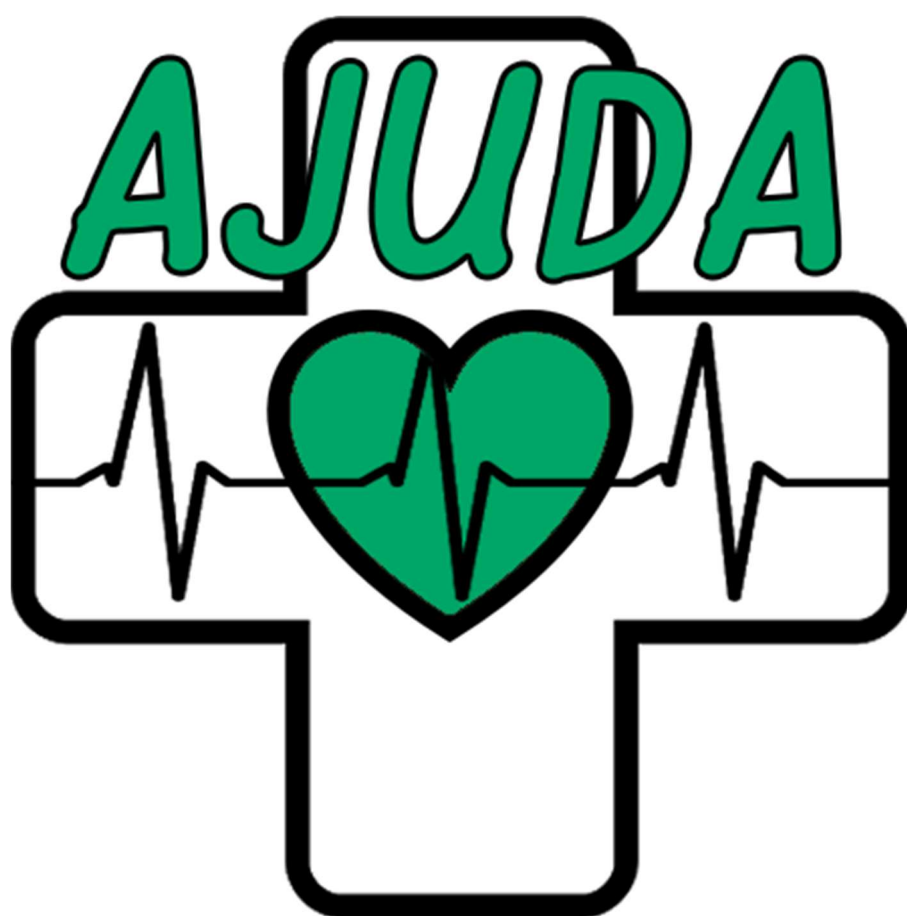

1º PONTO DE SITUAÇÃO

Escola Profissional Gustave Eiffel



TURMA 535
Gonçalo Costa
117744
2020/2021

Cronograma

Fase	Estado	% Conclusão	Data de Começo	Data Fim
Proposta	Completo	100%	3 Semana Novembro	3 Semana Dezembro
Funcionalidades da Aplicação	Em progresso	70%	1 Semana de Janeiro	3 Semana Fevereiro
Modelo de Dados	Completo	100%	Início de Janeiro	Final de Janeiro
Testes Base De Dados	Em progresso	50%	Início de Fevereiro	1 Semana de Março
Design Aplicação	Em progresso	20%	2 Semana Janeiro	Final de Março
Código da Aplicação	Em progresso	20%	2 Semana de Janeiro	Final de Março
Código da App Mobile	-	-	-	-
Design da App Mobile	-	-	-	-
Base de dados Partilhada (App Mobile e Desktop)	Em progresso	10%	1 Semana de Fevereiro	1 Semana de Março
Relatório e Manual de Instruções	Em progresso	10%	1 Semana de Fevereiro	Final de Junho
Testes Finais	-	-	-	-

Fases

Primeiramente, e após análise do modelo de dados proposto para a realização deste projeto, comecei por construir uma base de dados local através do Visual Studio e após generalizar e normalizar as tabelas presentes, dei início à fase de testes. Depois dos testes realizados, concluí que a base de dados estava de acordo com os parâmetros estabelecidos para as aplicações.

