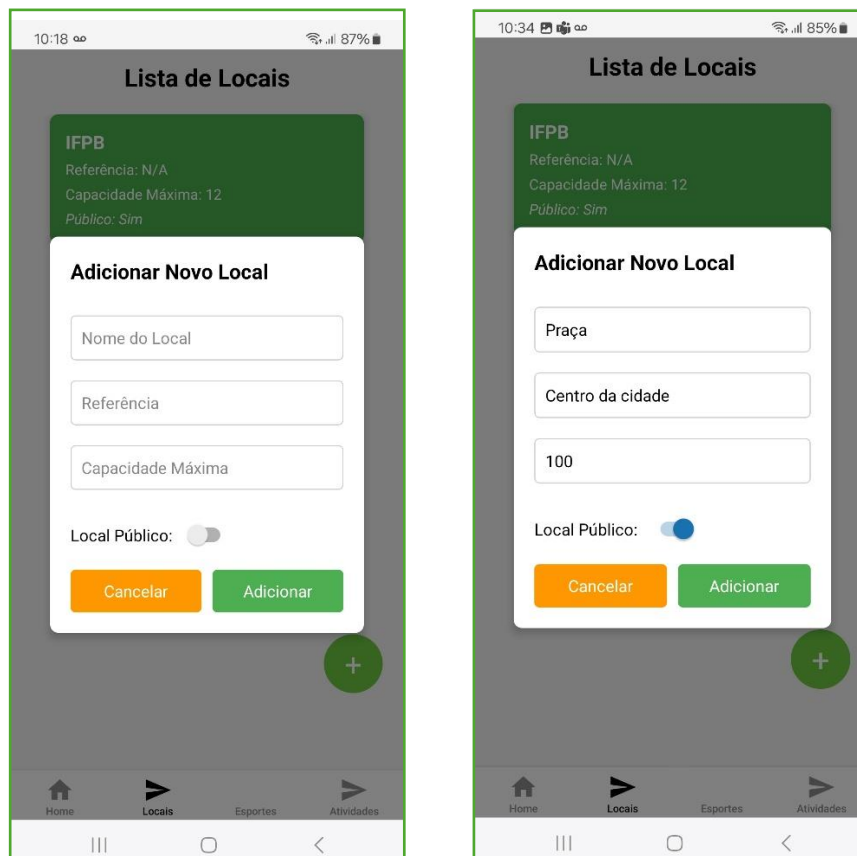


4.2 Tela Local

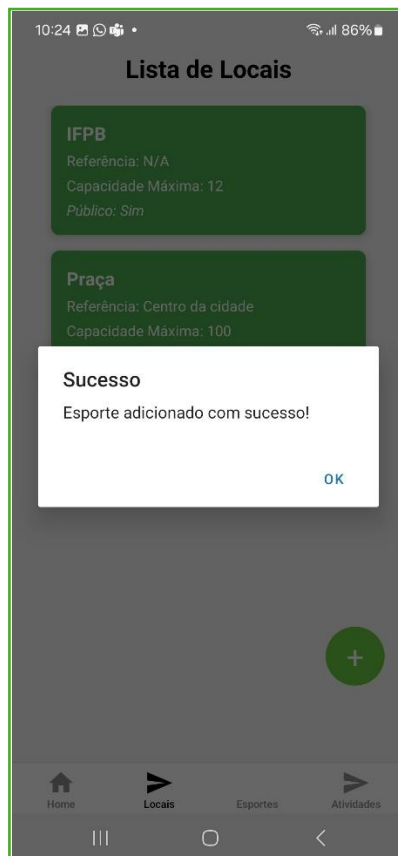
Na aba de "Locais", temos a tela em que estarão listados todos os Locais de encontro já cadastrados.



Além disso, o botão “+” é responsável por abrir o modal “Adicionar Novo Local”, onde o usuário poderá preencher os campos “Nome do local”, “Referência” e “Capacidade Máxima”, assim como definir o Local como “Local Público” ou não. O botão de “Adicionar” irá concluir a criação do novo local e o de “Cancelar” fechará o modal sem realizar qualquer alteração.



