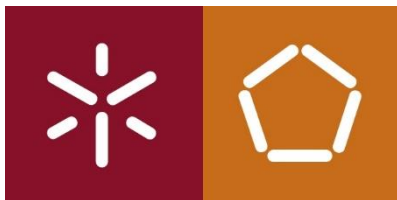


# Laboratórios de Informática IV



## Trabalho prático – 2ª Apresentação

13 de março de 2020

### **Grupo nº 7**

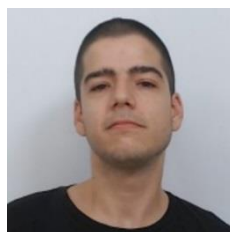
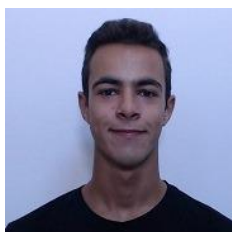
Filipa Alves dos Santos (A83631)

Hugo André Coelho Cardoso (A85006)

João da Cunha e Costa (A84775)

Rui Alves dos Santos (A67656)

Válter Ferreira Picas Carvalho (A84464)



Mestrado Integrado em Engenharia Informática

Universidade do Minho

# Índice de conteúdos

<b>1. Introdução.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Desenvolvimentos.....</b>	<b>3</b>
2.1. Modelação.....	4
2.1.1. Diagrama de Use Cases .....	4
2.1.2. Diagrama de Classe .....	4
2.1.3. Diagramas de Sequências .....	5
2.2. Back-end .....	13
2.2.1. Base de Dados.....	13
2.3. Front-end.....	14
2.3.1. Interface .....	14
<b>3. Próximos Objetivos .....</b>	<b>17</b>

# 1. Introdução

Nesta última quinzena, temos vindo a desenvolver a fase inicial da nossa aplicação “SOS Animal” que consiste num serviço de urgência para animais. Tal como apresentado na proposta de projeto, pretendemos desenvolver uma aplicação utilizando Xamarin para a front-end e o Azure para a back-end, ambas tecnologias novas que fomos investigando até à data desta entrega.

Em termos de modelação, criamos os diagramas de use cases e de classe, sendo que o último será provavelmente atualizado durante a continuação deste projeto. Também construímos diagramas de sequência para termos a noção de quais funcionalidades iremos implementar nesta app. Quanto à base de dados, começou-se a trabalhar com Azure e tal processo será descrito com mais detalhe na secção correspondente deste documento. Já para a front-end, foram desenvolvidas mockups do que esperamos que seja a nossa interface e já se começou também a criar alguns dos menus com Xamarin.

Por último, também definimos os objetivos que pretendemos cumprir no decorrer das próximas semanas e apresentamos uma atualização do nosso cronograma.

