UA-DETI/TSI: 45424- Introdução à Computação Móvel 2013/2014 2S

Relatório Técnico do projeto: BringMe

|  |  |
| --- | --- |
| Data: | Universidade de Aveiro, 2014-06-09 |
| Alunos: | 42345: Filipe Manuel Couto Pinheiro  95432: Bellarmine Bastos Brito |

[Introduction](#h.gywk9jkgpq9p)

[The application concept](#h.agkbv6vqjv7w)

[Overall application design](#h.x0svg19kxixx)

[Experience design](#h.vt88jemcyuci)

[Technical design](#h.b71y80qbloy7)

[Implemented solution](#h.iqvi2ko5hcby)

[User interface and navigation](#h.uf72m6aaq6zl)

[Implemented components](#h.fb137l1wkdcr)

[Limitations with current implementation](#h.50p0qmm5v2an)

[Libraries and external code](#h.jl7p7yaalz4q)

[Conclusions](#h.qfoia8sm870a)

[Lessons learned](#h.f6eyad27ly0g)

[Future work](#h.6pn6t13rz3ii)

# Introdução

O projeto BringMe surge no âmbito da disciplina de Introdução à Computação Móvel. A cadeira conta com um projeto semestral que será desenvolvido de encontro com as tecnologias relacionadas com computação móvel, nomeadamente uma aplicação desenvolvida em android e uma temática diferente todos os anos. Este ano a temática escolhida foi “cidades do futuro”, ou seja, desenvolver uma aplicação que tivesse utilidade e tivesse a possibilidade de ser utilizada numa cidade do futuro.

Para nos ajudar no desenvolvimento de uma aplicação que fosse de facto utilizável foi feita uma parceria entre o Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e informática e o Departamento de Comunicação e Arte, mais especificamente os alunos de Design, que iriam em conjunto com os alunos do DETI ajudar a desenvolver o conceito da aplicação, assim como trabalhar sobre a parte de interface e design da aplicação.

# Conceito

O BringMe consiste num projeto que ajuda as pessoas a terem entregas feitas por outras, ou seja, por vezes existem ocasiões em que as deslocações para entregar ou ir buscar determinado item são muito complicadas. No seguimento deste problema surge o BringMe, que aparece como solução para este problema.

A aplicação beneficia, portanto, pessoas que não tem muito tempo ou disponibilidade para estarem no local onde se encontra o objeto que gostariam que fosse entregue num determinado destino. Daí a aplicação BringMe gerar interesse, devido ao seu carater prestativo que informa de quem estará perto do local onde está o “pacote” que se pretender entregar. Além desta face da aplicação, decidiu-se introduzir um pouco de “Redes sociais” na aplicação, esta introdução traz consigo mais fiabilidade na aplicação, pois assim entre as pessoas que estão no local podemos descobrir amigos nossos do facebook aos quais confiamos a tarefa de fazer a entrega.

→ Optional: present a use-case model

→ The solution “ecosystem”: does the app integrate with other components to achieve the proposed functionality? has back-end services? Integrates with external systems?

# Design Geral

## Design de usabilidade

Para tornar a nossa aplicação uma aplicação moderna e amiga do utilizador, os nossos colegas de design tentaram simplificar a interface, tentando evitar que fossem dados ao utilizador ecrãs com imensas opções que distraem e confundem o utilizador.

Além disso utilizou-se uma palete de cores reduzida que ajudam na leitura das informações e dos vários ecrãs presentes na aplicação. Para o layout e disposição dos elementos foi utilizada uma grelha que torna os elementos seguirem uma linha de distribuição coerente entre ecrãs.

No entanto apesar dos esforços houveram alguns detalhes que não foram passiveis de ser implementados, neste caso foi proposta uma reformulação da barra de ação que não foi possível implementar e portanto foi utilizada a barra de ação com o estilo pré-definido do android.



Figura 1-Proposta dos tabs.

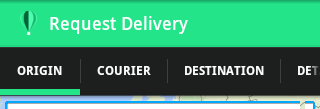


Figura 2-Implementação efetiva dos tabs.

Esta será a alteração mais relevante a nível de comparação entre o design o resultado atingido no desenvolvimento da aplicação.

## Design técnico

→ Discuss architecture planned for the software solution. Include diagrams.

→ clarify the eventual use of backend/cloud

→ data management strategy & content update and synchronization strategies

→ technical options that were addressed/experimented, and why some were chosen and others abandoned

