

**CENTRO UNIVERSITÁRIO**

INSTITUTO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DE BRASÍLIA – IESB

**PÓS-GRADUAÇÃO EM DISPOSITIVOS MÓVEIS**

**FERNANDO DIAS DE SOUZA**

**Streetway aplicativo para *iPhone*: Aplicativo para praticantes do Skate.**

Brasília-DF

Março, 2016

**FERNANDO DIAS DE SOUZA**

**Streetway aplicativo para *iPhone*: Aplicativo para praticantes do Skate.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Dispositivos Móveis do Instituto de Educação Superior de Brasília, como requisito parcial para obtenção de título de Pós-Graduação.

Orientador: Prof. Antônio Carlos Lopes Júnior

Brasília-DF 2016

**FERNANDO DIAS DE SOUZA**

**Streetway aplicativo para *iPhone*: Aplicativo para praticantes do Skate.**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora com vistas à obtenção do título de Especialista em Dispositivos Móveis, do Instituto de Educação Superior de Brasília.

Brasília, DF, 3 de março de 2016.

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. Antônio Lopes Júnior – Orientador

**EPÍGRAFE**

*“Have the courage to follow your heart and intuition. They somehow already know what you truly want to become. Everything else is secondary.”*

Steves Jobs

**RESUMO**

O aplicativo Streetway vem para ajudar todos os que andam de skate e participam de suas variadas tribos de identidade e personalidade. Sua principal finalidade consiste em apresentar os melhores lugares para andar de skate e seus pontos de encontro, e suas principais comunidades.

Atualmente encontramos skatistas dispersos e muitos deles entediados no seu local comum de utilização para a prática do esporte. O Streetway vai ajudar todos os que estão a procura de novos lugares, consequentemente aumentar a procura por esse esporte radical, proporcionando uma maior facilidade de encontrar novos lugares de qualidade para praticar o esporte.

Para realização do aplicativo a pesquisa se concentra em trabalhar com jovens de 14 a 25 anos, seus esportes radicais e não esportes cotidianos, perspectivas de lugares agradáveis e divertidos para a prática do esporte, forma de comunicação entre os praticantes e sua maneira de interação para com novos membros. Com base nisso é possível criar uma base de dados colaborativa de vários locais e suas classificações segundo os próprios usuários e praticantes do skate. Além disso, eles poderão usufruir dos melhores locais, escolhidos por outros praticantes do mesmo esporte, motivando-os a conhecer sempre novos lugares e não ficar frustrados quando encontrar um local que não os agradam.

Palavras-chave: Iphone, skate, app, aplicativo, mobile, streetway

**ABSTRACT**

The application Streeway to help all who ride skateboard and participate in its various tribes of identity and personality, its main purpose is to present the best places to skate and their meeting places, and its main communities.

Are today dispersed skateboarders and many of them bored in their common place of use to the sport. The Streeway will help all those who are looking for new places, consequently increase demand for this extreme sport, solving the problem of the difficulty of finding new quality places to practice the sport.

To perform application research focuses on working with young people 14-25 years old, his extreme sports and not everyday sports, prospects pleasant and fun places for the sport, form of communication between them and their way of interaction towards new members. Based on this you can create a collaborative database from multiple locations and their ratings according to the users and skateboard practitioners, in addition they can enjoy the best places, chosen by other practitioners of the same sport, motivating them to meet ever new places and not get frustrated when you find a location that does not please you.

Keywords: app, Smartphone, streetway, skateboard.

**SUMÁRIO**

**INTRODUÇÃO**

Este trabalho ira tratar da construção do aplicativo chamado Streetway que vem para ajudar todos os que andam de skate e participam de suas variadas tribos de identidade e personalidade. Sua principal finalidade consiste em apresentar os melhores lugares para andar de skate e seus pontos de encontro.

JUSTIFICATIVA

Oportunidade: O skate se tornou um dos principais esportes radicais praticadosno Brasil, por ser um esporte relativamente barato, e que traz muito adrenalina aos seus apreciadores. Rapidamente se popularizou em varias comunidades, sem fazer distinção pela renda, ou qual outra diferenciação, se tornou instrumento de criação de novas amizades e atua principalmente na retirada de jovens das ruas, para uma prática de esporte.

Quando o skate realiza esse importante trabalho, não é difícil perceber a grande quantidade de desistentes que vão aparecendo, e quando procuramos essas pessoas para responder o porquê da desistência, a resposta se concentra basicamente nas péssimas condições dos lugares encontrados e do tipo de amizade encontrada no local comum que o usuário costumava frequentar, não é pela falta de amizades, mas pelo o tipo de amizade, que muitas vezes são usuários de drogas ou apenas não tem relação nenhuma com o desistente.

Importância: O papel que a construção do aplicativo StreetWay vai realizar se tornar claro quando ele ajudar os praticantes do skate a encontrarem os melhores lugares para sua prática de esporte e oferecer a oportunidade de saber quais as pessoas que frequentam esses lugares e suas respectivas opiniões, dessa forma, economizando tempo e melhorando a satisfação que a prática desse esporte pode proporcionar. Outro aspecto interessante é que esse aplicativo vai ser *mobile,* para que atinja uma maior quantidade de usuários e seu acesso seja facilidade, de tal forma que os próprios usuário que vão ser os encarregados de preencher a base de dados, que vai trabalhar de forma colaborativa, ou seja quanto maior o numero de usuários maior a confiabilidade dos dados oferecidos pelo aplicativo e melhor vai ser o resultado esperado por cada usuário.