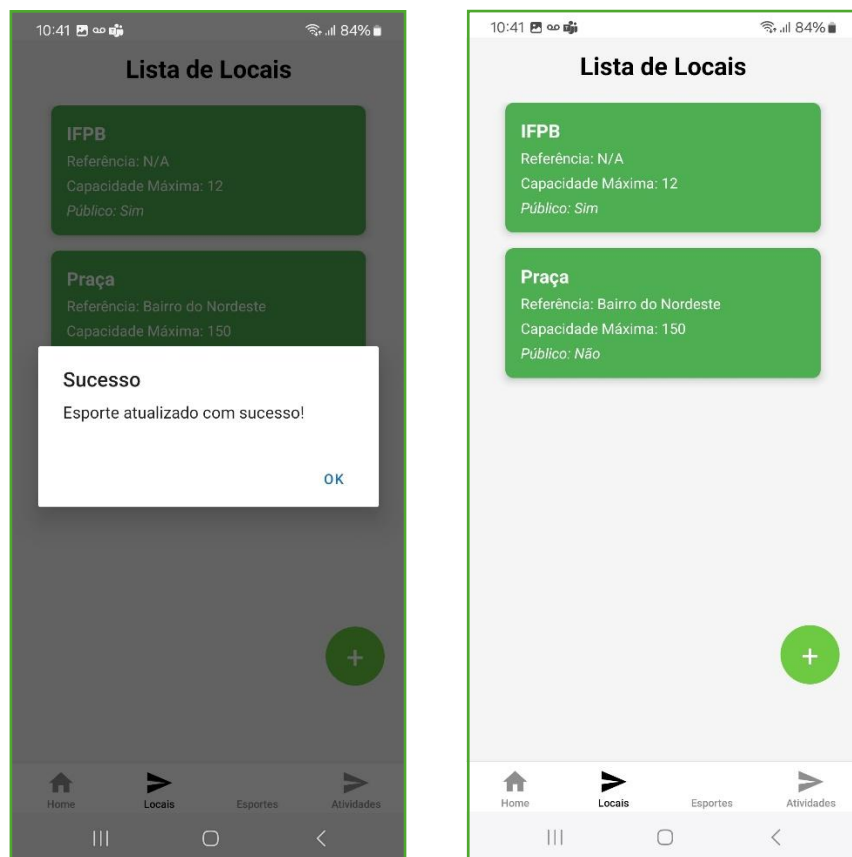
Ao clicar em “Adicionar” uma tela de confirmação irá comunicar ao usuário que o processo foi concluído com sucesso e o modal será fechado, voltando à tela de listagem exibindo o novo card criado.



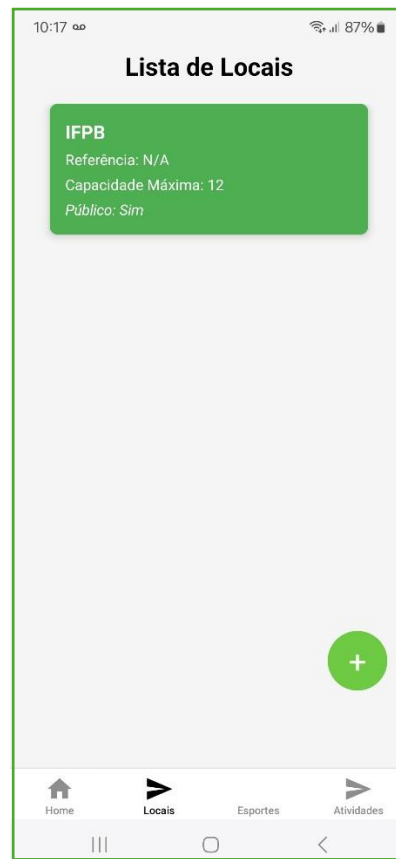
Para Editar um Local já criado, basta clicar em cima de um card e o modal “Editar Local” será aberto.



Ao fazer as alterações e selecionar o botão “Atualizar”, uma mensagem de confirmação mostrará ao usuário que a alteração foi realizada com sucesso e a tela de listagem irá exibir o card atualizado.