De forma a que mais tarde possa transformar a base de dados local em pública, reuni-me com o professor Andrei Tataru e com o professor Manuel Troia para me elucidarem das inúmeras formas de publicar uma base de dados online e, após refletir sobre as hipóteses existentes, decidi utilizar uma API como “túnel” para a ligação entre a BD e as aplicações, utilizando a linguagem de programação php. Sendo este um método que ainda estou a aprender, necessitarei de mais tempo para a realização desta fase.

Já na Aplicação Desktop, comecei por construir um design simples para as janelas de *Login* e *Registo* (Fig. 1 e Fig. 2).

Na janela de *Login* (Fig. 1), optei por um design casual, onde encontramos duas *TextBox*'s para o utilizador inserir o seu nome de utilizador e senha respetivamente. Conta também com um botão que encaminhará para uma janela de *Loading* (Fig. 3), caso as credencias se encontrem corretas, uma *Label* hiperligada para a página de Registo (Fig.2), os botões de navegação no canto superior direito e e, por fim, no canto inferior esquerdo, uma imagem de um *QRCODE* (Fig. 5). Nesta fase de código, todas as confirmações encontram-se realizadas e funcionais.

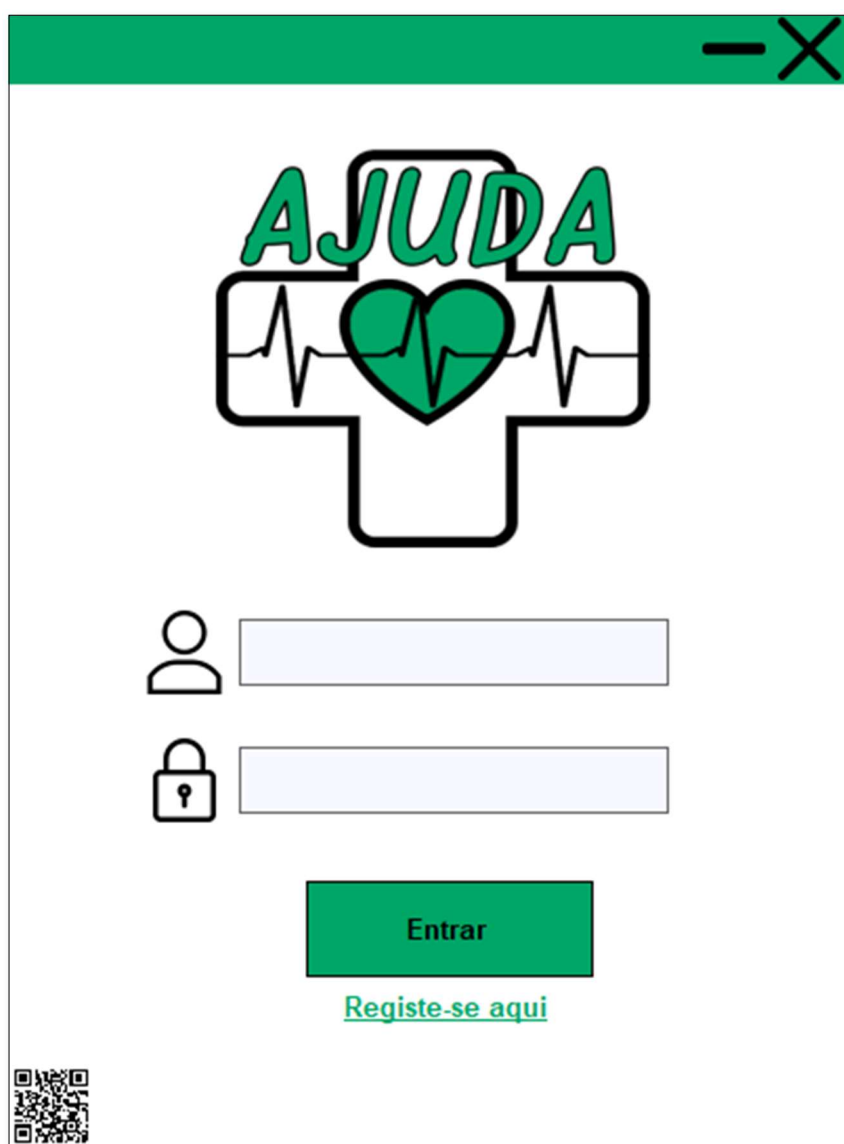


Fig. 1

Na janela de Registo (Fig. 2), novamente o utilizador encontrará um design casual e específico para inserir os seus dados respetivamente com as indicações que lhe são dadas. As *Label's* que se encontram com “*” indicam que são campos de preenchimento obrigatório como referido no canto superior esquerdo da janela. À semelhança da do *Login* (Fig. 1), o Registo consta também com *TextBox's*, botões de navegação e botões de encaminhamento. Nesta fase de código, todas as confirmações encontram-se realizadas e funcionais.



* campos de preenchimento obrigatório

Nomes*

Apelidos*

Sexo*

Telemóvel*

Nacionalidade

Data de nascimento*

03/02/2021

E-mail*

Documento de Identificação*

NIF*

Senha*

Voltar

Registrar

Fig. 2

Na janela de *Loading* (Fig. 3), utilizei um *timer* que contará um compasso de espera entre a janela de *Login* (Fig. 1) e Autenticação (Fig.4) e entre a janela de Autenticação e Menu. De forma a distinguir para qual das janelas se deve dirigir, a aplicação consta com várias variáveis globais, sendo uma delas responsável por verificar se o utilizador já passou pela Autenticação de 2 fatores.