PROBLEMÁTICA

Como é possível manter uma interação entre esses jovens praticantes do skate e os seus lugares de costume convívio, onde se encontram para andar de skate e melhorar suas iterações sociais, através da amizade de outros praticantes do mesmo esporte?

*PESQUISA DE CONCORRENTES*

SKATE MAPS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

Skate Maps é um aplicativo criado pela empresa Foundation of Skateculture,sua principal função é incentivar a cultura dos skatistas na Holanda. Nele é possível criar seus próprios locais onde considera bom para andar de skate, possibilita achar os locais de seus amigos também, utiliza o Facebook para ter acesso aos amigos, ou você pode escolher pesquisar um local que esta próximo a você, visualizar as fotos e publicar mais imagens de um determinado local.

Aplicativo muito bom por sinal, mas não da atenção devida a lugares que estão em alta, para que ali seja criado um foco de atenção.

URBAN SKATE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

Urban Skate é uma aplicativo feito para patinadores, simples e fácil de usar ele aponta os locais para praticar o esporte, hoje ele comporta praticamente qualquer esporte sobre rodas, ele não é colaborativo, ou seja o dono do aplicativo que deve fazer suas atualizações caso um novo skate park seja criado. Ele cumpre seu objetivo para o qual foi criado, mais para os usuários que temos hoje, ele não atende, faltam integrações com as redes sociais e não permite comunicação com os usuários praticantes dos esporte que existem no seu escopo.

OBJETIVOS

Identificar e apontar lugares ou pontos de encontros para skatista praticarem seu esporte e melhorar o seu convívio social com pessoas de interesses parecidos, criando vínculos de amizades através da utilização do aplicativo Streetway.

.

PROPOSTA DO SISTEMA

Identificar Estilo dos Skatistas

Para que seja possível a construção do Streetway, a identificação do estilo, se faz necessário identificar o público alvo e suas preferências, também como suas necessidades, problemas e amizades. Nessa questão foi optado a utilização de formulários de pesquisa com os skatistas em diferentes meios de comunicação.

Criar Base de Dados Colaborativa

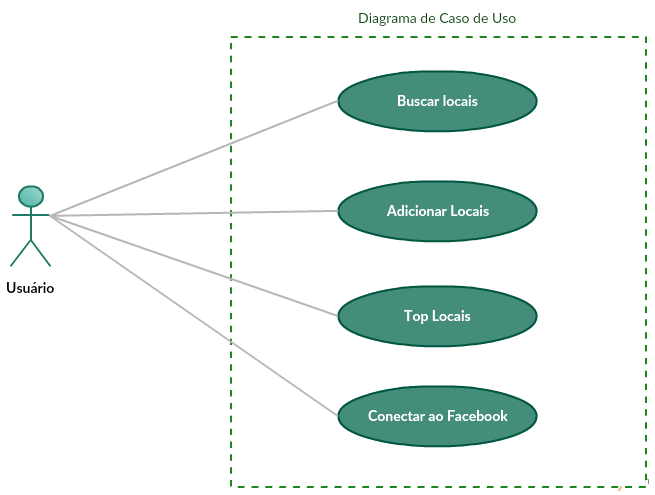
A criação de uma base de dados colaborativa é um diferencial entre os aplicativos concorrentes desse segmento, pois eles dependem de alguém para adicionar os locais ao sistema, no Streetway à adição desses locais vão ser realizadas pelos próprios usuários. Nesse intuito o aplicativo pretende ter um banco de dados sempre atualizado e com os lugares preferidos pelos próprios praticantes do skate. Um ponto negativo de uma base colaborativa é que ela depende da quantidade de usuários, quando menor a quantidade, menor a confiabilidade dos dados.

Identificar Principais Meios de Comunicação

Para a identificação dos meios de comunicação do público alvo, foi optado o método de entrevista. É muito importante ter essa informação para o planejamento do sistema operacional que o aplicativo deve ser lançado e as principais redes sociais que os usuários podem utilizar. Dessa forma é possível alcançar uma quantidade maior e precisa dos usuários que estão interessados no Streetway.

Criar Aplicativo para Dispositivos Móveis

Streetway vai ser desenvolvido inicialmente para IOS, pois segunoa a pesquisa com o público alvo, é o sistema mais utilizado e o que fornece as melhores possibilidades atualmente. Para o desenvolvimento do aplicativo e atender a proposta do sistema, foi criado casos de usos, onde os usuários vão poder realizar tarefas e acões no sistema, essas acões estão descritas no diagrama de caso de uso abaixo.



**IDENTIFICAÇÃO DOS ENVOLVIDOS**

Jovens e adultos de 16 a 28 anos, de ambos os sexos, que andam de skate que encontram dificuldade em encontrar locais de boa qualidade para praticar seu esporte e não estão interessados em apenas praticar o esporte e sim em estar cultivando bons locais de ponto de encontro com seus amigos utilizando seu smartphone.

### PERSONA

Não importa qual o produto ou serviço oferecido para o usuário desde o começo da produção. Por isso, se as vendas estão baixas, pode ser que você esteja oferecendo da maneira errada, por falta de conhecimento sobre o seu cliente. Além de faixa etária, escolaridade, hobbies, e lugares que frequenta, há como apurar além e aproximar-se definitivamente de seu público-alvo.