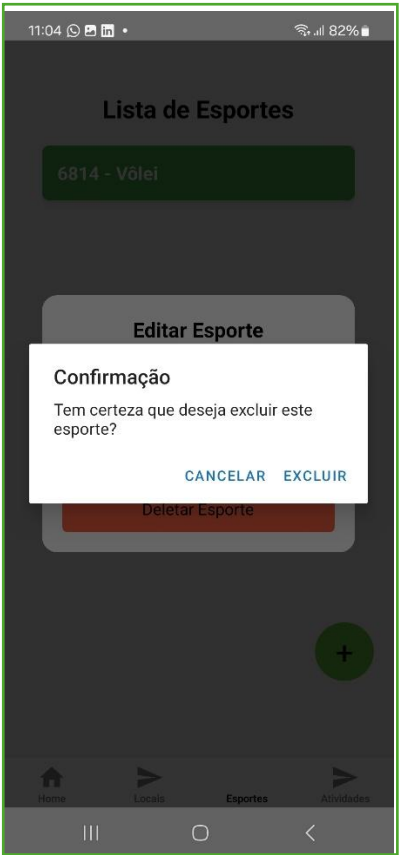
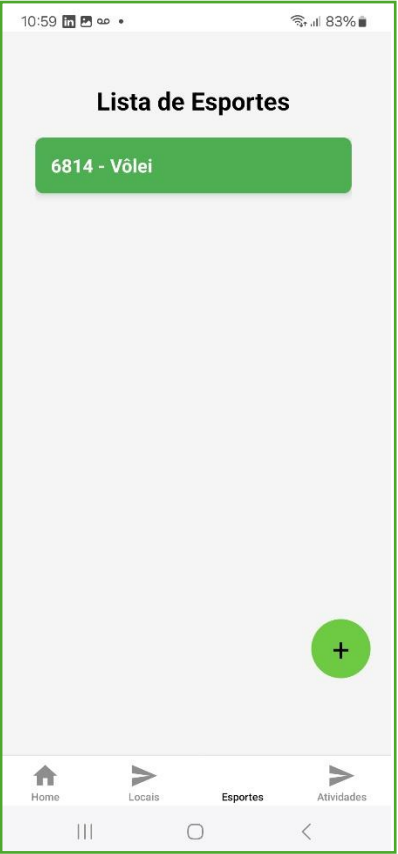


O mesmo processo deve ser feito quando desejar deletar um Local. Será necessário clicar em um card existente e selecionar o botão “Deletar Local”. Uma tela de confirmação irá perguntar se o usuário gostaria de prosseguir com a exclusão. Ao clicar em “Cancelar”, nenhuma alteração será feita, e ao clicar em “Excluir” o Local será apagado e a tela de listagem voltará a ser exibida sem o card.



4.3 Tela Esportes

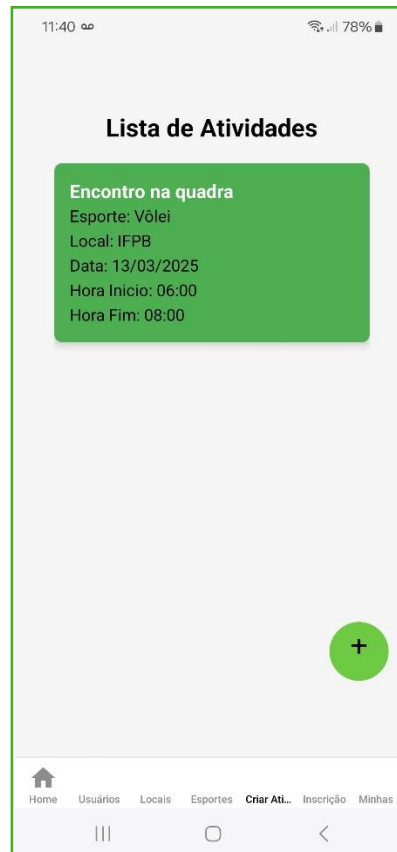
A Tela de Esportes segue a mesma lógica de funcionamento da Tela de Locais. Nela também é possível criar um esporte, editar seu nome e o deletar, caso seja preciso. A seguir, temos as imagens referentes a essas ações.



4.4 Tela de Atividades

A tela de Atividades está relacionada às telas de Local e Esporte pois necessita que esses objetos existam para serem selecionados na criação de uma Atividade.

Seguindo a lógica padrão, a Tela de Atividades inicia com a listagem das Atividades já cadastradas.



Ao clicar no botão “+”, o modal “Nova Atividade” é aberto. Dentro dele temos os campos “Título da atividade”, “Selecione um esporte”, “Selecione um local”, “Data Atividade”, “Hora de Início” e “Hora de Fim”.