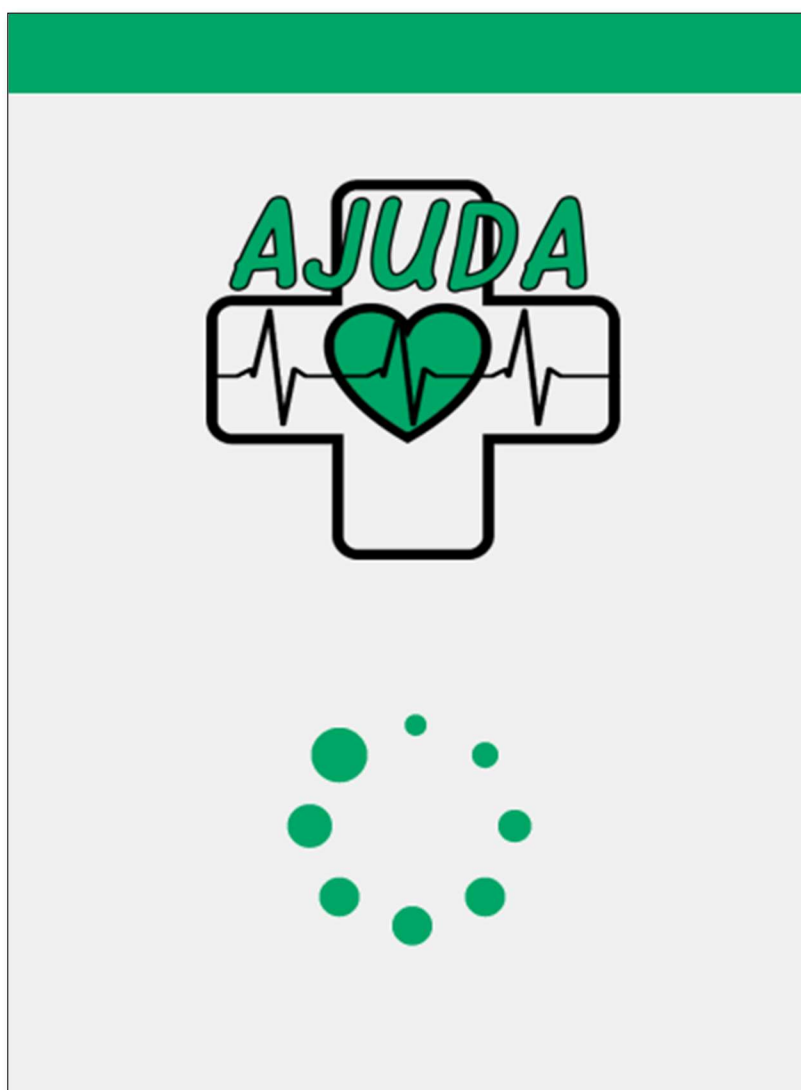


Fig. 3

Na janela de Autenticação (Fig. 4), o utilizador terá que inserir os 6 dígitos recebidos no endereço de e-mail que indicou quando se registou. Este processo é possível com a utilização de SMTP (*Simple Mail Transfer Protocol*), que envia um e-mail com um breve resumo do que necessita, e o respetivo código acesso. Código esse que é aleatório, utilizando a função *Random*, e guardado numa variável global. Após a inserção correta