## 2. Desenvolvimentos

## 2.1. Modelação

### 2.1.1. Diagrama de Use Cases

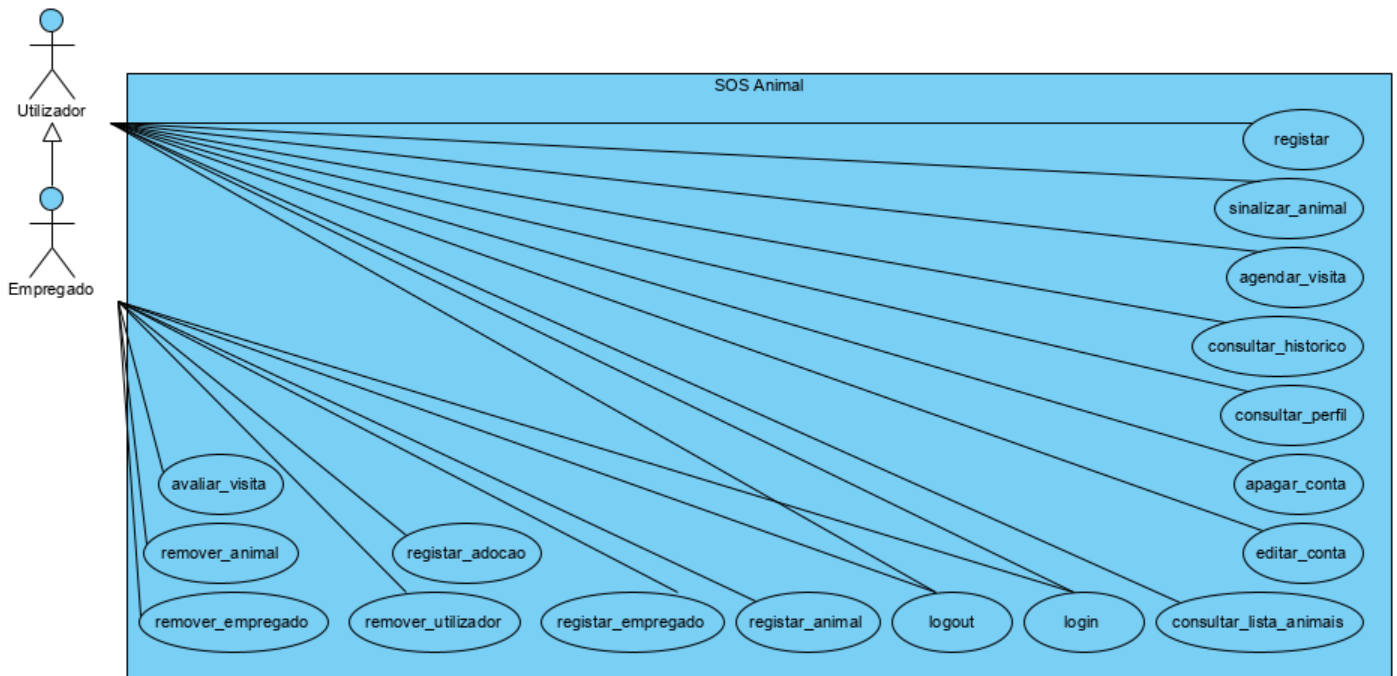


Figura 1 – Diagrama de Use Cases

### 2.1.2. Diagrama de Classe

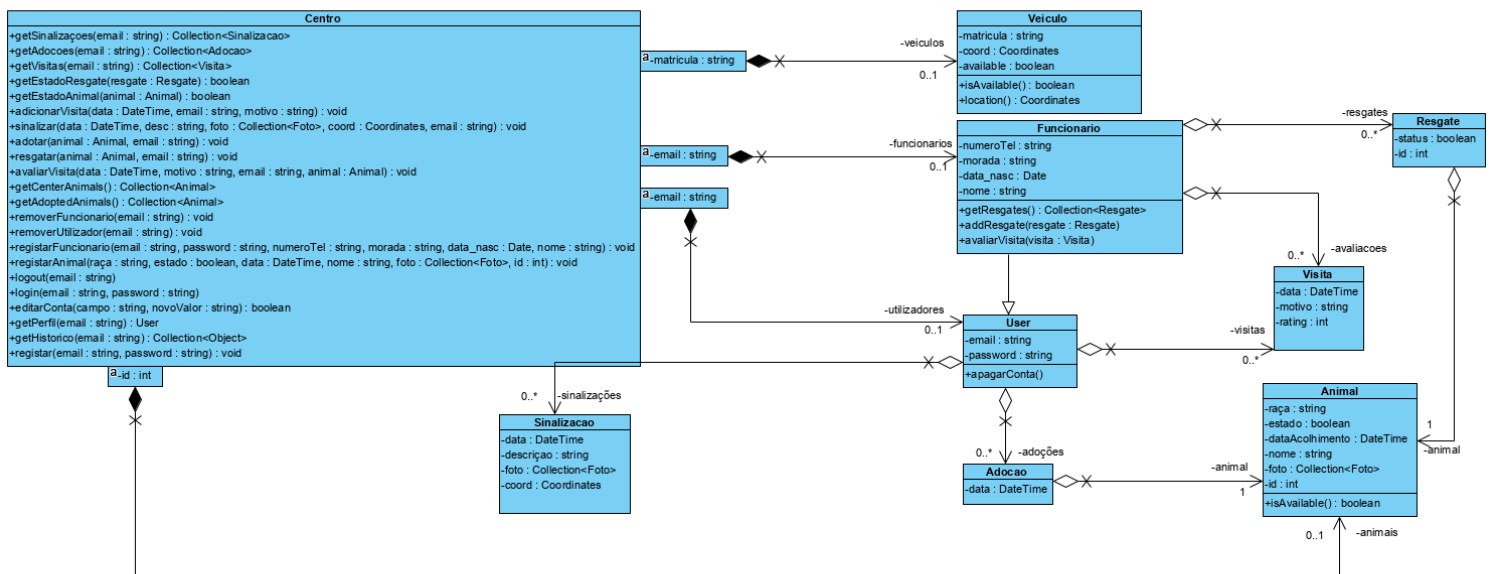


Figura 2 – Diagrama de Classe

## 2.1.2. Diagramas de Sequência

### Requisitos Funcionais

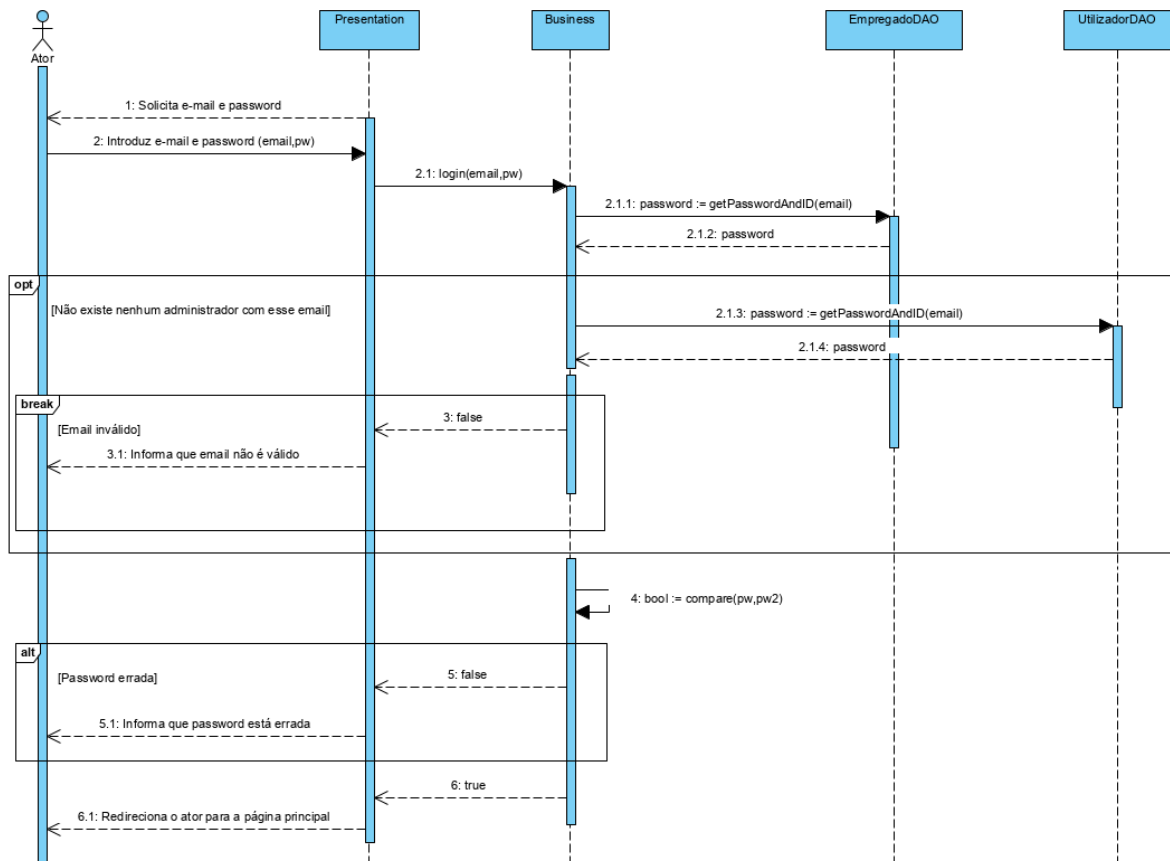


Figura 3 – Login

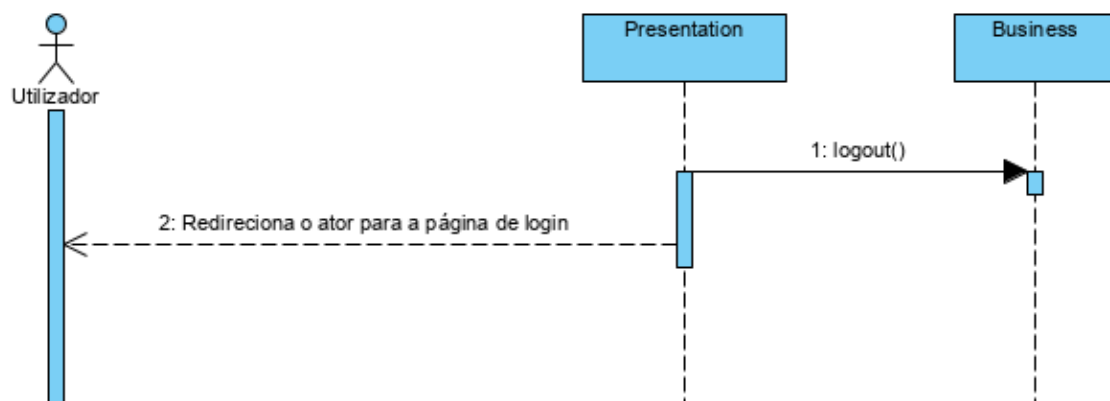


Figura 4 – Logout

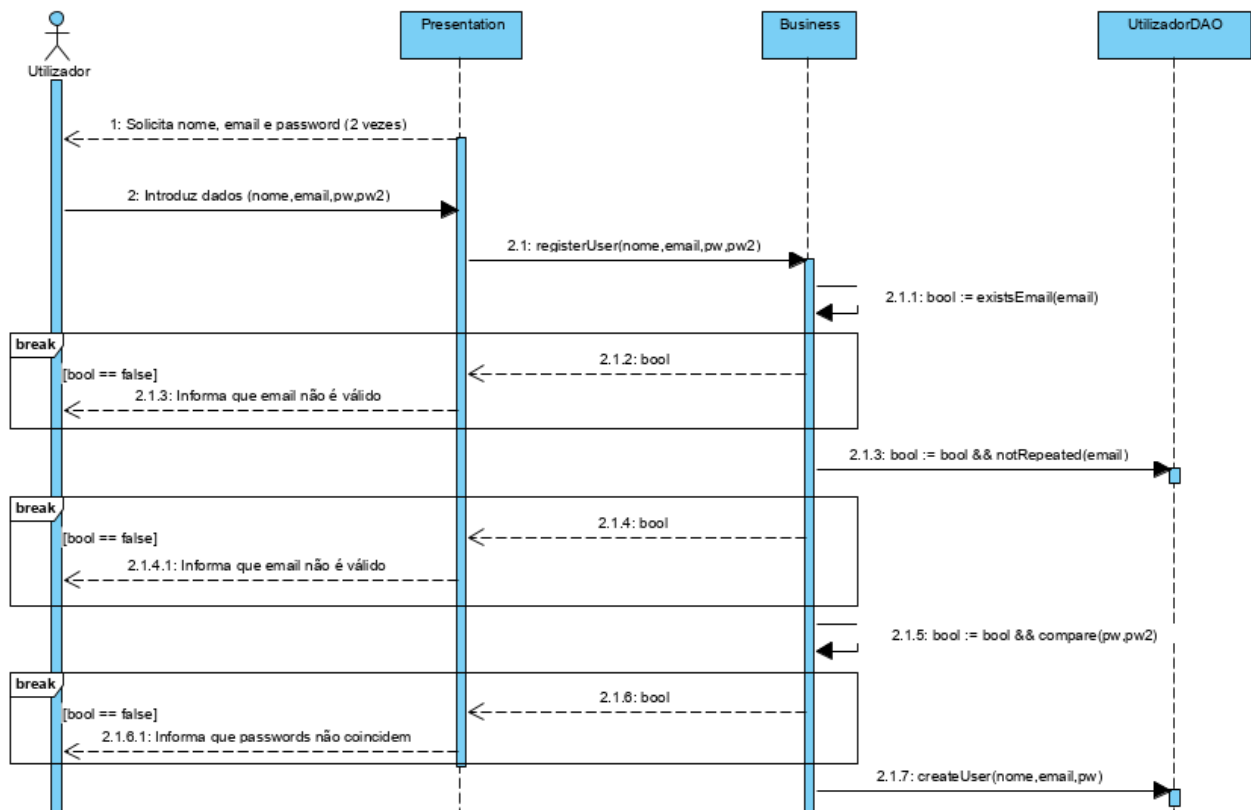


Figura 5 – Registrar (Funcional)