11:53 77%

Nova Atividade

Título da atividade

Selecione um esporte

Selecione um local

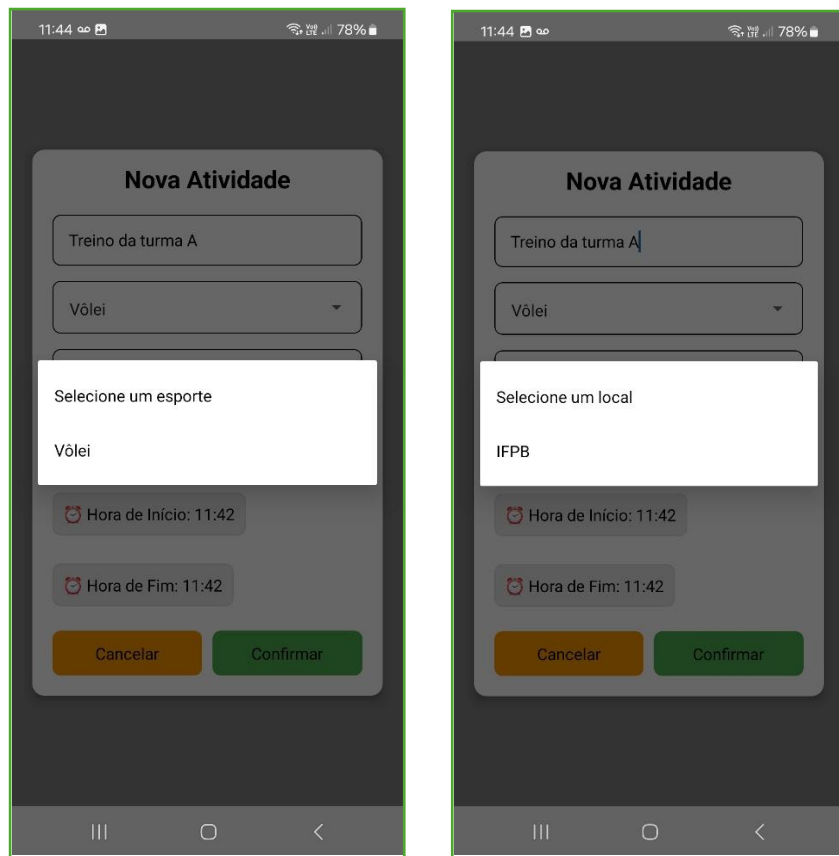
Data Atividade: 19/03/2025

Hora de Início: 11:52

Hora de Fim: 11:52

Cancelar Confirmar

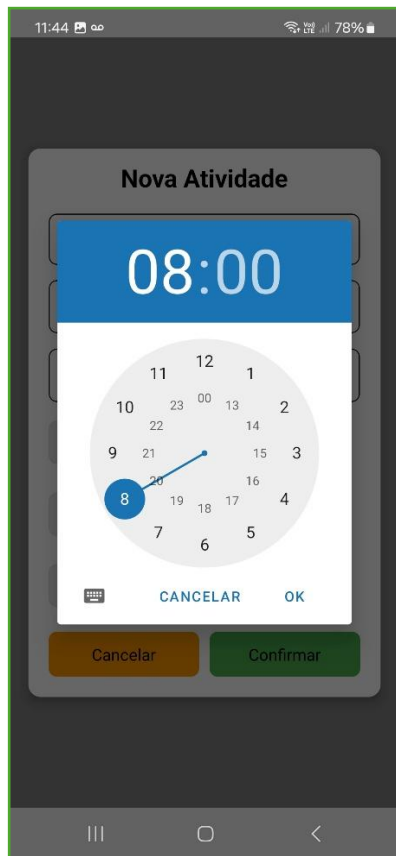
Nos campos “Selecione um local” e “Selecione um esporte” é possível selecionar os locais e esportes cadastrados nas telas anteriores.



Em “Data Atividade” um calendário é aberto para que o usuário selecione o dia de sua preferência.