Uma persona é, como o nome sugere, uma personagem criada para ajudar sua empresa a compreender melhor quem é o cliente e do que ele precisa.

As aplicações de uma buyer persona são inúmeras, mas para quem trabalha com marketing de conteúdo apenas uma interessa: buyer persona bem definidas significam que sua estratégia tem o potencial de se tornar muito mais efetiva.

Uma boa persona, descreve com detalhes o seu comprador ideal, aquela pessoa perfeita para comprar o seu produto ou serviço.

Definir a persona de quem compra o seu produto é uma forma de otimizar sua estratégia de marketing, criando um cliente fictício que possui as principais características de todo o seu público-alvo. Isso ajuda a sua campanha deslanchar posteriormente, porque os clientes passam a encontrar facilmente a sua marca, no lugar e na hora certa.

A grande aliada na sua busca por características da personalidade de seu público-alvo é a internet. Por meio de análise e avaliação dos rastros e hábitos digitais, você poderá criar uma ou várias personas, com informações genéricas que se aplicam à maioria de seus clientes. Estes dados servirão para entender os perfis e direcionar melhor sua estratégia de comunicação com eles.

Fábio, 17 anos, morador de Brasília, classe média baixa, estudante no ensino médio de uma escola particular, anda todos os dias de skate, usa roupas descoladas, pircing e tatuagem, escuta rock e eletrônico, gosta de conhecer novos lugares, juntar a galera e fazer festas, de vez enquanto participa dos “rolezinhos” em shopping. Não trabalha ainda, mais pretende ser jornalista no futuro.

## CONTEXTO DE USO

### Local de uso principal

Na Rua

### Locais de uso secundário

Casa, Skate park, Hotel.

### Situações / momentos de uso

Em casa antes de ir andar de skate. Ao chegar a um nova cidade desconhecida.

**PESQUISA COM USUÁRIOS**

### ENTREVISTA

Primeiro Entrevistado

**Nome:** Benny da Silva Leite

**Sexo:** Masculino

**Idade:** 17 anos

**Profissão:** Estagiário na escola SAGA de computação gráfica

**Pergunta:** Há quanto tempo anda de Skate?

**Resposta:** 3 anos

**Pergunta:** Você anda sozinho ou sempre acompanhado de uma galera que curte Skate?

**Resposta:** A maioria das vezes eu costumo andar sozinho, porém durante os finais de semana costumo andar com meu irmão e alguns amigos.

**Pergunta:** Hoje como você fica sabendo de um novo skate park, ou local para praticar o esporte?

**Resposta:** Em geral a própria galera nos indica onde tem pistas boas.

**Pergunta:** Um aplicativo para celular, que ajuda a você encontrar locais próximos e de boa qualidade para andar de skate, você usaria ?

**Resposta:** Claro! É sempre bom encontrar novas pistas, conhecer uma galera nova, e eu acredito em que um aplicativo para celular facilitaria muito isso ser possível.

**Pergunta:** O que você sugere para esse aplicativo fazer pelos skatistas?

**Resposta:** Além de me dar informações sobre o local das pistas, poderia me fornecer imagens delas, pois tem uma galera que curte uma onda mais bowl e outra mais street.

Segundo Entrevistado

**Nome:** Marcelino Cardoso da Silva Junior

**Sexo:** Masculino

**Idade:** 23 anos

**Profissão:** Analista de Suporte TI

**Pergunta:** Há quanto tempo anda de Skate?

**Resposta:** 12 Anos

**Pergunta:** Você anda sozinho ou sempre acompanhado de uma galera que curte Skate?

**Resposta:** Atualmente Ando sozinho. A alguns anos atrás andava sempre acompanhado.

**Pergunta:** Hoje como você fica sabendo de um novo skate park, ou local para praticar o esporte?

**Resposta:**Apenas pelo compartilhamento de amigos no Facebook.

**Pergunta:**Um aplicativo para celular, que ajuda a você encontrar locais próximos e de boa qualidade para andar de skate, você usaria ?

**Resposta:** Com Certeza.

**Pergunta:** O que você sugere para esse aplicativo fazer pelos skatistas?

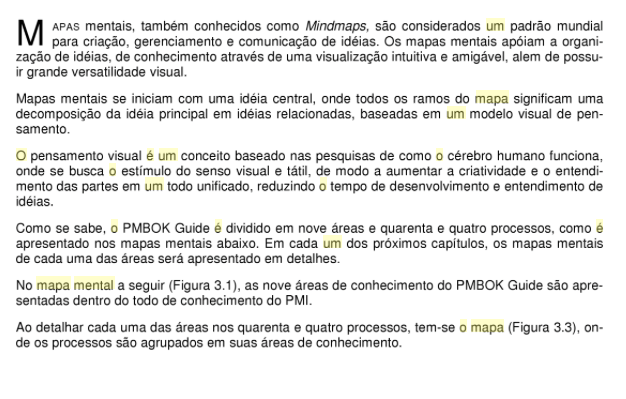
**Resposta:** Informar a localização do skate park com classificações feitas pelos próprios skatistas e comentários referente ao local

**GERAÇÃO DE IDÉIA**

## MAPA MENTAL

Um mapa mental é um diagrama que se elabora para representar ideias, tarefas ou outros conceitos que se encontram relacionados com uma palavra-chave ou uma ideia central, e cujas informações relacionadas em si são irradiadas (em seu redor).