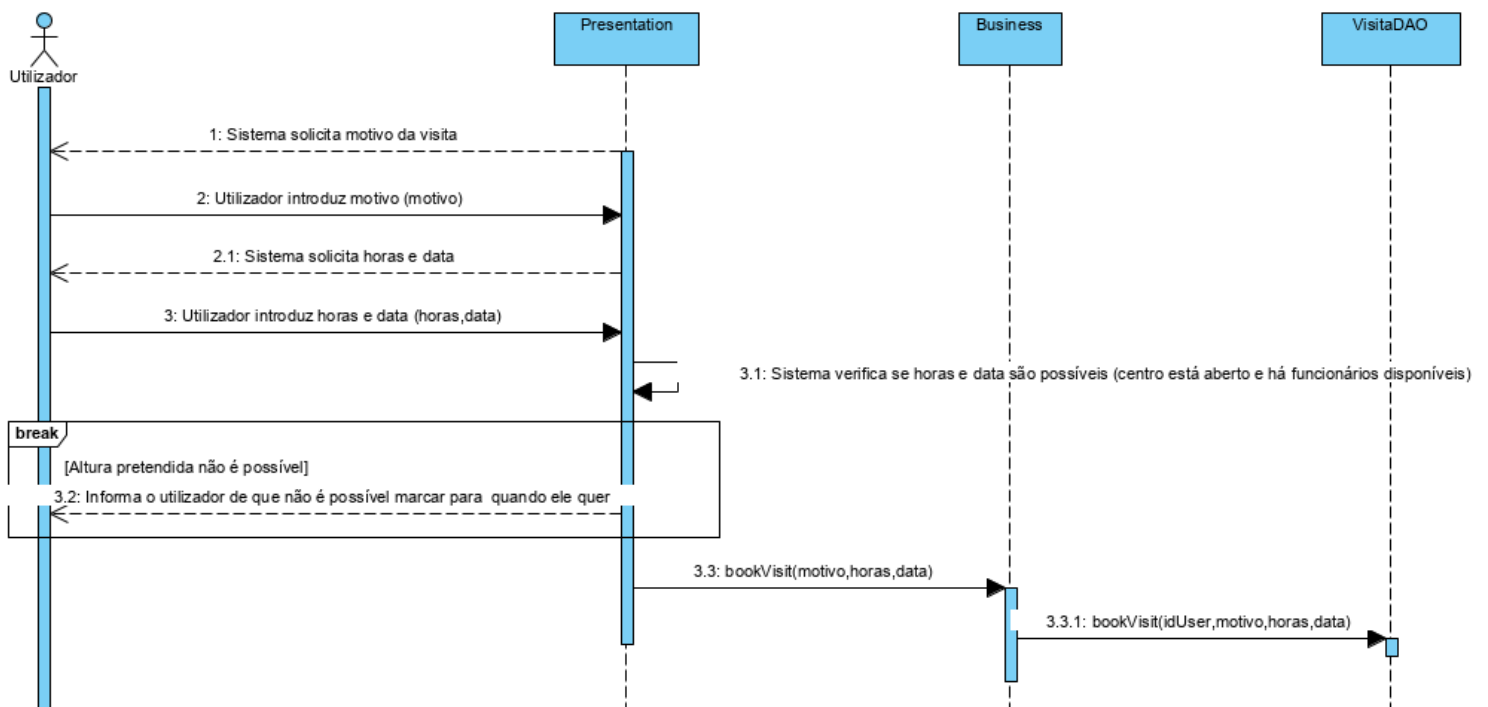


Figura 6 – Agendar visita

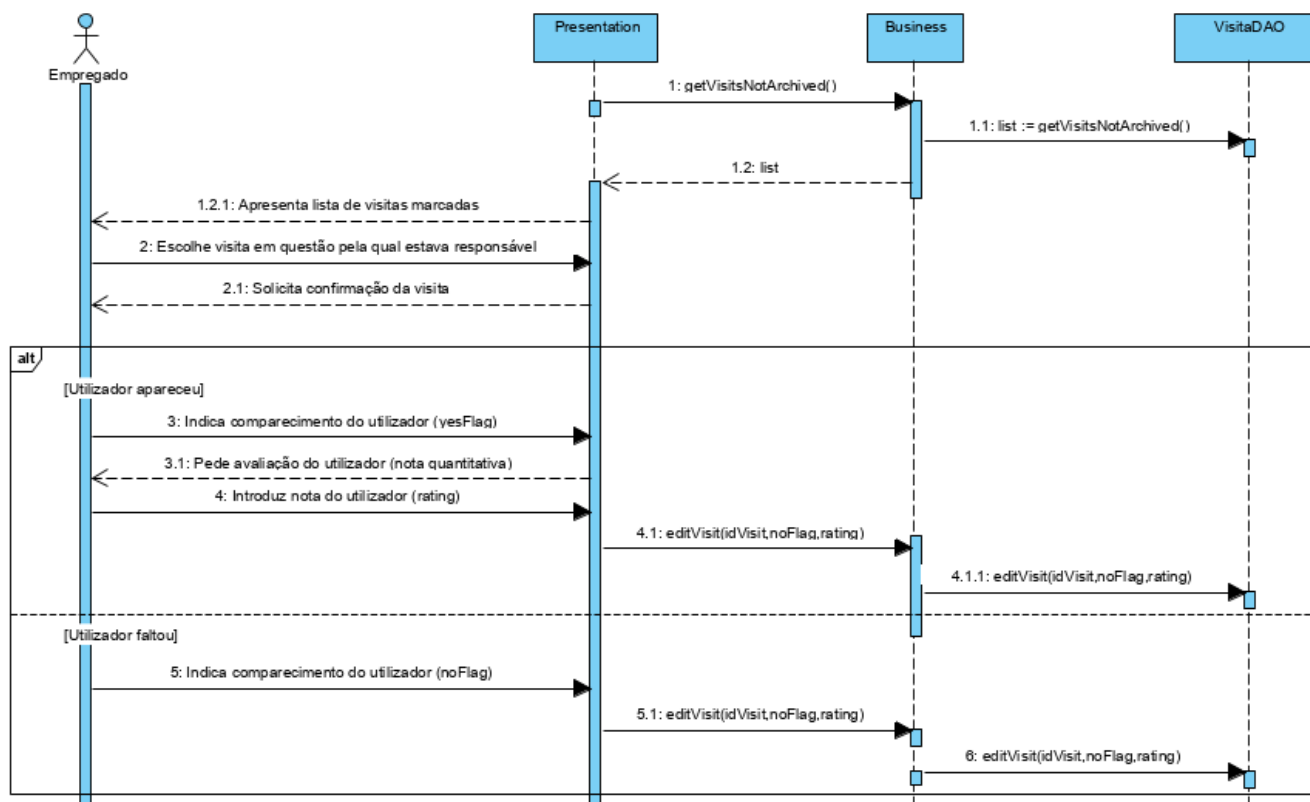


Figura 7 – Avaliar visita

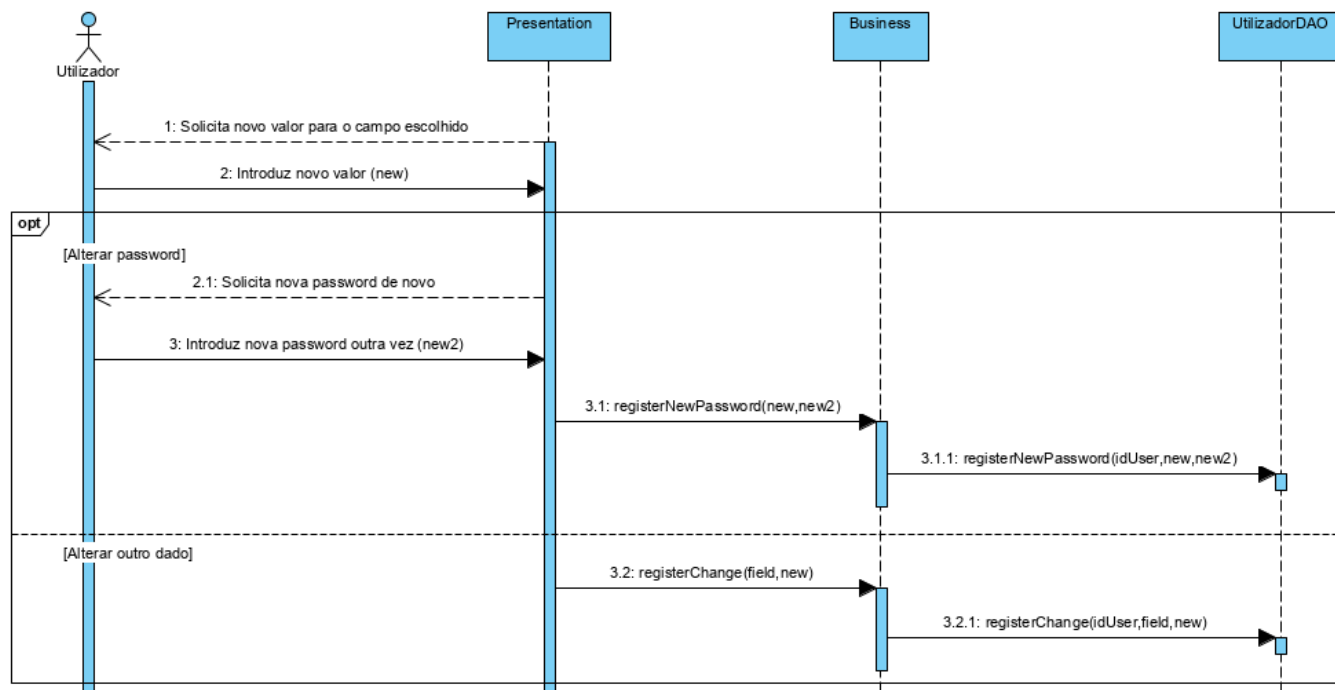


Figura 8 – Editar Perfil

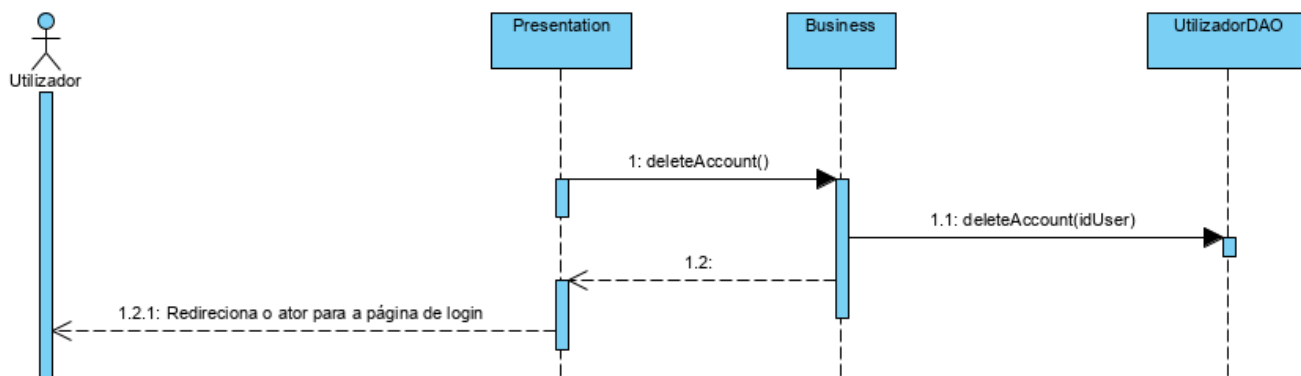


Figura 9 – Apagar conta

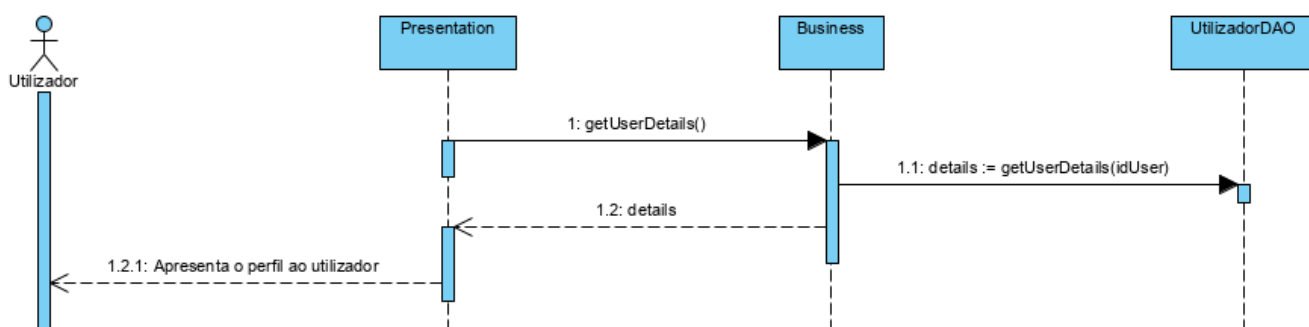


Figura 10 – Aceder ao perfil

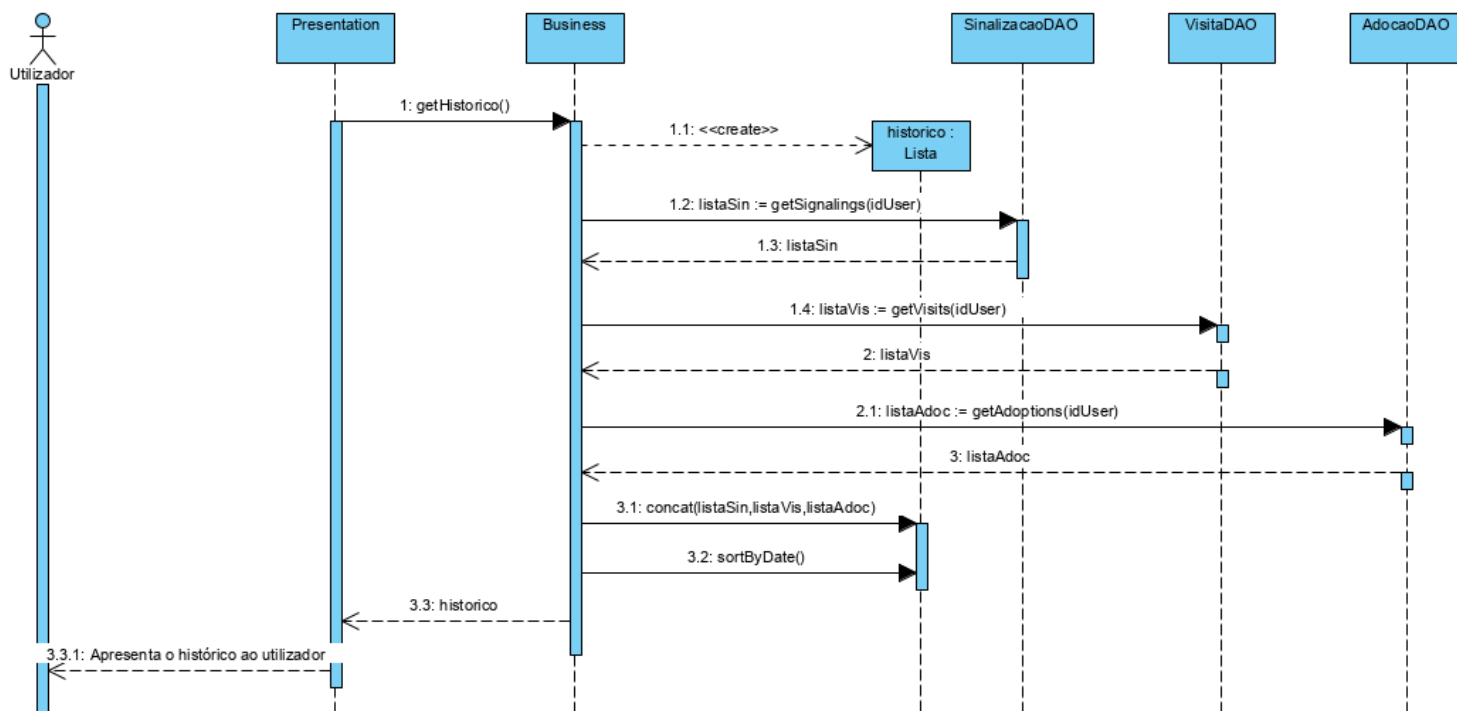


Figura 11 – Aceder ao histórico



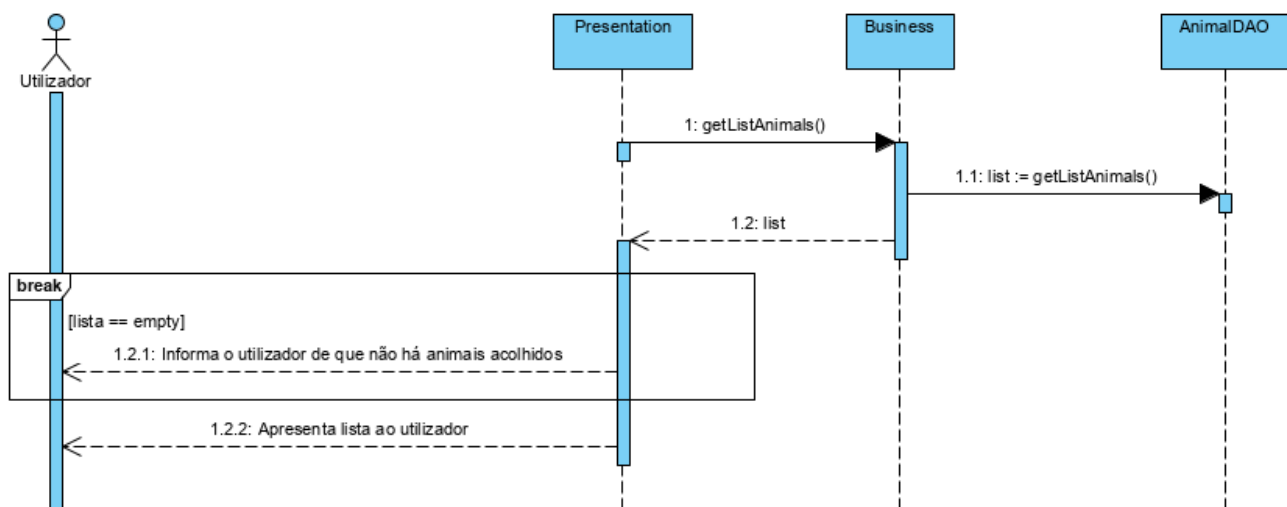


Figura 12 – Consultar os animais do centro

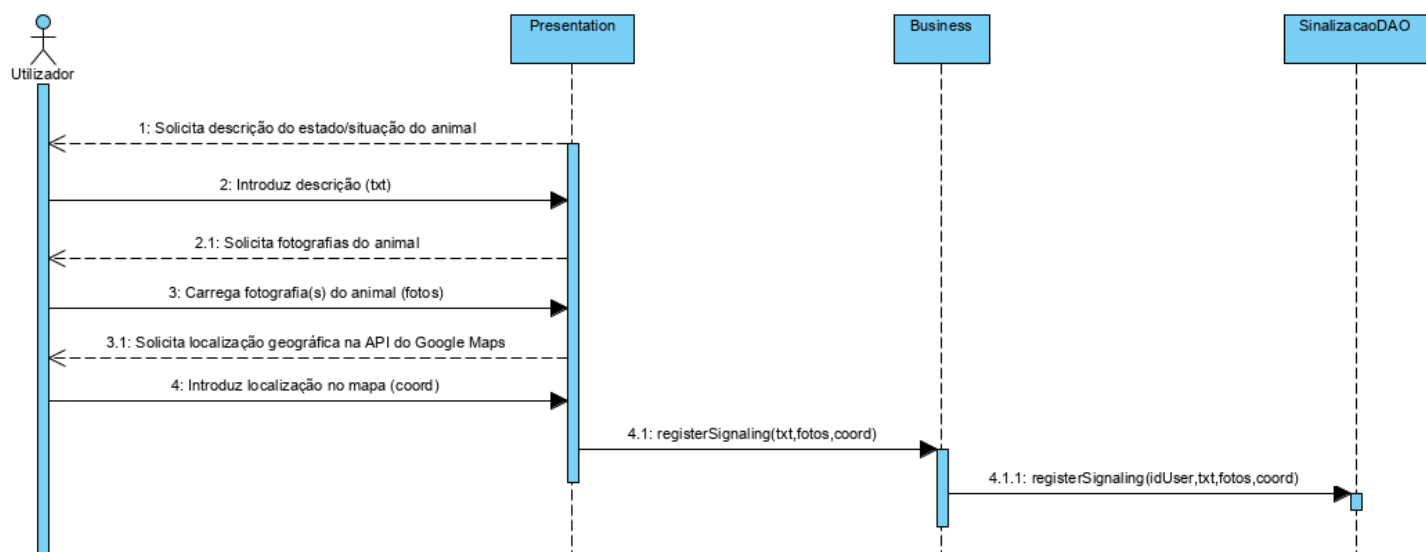


Figura 13 – Sinalizar animal