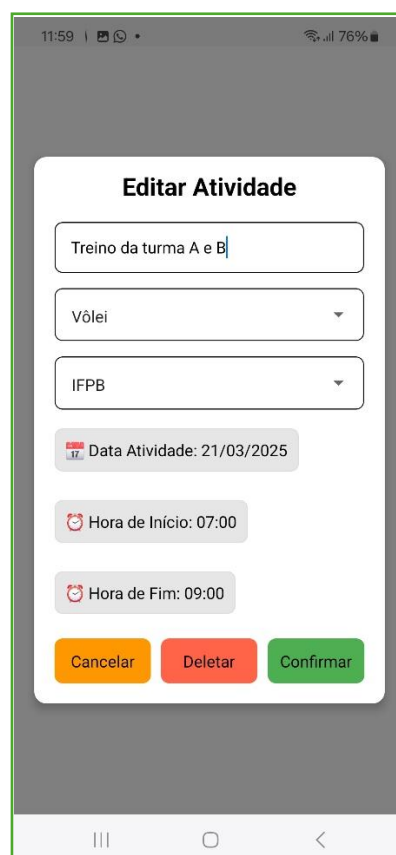
E em “Hora de Início” e “Hora de Fim”, a escolha de horário é selecionada em um relógio.



Ao clicar no botão “Confirmar” o novo card é exibido na listagem de Atividades e, clicando em “Cancelar”, o modal é fechado e nenhuma ação é executada.



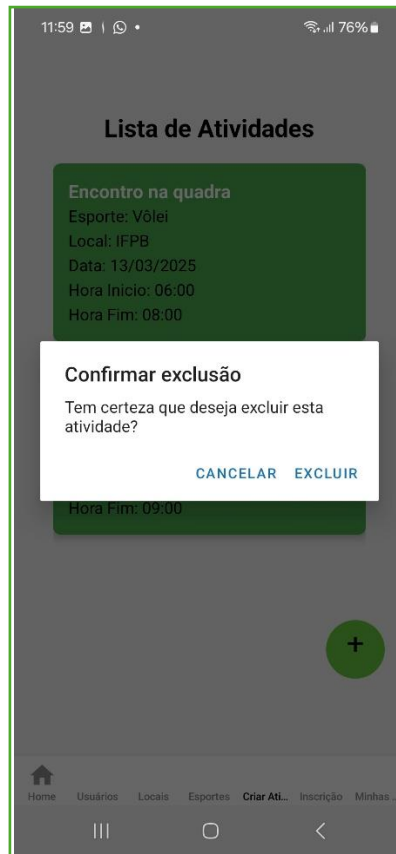
Para editar uma Atividade, basta clicar no card em questão para abrir o modal “Editar Atividade”.



Ao confirmar as alterações, o card será atualizado.