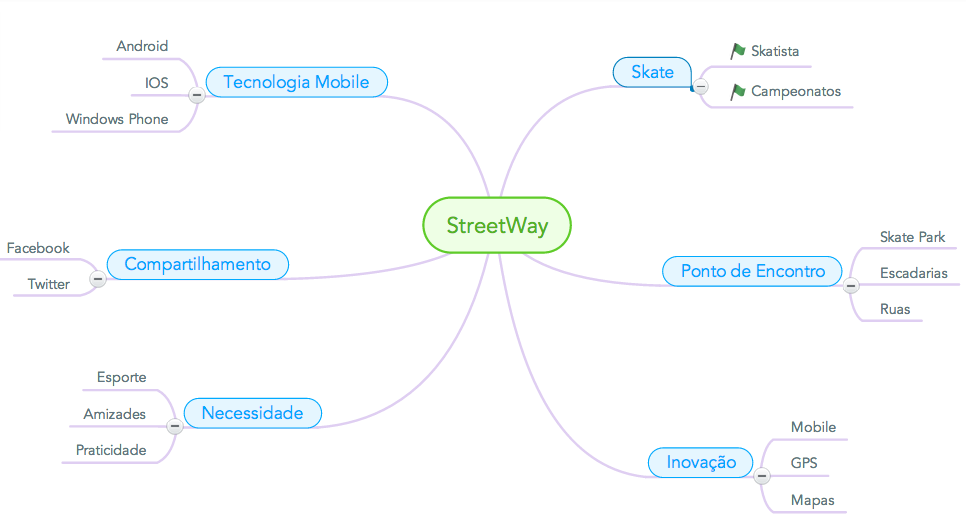
A sua principal função é geração, visualização e classificação taxonómica das ideias, pelo que serve de ajuda para o estudo, a organização de informações, a tomada de decisões e a escrita.



**Gerenciamento de Projetos (6a edição)**

Por Ricardo Viana Vargas

pag 51 - 2005 - BRASPORT Livros e Multimídias Ltda.



**RESULTADOS ESPERADOS**

Com a construcão do Streetway, este trabalho pretende ajudar os skatistas a encontrar os melhores locais para a prática do esporte, utilizando um dispositivo móvel IOS, como o Iphone e uma base colaborativa, onde os próprios usuários vão escolher os locais para serem adicionados e avaliados no aplicativo e exibidos para qualquer um que esteja interessado nessa informacão.

RESTRIÇÕES

O aplicativo Streetway foi projetado para funcionar em dispositivos móveis com o sistema operacional AppleIOS, versões acima da 6.

Além da versão, podemos citar como premissas: disponibilidade de conexão com a internet, autorização do uso do GPS, acesso a câmera ou biblioteca de imagens dos dispositivos.

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Esta solução deve ser desenvolvida na linguagem Objective-C. Ela é a linguagem mais utilizada da Apple mesmo que recentemente ela lançou o Swift, mas nem tudo ainda esta migrado para essa plataforma, por isso a escolha pelo Objetive-C, que é baseado no NeXTstep. A versão da Apple do ambiente NeXTStep/GNUStep com adições é denominada Cocoa. A versão móvel deste ambiente é denominada Cocoa-Touch.

Segundo Kochan (2014, p. 1), “O Objetive-C foi sobreposta à linguagem C, ou seja, foram adicionadas extensões para criar uma nova linguagem de programação que permitisse a geração e manipulação de objetos". [KOCHAN, Stephen. Programação com Objetive-C. 5.ed. São Paulo: BookMan, 2014]

O objetive-C é derivado da linguagem C tradicional e por isso também pode executar qualquer programa escrito em C no Objetice-C. Da linguagem C foi herdada toda a parte de declaração de variáveis, chamadas de métodos, pré-processamento, entre outros. (LECHETA, 2013, p. 38) [LECHETA, Ricardo, Desenvolvimento para Iphone e Ipad. 2.ed. São Paulo, 2013]

AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO

O ambiente de desenvolvimento utilizado para projetar e implementar a solução está descrito a seguir:

* Computador Macintosh com arquitetura X86 fabricado a partir de 2012;
* Processador com dois ou mais núcleos;
* Sistema operacional Apple MacOSX 10.11.1 (El Capitan) ou superior;
* Memória RAM de 8GB ou superior;
* Espaço em disco livre de pelo menos 20GB; e
* IDE Apple XCode 6 ou superior instalada.

A necessidade de se usar um computador do tipo Macintosh é justificada pelo fato de que o ambiente e as ferramentas de desenvolvimento somente vão esta disponíveis neste tipo de sistema.

Descrição das Características do Sistema

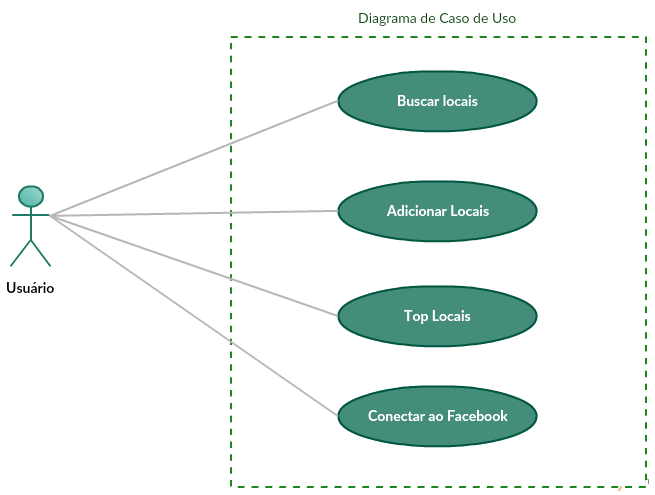
Características técnicas:

* Arquitetura Cliente/Servidor;
* O principal cliente é o dispositivo móvel (Apple iPhone).
* Servidor web (Firebase).
* O Uso de comunicação sem fio (Wi-Fi, 3G ou LTE).
* Linguagens de programação:
* Objective-C (para cliente iPhone);
* Banco de dados não relacional.
* Core Data
* Firebase (API)

**DIAGRAMA DE CASOS DE USO**

O diagrama de caso de uso consiste em elipses, setas e bonecos, as elipses e setas mostram o empacotamento e a decomposição dos caso de uso, não seus conteúdos.

Segundo Cockbum (2011, p.129) “Ele consiste de cenários, que consistem de passos de ação, cada um deles é expresso como um objetivo e assim podem ser desdobrados para tornarem-se um caso de uso próprio.” [COCKBUM, Alistair.Escrevendo Casos de Uso Eficazes. São Paulo: BookMan, 2011]



**ARQUITETURA DE SOFTWARE**

Na arquitetura de software é a maneira pela qual os vários componentes são integrados para forma um produto coeso. É o modo pelo qual o sistema se ajusta em seu ambiente e integra com outros.

A arquitetura nos permite analisar a efetividade do projeto no ambiente dos requisitos declarados, considerar alternativas de arquitetura relativas a mudanças de projeto e reduzir os riscos associados à construção do software.

A arquitetura tem sua importância pelos motivos:

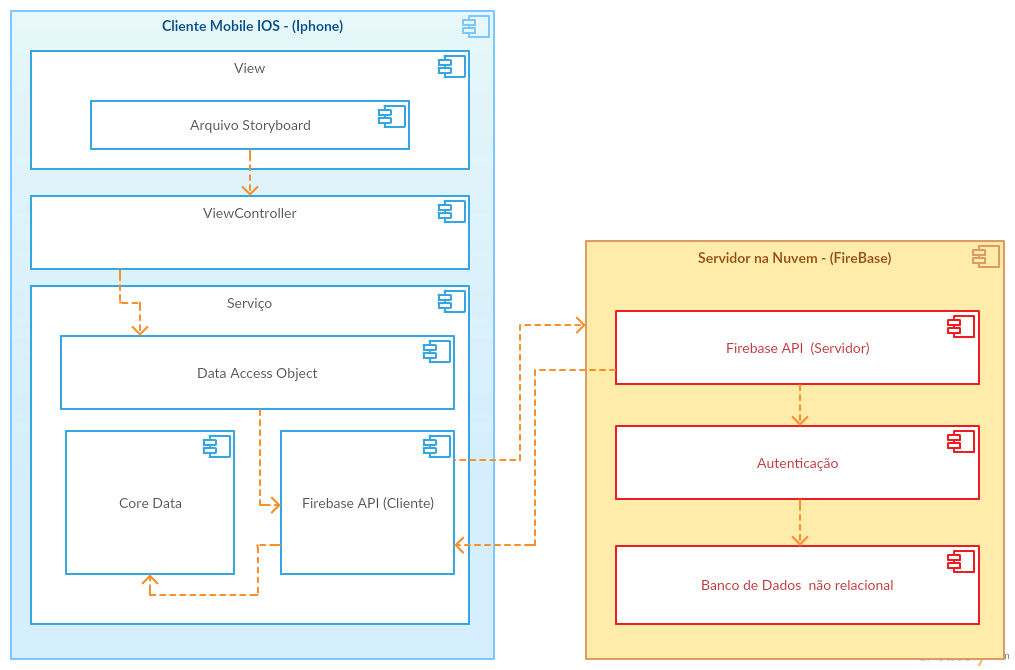
* As representações da arquitetura de software são um facilitador para a comunicão entre todas as partes interessadas no desenvolvimento de um sistema computacional.
* A arquitetura evidencia decisões de projeto iniciais que terão profundo impacto em todo o trabalho de engenharia de software que vem a seguir e, tão importante quanto, no sucesso final do sistema como uma entidade operacional.
* A arquitetura “constitui um modelo relevante pequeno e intelectualmente compreensível de como o sistema é estruturado e como seus componentes trabalham em conjunto” (PRESSMAN, 2009, p. 231) [PRESSMAN, Roger, Engenharia de Software. 7.ed. São Paulo, 2009]

REPRESENTAÇÃO ARQUITETURAL

A arquitetura esta separada em duas camadas, sendo a primeira no cliente móvel e a segundo na internet em um servidor na nuvem. Na camada mobile esta separada pelo padrão MVC, na camada View temos as telas e o que o usuário ver, na View Controller , temos as regras de negócio e por ultimo a de serviço, responsável por fazer a comunicou com o banco de dados e a API do Firebase. Nesta camada foi utilizado essa API para que o aplicativo tenha uma desempenho melhor e seus dados sejam transportados entre diferentes dispositivos de forma fácil e eficaz. A API do firebase é uma forma de armazenamento de dados que utiliza JSON, sincronizando os dados em tempo real para cada cliente conectado, independente de sua plataforma. Dessa forma toda a lógica de banco de dados esta centralizada em um único local, facilitando a manutenção

A escolha da arquitetura desse sistema teve por base a reutilização de código e a facilidade de transportar-lo para outras plataformas no futuro, hoje ele deve ser desenvolvido em IOS, mas caso necessite o desenvolvimento para Android ou Windows Phone a camada do servidor na nuvem continuará intacta e pronta para a comunicação com outro tipo de cliente. Outro ponto importante dessa arquitetura é a segurança dos dados e a confiabilidade, por exemplo, em caso de latência na internet, os dados são salvos localmente e depois que a conexão for restabelecida os dados são sincronizados na nuvem através da API do firebase.