## Requisitos Não Funcionais

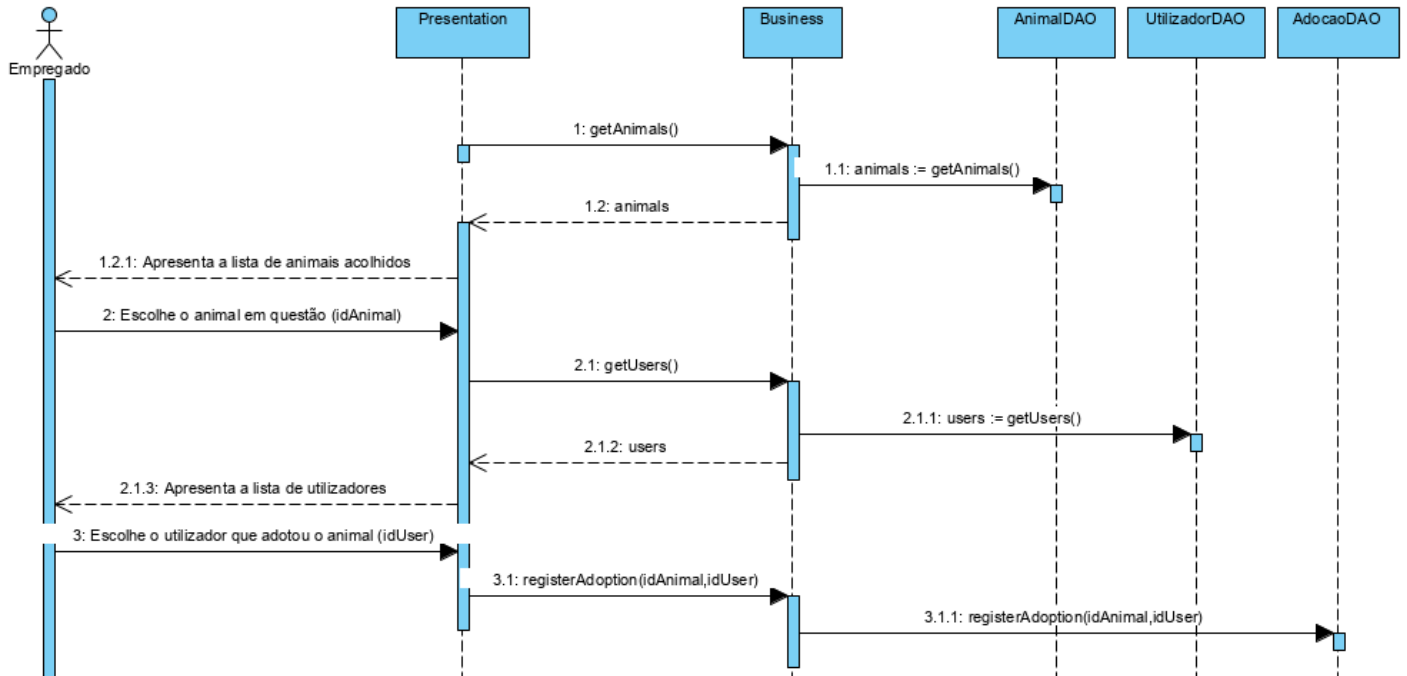


Figura 14 – Registo de uma adoção

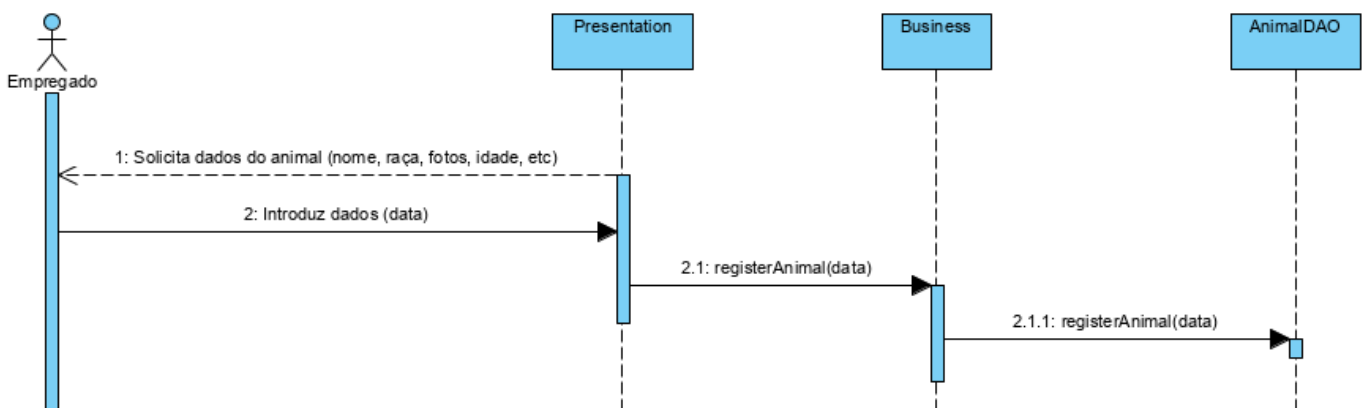


Figura 15 – Registo de um animal

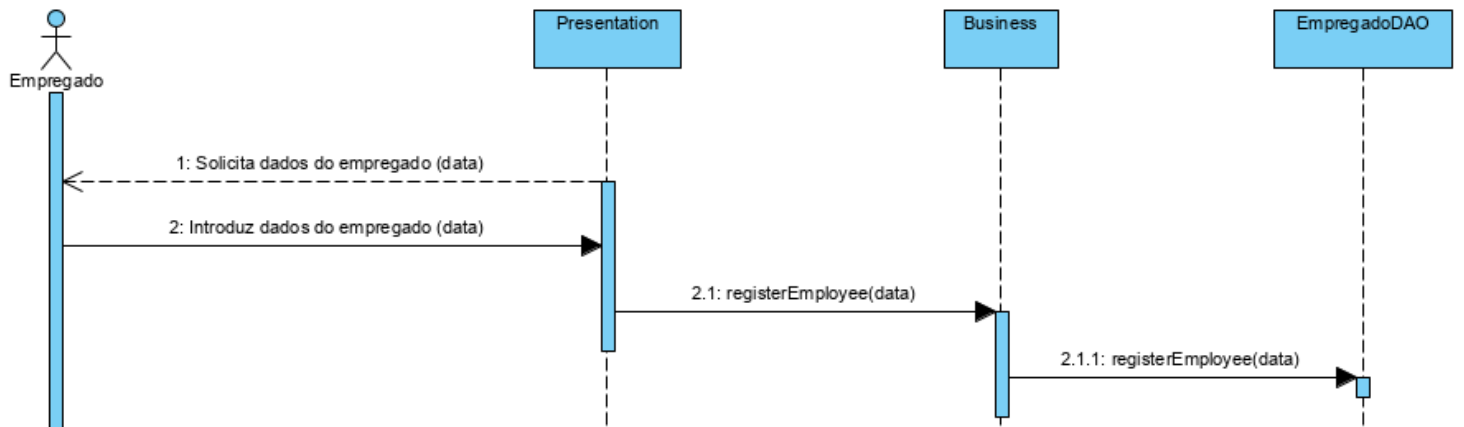


Figura 16 – Registo de um empregado

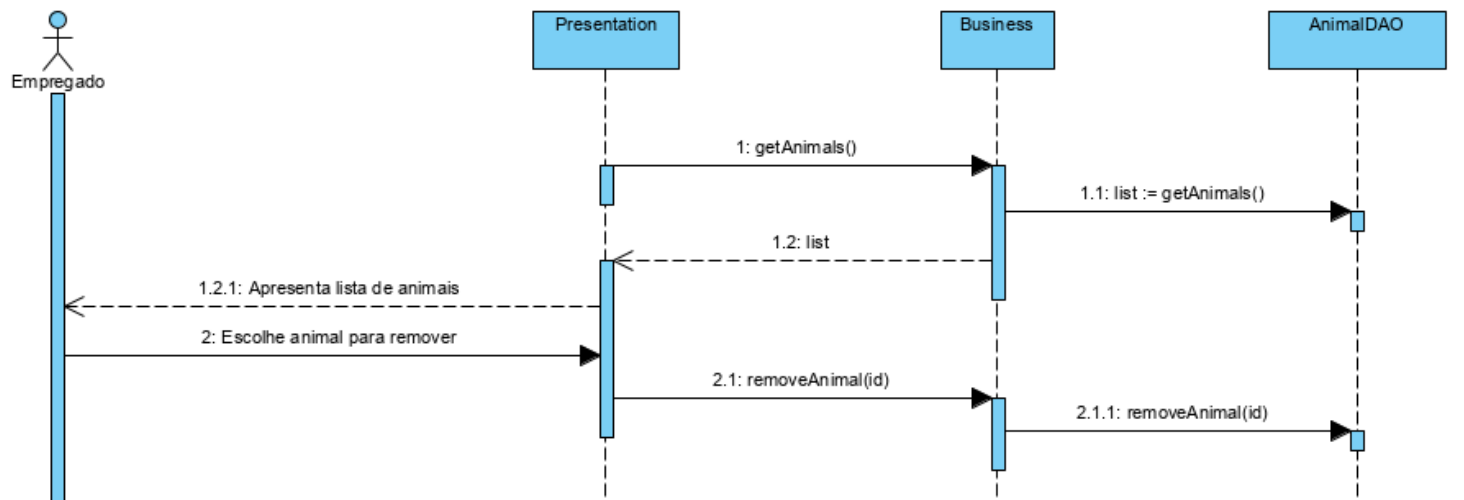


Figura 17 – Remoção de um animal

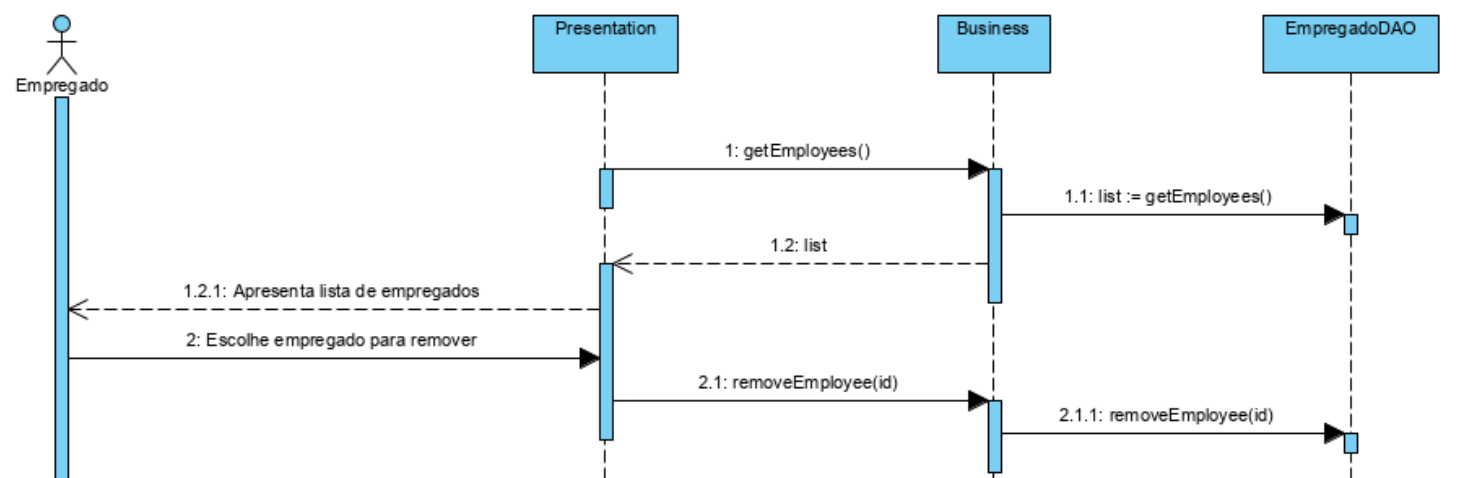


Figura 18 – Remoção de um empregado

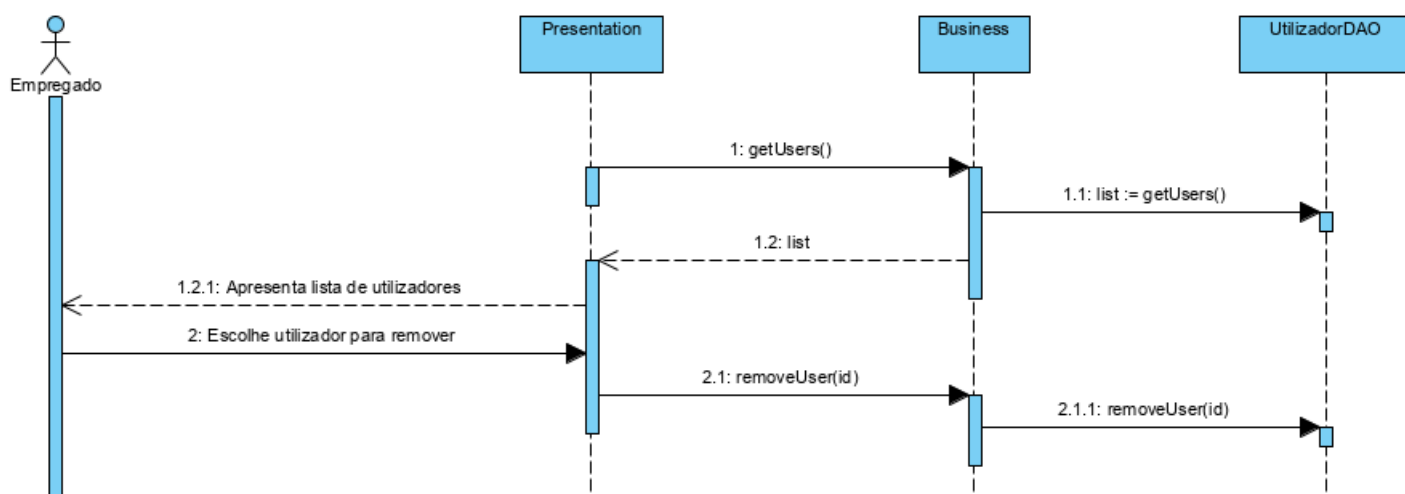


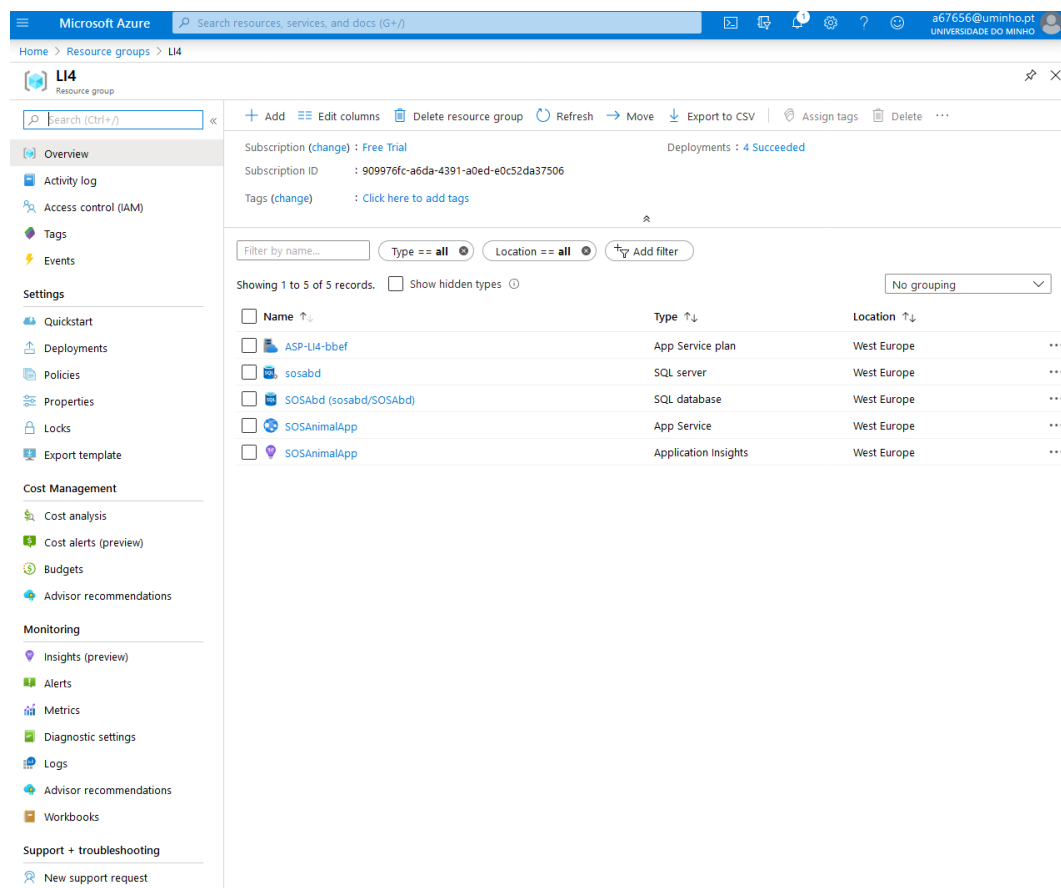
Figura 19 – Remoção de um utilizador