# Implemented solution

## User interface and navigation

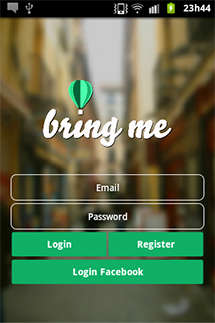


Figura 3-Ecrã de Login

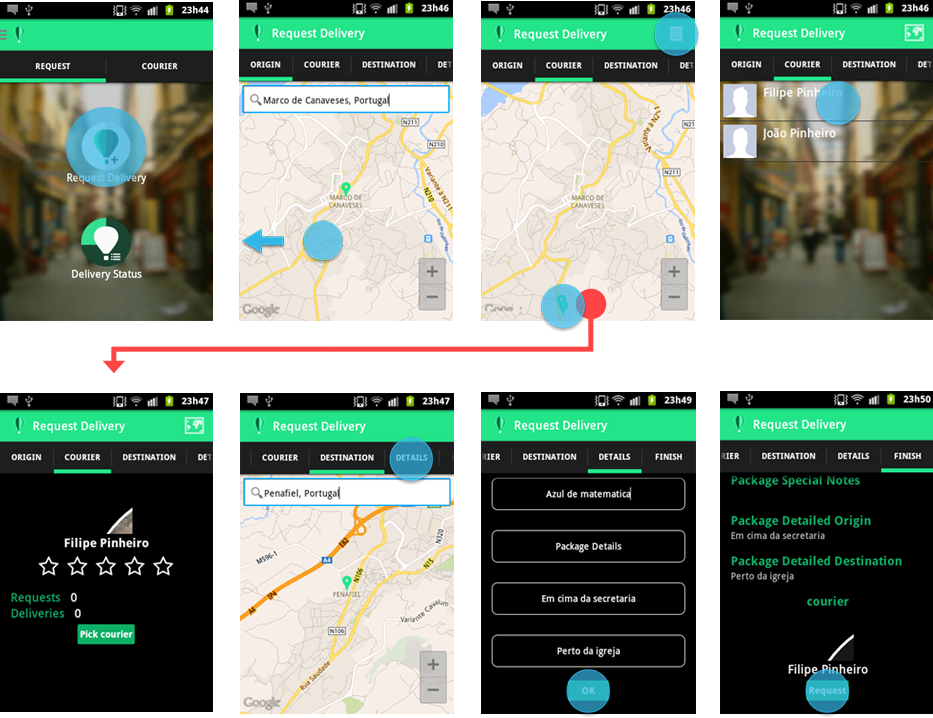


Figura 4-Workflow de fazer um pedido

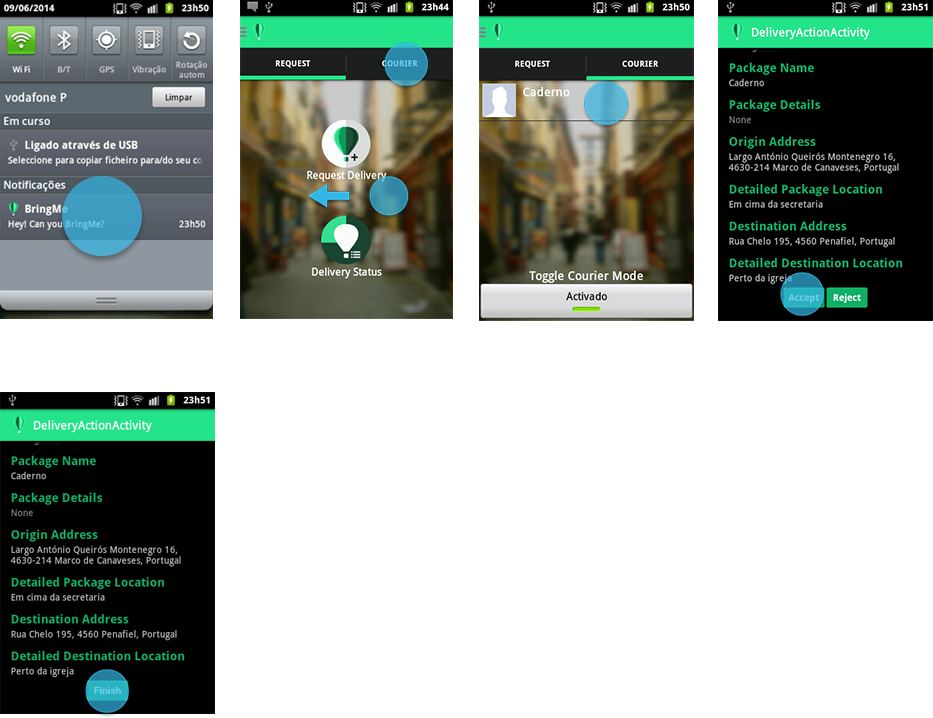


Figura 5-Workflow de uma entrega

→ explain the usage scenarios (workflows) through screens with illustrations of supported navigation

## Implemented components

→ organization of the solution (packages)

→ Data model(s). Include diagrams.

→ Technologies used in integrations, eg: services RESTFul

## Limitations with current implementation

→ identify the incomplete parts: what does not work (but should) and why

## Libraries and external code

→ detail the use of external libraries and external pieces of software included in the project

→ state any external help received, if any

→ optional: suggest valuable code libraries and/or tools you used

## Quality assurance and deployment

→ describe the activities adopted, if any, for systematic testing and quality assurance

→ has the app been deployed in a market? describe the early statistics, if any

# Conclusions

## Lessons learned

→ complicated problems and solutions found;

→ mobile paradigm suitability for the the application objectives; alternative options that could have been considered; etc..

→ any tips for future students?

→ optional: how did the team appreciate the collaboration with Design students? suggestions for future editions?

## Future work

→ Optional: ideas for the evolution of the application/solution