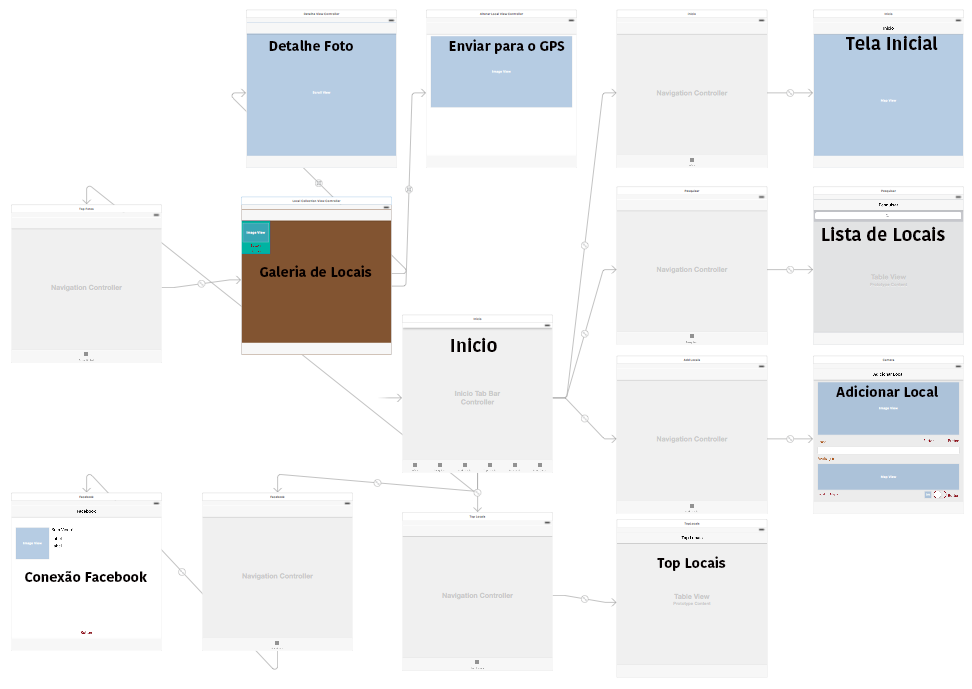
Abaixo está a representação gráfica da arquitetura, realizada através de um diagrama de arquitetura:



CAMADA VIEW

Nessa camada temos o Storyboard, que nada mais é que um arquivo de template da sua tela, nesse arquivo podemos desenhar e manipular a localização de cada componente que integra uma view, nessa camada construímos o que o usuário ver e interage com o sistema.

No Storyboard criamos pontes de comunicação com a ViewController realizando a comunicação com possíveis regras de negócio ou iniciar uma navegação entre outros telas, essa navegação pode ser descrita pela representação gráfica do Storyboard, como vemos a segui.



CAMADA VIEWCONTROLLER

Na view controller podemos encontrar os métodos que estão ligados ao storyboard e métodos que se comunicam com o DAO (Data Acess Object), nessa camada implementamos as regras de negócio do aplicativo aqui construído, separamos dessa forma por um padrão já estabelecido pelo IOS, que é o MVC, deste modo temos um sistema mais organizado e coeso.

CAMADA SERVIÇO

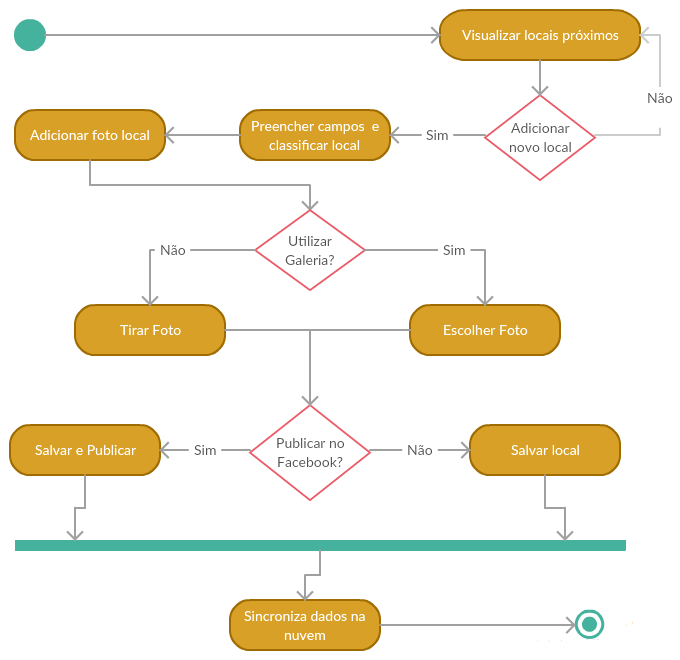
Nesta camada temos todos os componentes que acessam o banco de dados local e na nuvem através de uma API. Neste aplicativo o controle do banco de dados local fica a cargo do CoreData um framework desenvolvido para o IOS, que nos ajuda a salvar, atualizar , deletar e consultar os dados, mesmo que indiretamente, isso acontece, por causa da API do Firebase, ela controla as requisições e comandos que podem modificar os dados, mas a API que escolhe se deve gravar localmente ou no banco de dados na nuvem, geralmente isso é determinado pela latência da internet, quanto menos instável ou sem ela, é praticamente certeza que a API vai escolher o core data para salvar os dados e assim que a internet se estabiliza os dados são sincronizados na nuvem e ficam disponíveis para todos os outros dispositivos que utilizam a mesma base.