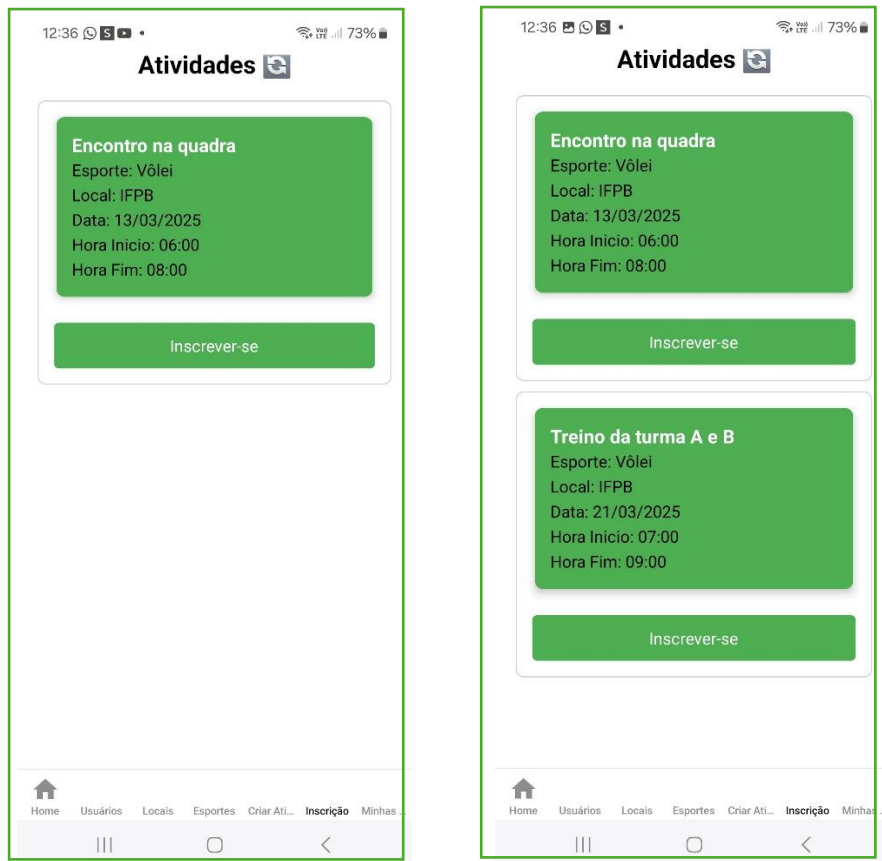


Para excluir uma Atividade, basta abrir o modal de edição e seleccionar a opção “Deletar” e confirmar a exclusão.



4.5 Tela de Inscrição

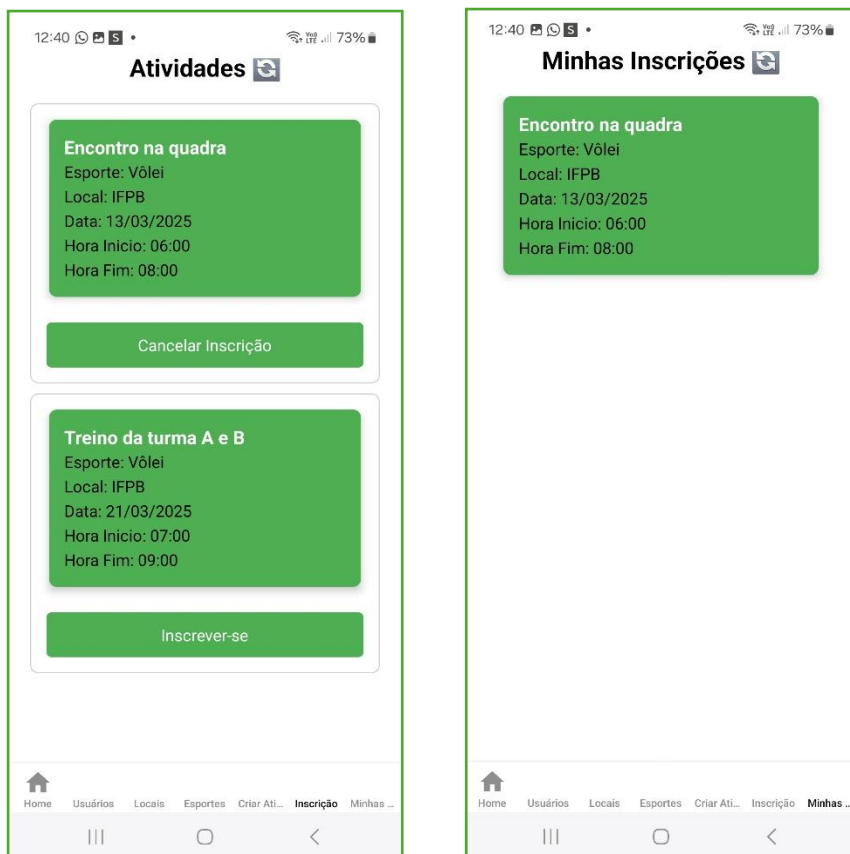
Na Tela de Inscrição, o usuário conseguirá visualizar todas as atividades criadas e poderá selecionar a opção “Inscrever-se” para declarar seu interesse em participar daquela Atividade. Essa tela também conta com um botão de “refresh” para que Atividades recentes sejam encontradas e listadas.



4.6 Tela Minhas Inscrições

Ao se inscrever em uma atividade na Tela de Inscrição, aqui o usuário poderá visualizar as suas Atividades agendadas.

O botão “refresh” também estará disponível para que ele sempre possa atualizar essa listagem.



Ao selecionar a opção “Cancelar Inscrição” na Tela de Inscrição e dar um *refresh* em Minhas Inscrições, a tela será atualizada e a atividade cancelada sumirá.

5. Vídeo explicativo

Para melhor passagem de conhecimento a respeito do SAPE a nível de código, um vídeo explicativo foi produzido.

Ele está disponível no seguinte endereço:

https://www.youtube.com/watch?v=dJEWJwOA52o&ab_channel=JonatasNatanGomesdosSantos