## 2.2. Back-end

### 2.2.1. Base de Dados

Para começarmos a lidar com a back-end, e consequentemente a base de dados, criamos um serviço Azure, serviço tal que engloba estas duas componentes do projeto. A base de dados está alojada num servidor deles assim como o back-end. Com o serviço criado, é possível ligar ao projeto através do back-end porque este já está conectado à base de dados.

Com a tecnologia percebida, também já iniciamos o processo de criar e completar as tabelas da base de dados.



Figuras 20 – Setup do Azure

## 2.3. Front-end

### 2.3.1. Interface

The image displays four wireframe screens for the SOS Animal application, arranged in a 2x2 grid. All screens have a light blue background and the SOS Animal logo (a paw print with 'SOS Animal' text) at the top center.

- Top Left Screen:** Features a login/register form with input fields for 'Email' and 'Password', and buttons for 'Registrar' and 'Login'. A red button labeled 'Sinalizar emergência' is positioned at the bottom.
- Top Right Screen:** Features a registration form with input fields for 'Nome', 'Email', 'Password', and 'Password Novamente', followed by a 'Registrar' button.
- Bottom Left Screen:** Features a 'Logout' button at the top right and a vertical menu of buttons: 'Sinalizar animal', 'Animais abrigados', 'Agendar visita', 'As minhas estatísticas', and 'O meu perfil'.
- Bottom Right Screen:** Titled 'SINALIZAR ANIMAL', it includes a text area for 'Estado do animal:' with a placeholder 'Insira texto aqui...'. Below this is a photo upload section labeled 'Insira fotos do animal:' with a plus icon and a map view showing a location pin. A 'Sinalizar' button is at the bottom.



Figuras 21 - 28 – Mockups da Interface

A partir das mockups apresentadas anteriormente, conseguimos já reproduzir uma versão inicial do que será a nossa interface, através de Xamarin:

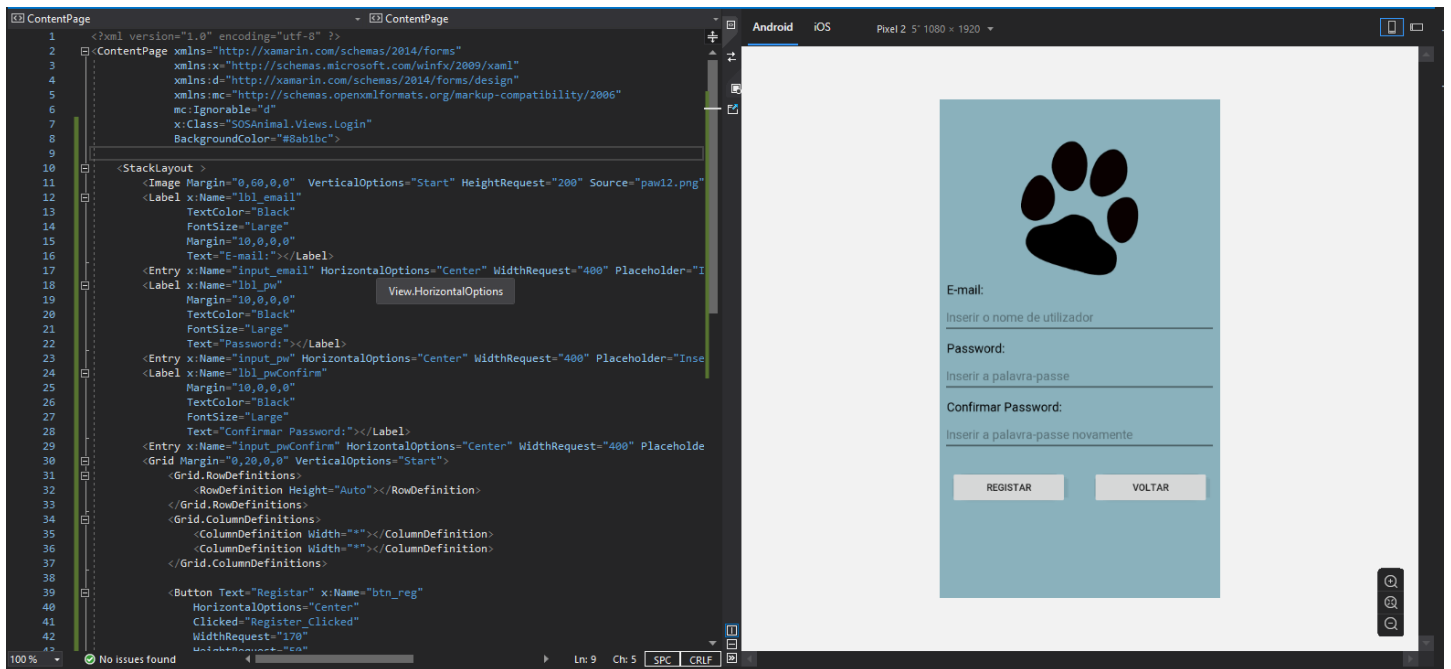


Figura 29 – Exemplo 1 da interface

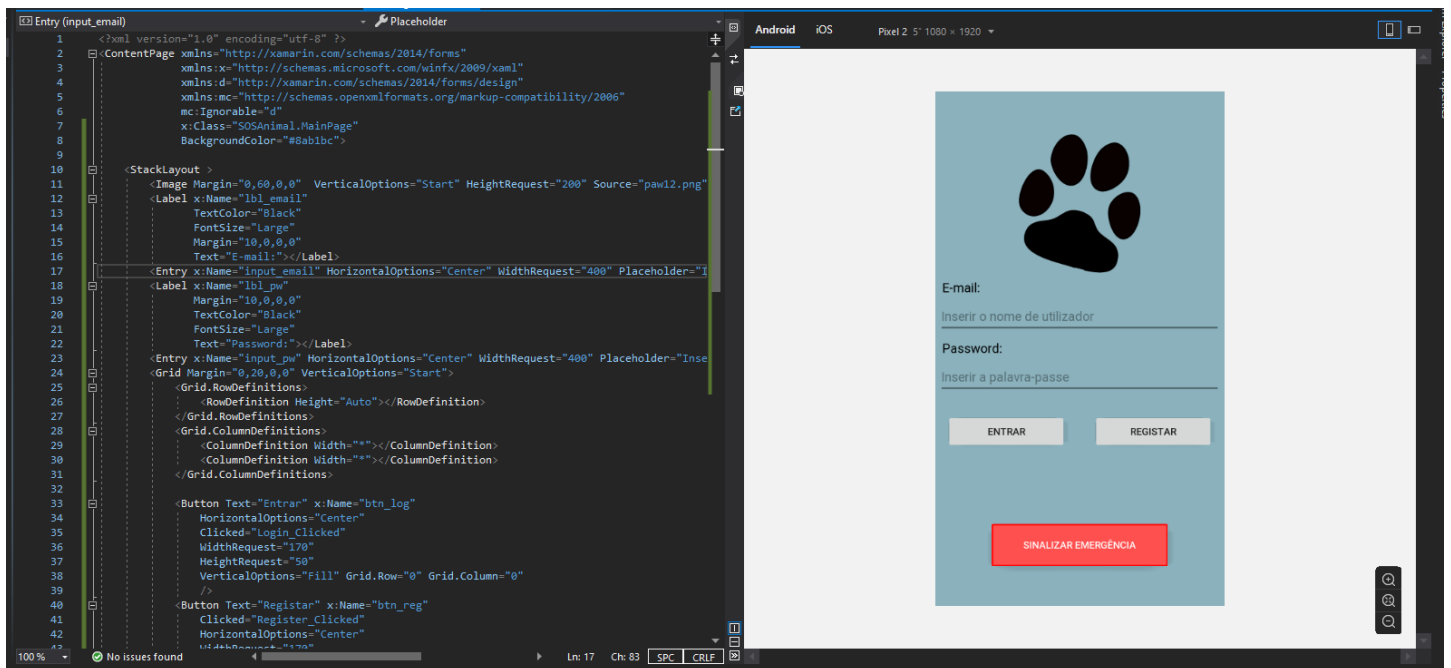


Figura 30 – Exemplo 2 da interface



### 3. Próximos Objetivos

Na próxima quinzena, planeamos continuar a preencher a nossa base de dados, continuar a nossa interface e, se possível, começar a fazer uma ligação entre front-end e back-end. O diagrama de classe será atualizado se necessário.

Também decidimos alterar o nosso cronograma relativamente à versão inicial apresentada sendo que, agora que realmente começamos o projeto em si, apercebemo-nos de algumas alterações que eram necessárias fazer.

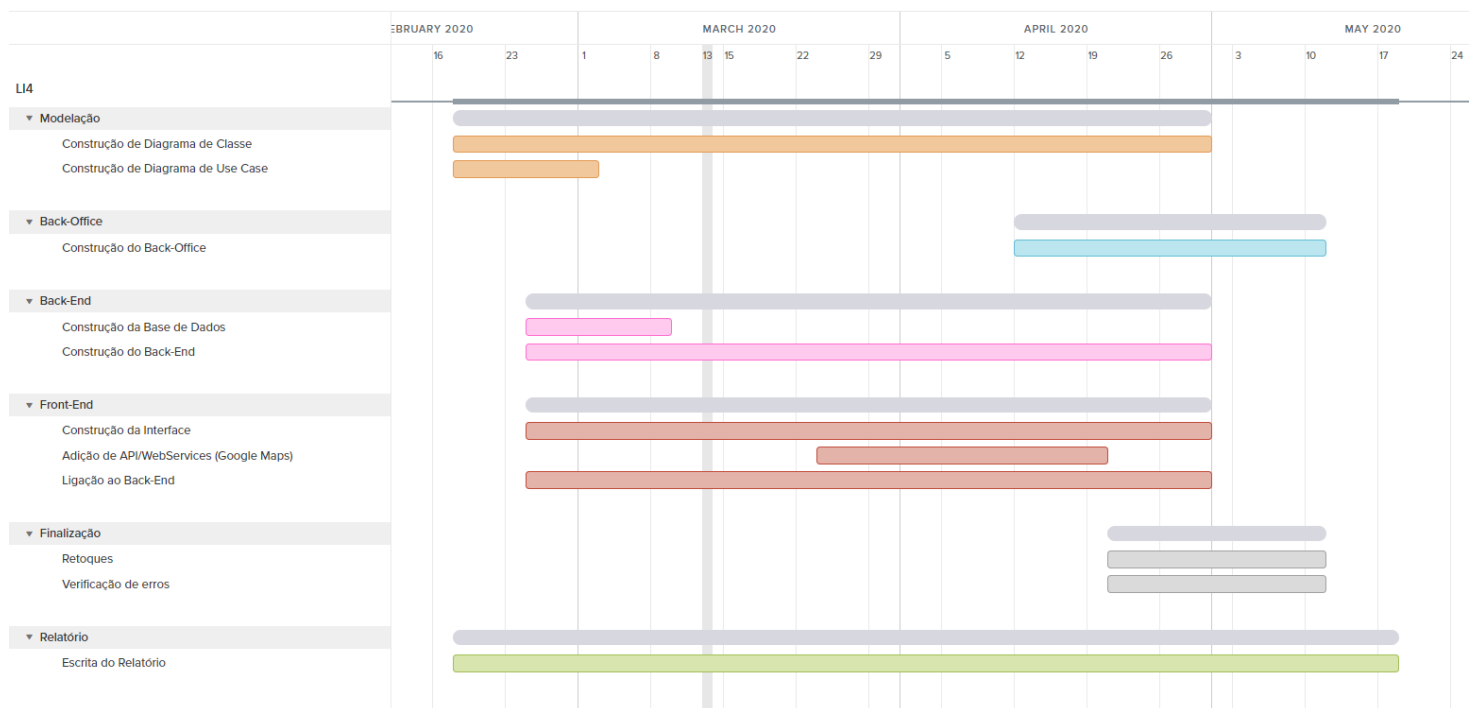


Figura 31 – Cronograma atualizado