**DIAGRAMA DE ATIVIDADES**

Este diagrama tem por objetivo descrever o fluxo de atividades dentro do processo, demonstrar a inter-relação entre as atividades e representar atividades paralelas, vamos utilizá-lo para ilustrar a visão dinâmica do sistema. Esses diagramas são importantes principalmente para se fazer a modelagem da função de um sistema. Os diagramas de atividade dão ênfase ao fluxo de controle na execução de um comportamento.

Um diagrama de atividades UML complementa o caso de uso através de uma representação gráfica do fluxo de interação em um cenário específico. Similar ao fluxograma, um diagrama de atividades usa retângulos com cantos arrendados para representar determinada função do sistema, setas para representar o fluxo através do sistema, losangos de decisão para representar uma decisão com ramificação (cada seta saindo do losango é identificada) e as linhas horizontais cheias indicam as atividades paralelas que estão ocorrendo. (PRESSMAN, 2016, p. 179) [PRESSMAN, Roger, Engenharia de Software. 7.ed. São Paulo, 2016]

Abaixo segue a apresentação do fluxo para adicionar um local no Streetway.



**ESPECIFICACÃO DE CASO DE USO**

Um caso de uso pode ser entendido como uma descrição ou especificação geral que suporta um conjunto de diferentes cenários.

Um caso de uso tem um cenário principal (execução do fluxo principal) e cenários alternativos (execuções do fluxo principal que passam por um ou mais fluxos alternativos). Entretanto, a noção de variantes do fluxo principal pode criar certar dúvidas sobre o que deveria realmente ser um caso de uso. (WAZLAWICK, 2011, p. 77) [WAZLAWICK, Raul, Análise e Design Orientados a Objetos para Sistema de Informação. 3.ed. São Paulo, 2011]

VISÃO GERAL DOS CASOS DE USO E ATORES

Neste capitulo é detalhado todos os casos de uso do sistema, esse detalhamento contém os cenários operacionais, onde cada cenário representa um conjunto de passos que devem ser executados pelo aplicativos, com o objetivo de produzir algo significativo para os envolvidos.

CASO DE USO: BUSCAR LOCAIS



Objetivo: O objetivo desse caso de uso é permitir que o usuário faca uma pesquisa por nome para encontrar o local desejado.

Ator: Usuário

Pré-condição:

* Aplicativo Streetway deve esta instalado no dispositivo IOS.
* O dispositivo deve ter acesso à internet.

Fluxo Principal:

FP1 - Este caso de uso é iniciado quando o ator entra no aplicativo Streetway.

FP2 - O ator acessa a opção "Pesquisar" [[IC2]](#IC2).

FP3 - O aplicativo consulta todos os locais cadastrados e exibe na tela "Buscar locais" [[T2]](#T2). (FE1)

FP4 - O ator digita parte ou nome inteiro do local.

FP5 - O aplicativo realiza o filtro pela palavra digitada.

FP6 - O aplicativo exibe a lista atualizada e o caso de uso é finalizado. (FA1)

Fluxo Alternativo:

FA 1 - Exibir localização GPS.

FA 1.1 - Este fluxo é iniciado quando o ator aciona a opção "Exibir Localização" [[IC8]](#IC8).

FA 1.2 - O aplicativo abre a tela "Enviar ao GPS". [T9] (FA2)

FA 1.3 - O aplicativo exibe o mapa com um pino em cima do local selecionado.

FA 2 - Enviar ao GPS

FA 2.1 - Este fluxo é iniciado ao clicar no botão "Enviar ao GPS" [IC13].

FA 2.3 - O aplicativo enviar a localização para o dispositivo. Caso ele tenha algum aplicativo de GPS o usuário vai ter a opção de escolher qual deles vai ler as coordenadas enviadas pelo Streeetway.

FA 2.3 - O aplicativo exibe o mapa com o trajeto da sua localização atual até o local selecionado, a exibição será feita pelo aplicativo escolhido pelo usuário ou no browser caso o dispositivos não tenha nenhum aplicativo para leitura de coordenadas do GPS.

Fluxo de Exceção

FE1 - Nenhum Local encontrado

FE 1.1 - Este fluxo é iniciado quando o aplicativo realiza a pesquisa e nenhum local é encontrado.

FE 1.2 - O aplicativo exibe a MSG 01.

FE 1.3 - O aplicativo retorna para o passo FP6.

Pós-condições:

* O Aplicativo exibe a lista com os locais desejados pelo usuário.

Nome do caso de Uso: Adicionar Locais

CASO DE USO: ADICIONAR LOCAIS



Objetivo: O objetivo desse caso de uso é permitir que o usuário adicione um novo local para a prática do skate, onde ele será visível para todos os outros usuários.

