

UNIVERSIDADE DE ÉVORA

1ª Versão

Sistemas Móveis e Aplicações

Professor: Vítor Nogueira

Realizado por: Miguel de Carvalho (43108), Filipe Alfaiate (43315)

2 de julho de 2021

• Nome da aplicação: Virtual Tripmeter

• Objetivos:

- Geral:

* Ajudar os Co-Pilotos de Rally a conseguirem treinar a leitura dos RoadBooks (indicações do caminho), simulando o funcionamento do equipamento TerraTrip. É utilizado para registar as distâncias percorridas (Parciais e Totais), o que auxilia na leitura do RoadBook, pois as notas apresentam sempre uma distância parcial entre elas e apresenta também a distância total desde o início até à posição atual do carro.

- Especifico:

- * A aplicação suporta a língua Inglesa e Portuguesa;
- * Basta o utilizador criar ou entrar na aplicação utilizando a sua conta;
- * As definições do utilizador são sincronizadas através da Cloud;
- * Simulação da estrutura de um **TerraTrip**, ou seja, 2 contadores de unidade de distância calculados pela "velocidade" a que o veículo se desloca. As caixas podem sofrer um *reset* com um toque longo ou com um simples toque;
- * Possibilidade de aumentar ou diminuir a velocidade atual ao tocar nos **botões** "+"e -", caso seja feito um toque longo, o aumento de velocidade será maior;
- * Botões que permitem **começar** (play), **parar** (pause) e **terminar** (stop) a simulação do **TerraTrip**;
- * Possibilidade de usar **unidades imperiais** (Milhas) em vez de **unidades métricas** (Quilómetros);
- * Escolher uma velocidade base;
- $\ast\,$ Possibilidade de emitir um alerta quando é realizado um reset num dos contadores.

• Dificuldades:

- Entender o funcionamento da linguagem *Kotlin* e as suas diferenças face a uma linguagem já conhecida por nós, o *Java*;

- Entender a estrutura e as diferentes componentes que constituem uma aplicação Android;
- Perceber o funcionamento da plataforma FireBase e perceber a facilidade com que permite gerir utilizadores, usar bases de dados, gerar estatísticas e guardar ficheiros.