Ator: Usuário

Pré-condição:

* Aplicativo Streetway deve esta instalado no dispositivo IOS.
* O dispositivo deve ter acesso à internet.
* O dispositivo deve esta com o GPS ativado.

Fluxo Principal:

FP 1 - Este fluxo é iniciado quando o usuário entra no aplicativo e acessa a opção "Add Locais" [[IC3]](#IC3).

FP 2 - O aplicativo exibe a tela "Adicionar Locais" [[T3]](#T3).

FP3 - O ator adiciona uma foto do local. (FA1) (FA2)

FP4 - O ator preenche os campos.

FP5 - O ator realiza uma avaliação.

FP6 - O aplicativo adiciona um pino no local atual em que o ator se encontra no mapa.(FE4)

FP7 - O ator aciona o a opção "Salvar". [[IC11]](#IC11) (FA3) (FE1)

FP8 - O aplicativo exibe a mensagem MSG02.

Fluxo Alternativo:

FA 1 - Adicionar foto da galeria.

FA 1.1 - Este fluxo é iniciado quando o ator aciona o botão "Galeria" [[IC9]](#IC9).

FA 1.2 - O aplicativo exibe em grade todas as imagens salvas no dispositivo.

FA 1.3 - O aplicativo carrega a foto escolhida e retorna para o passo FP4.

FA 2 - Adicionar uma fotografia

FA 2.1 - Este fluxo é iniciado quando o ator aciona o botão "Câmera" [[IC10]](#IC10).

FA 2.3 - O aplicativo abre a câmera do dispositivo.

FA 2.4 - O ator aciona a câmera.

FA 2.5 - O aplicativo carrega a foto tirada e retorna para o passo FP4.

FA 3 - Publicar no Facebook

FA 3.1 - Este fluxo é iniciado quando o ator aciona o check com a logo do facebook.

FA 3.2 - O ator aciona a opção "Salvar" [[IC11]](#IC11).

FA 3.3 - O aplicativo publica um aviso que um novo local foi adicionado na linha do tempo do usuário logado no facebook via Streetway. (FE2)

FA 3.4 - O aplicativo retorna para o fluxo FP8.

Fluxo de Exceção:

FE 1 - Campos obrigatórios

FE 1.1 - Este fluxo é iniciado quando algum campo obrigatório não for preenchido.

FE 1.2 - O aplicativo treme o campo que falta o preenchimento.

FE 1.2 - O aplicativo retorna para o fluxo FP4.

FE 2 - Sessão do Facebook inativa.

FE 2.1 - Este fluxo é iniciado quando o aplicativo verifica que não existe uma sessão do Facebook aberta ou vencida.

FE 2.2 - O aplicativo exibe a tela de login do Facebook.

FE 2.3 - O ator preenche os dados.

FE 2.4 - O aplicativo realiza o login e inicia uma nova sessão.

FE 2.5 - O aplicativo retorna para o passo FP8.

FE 3 - GPS Inativo

FE 3.1 - Este fluxo é iniciado quando o aplicativo detectar que o GPS do dispositivo esta inativo.

FE 3.2 - O aplicativo ativa o GPS com a permissão do usuário.

FE 3.3 - O aplicativo retorna para o passo FP6.

Pós-condições:

* Um novo local é adicionado para todos os outros usuários.

NOME DO CASO DE USO: TOP LOCAIS



Objetivo:

Ator:

Pré-condição:

Fluxo Principal:

Fluxo Alternativo:

Fluxo de Exceção:

NOME DO CASO DE USO: CONECTAR AO FACEBOOK



Objetivo:

Ator:

Pré-condição:

Fluxo Principal:

Fluxo Alternativo:

Fluxo de Exceção:

**LISTA DE MENSAGENS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificacão** | **Mensagem** |
| MSG01 | Nenhum local encontrado. Que tal adicionar um agora? |
| MSG02 | Local adicionado com sucesso! |
| MSG03 |  |
| MSG04 |  |
| MSG05 |  |
| MSG06 |  |
| MSG07 |  |

**LISTA DE ÍCONES**

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificacão** | **Imagem** |
| IC1 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.28.15.png |
| IC2 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.28.30.png |
| IC3 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.28.54.png |
| IC4 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.29.08.png |
| IC5 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.29.21.png |
| IC6 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.29.34.png |
| IC7 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.29.43.png |
| IC8 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.30.09.png |
| IC9 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.30.28.png |
| IC10 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.30.36.png |
| IC11 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.30.45.png |
| IC12 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.31.04.png |

**LISTA DE TELAS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificacão** | **Imagem** |
| T1 | Captura de Tela 2016-02-20 às 17.39.28.png |
| T2 | \\psf\Home\Desktop\Captura de Tela 2016-02-20 às 17.39.52.png |
| T3 | \\psf\Home\Desktop\Captura de Tela 2016-02-20 às 17.40.11.png |
| T4 | \\psf\Home\Desktop\Captura de Tela 2016-02-20 às 17.40.32.png |
| T5 | \\psf\Home\Desktop\Captura de Tela 2016-02-20 às 17.40.32.png |
| T6 | \\psf\Home\Desktop\Captura de Tela 2016-02-20 às 17.41.11.png |
| T7 | \\psf\Home\Desktop\Captura de Tela 2016-02-20 às 17.41.40.png |
| T8 | \\psf\Home\Desktop\Captura de Tela 2016-02-20 às 17.42.10.png |

**CONCLUSÃO**

**REFERENCIAS**