do código o utilizador irá para o Menu. Nesta fase de código, todas as confirmações encontram-se realizadas e funcionais.

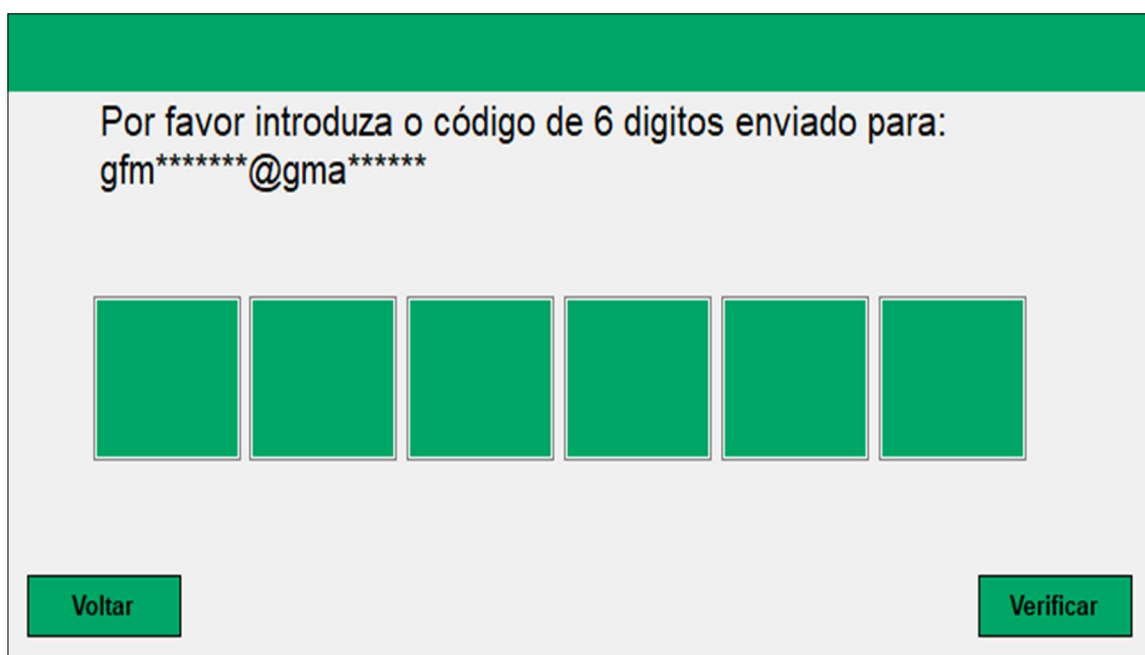


Fig. 4

Na janela de *QR CODE* (Fig. 5), permite ao utilizador instalar a aplicação mobile através do seu telemóvel, digitalizando o *QR CODE*, ou então descarregar para o seu computador o ficheiro “.apk” através da *Label* “Instala já a nossa APP!”. Ao clicar fora do *QR Code*, o utilizador voltará para a janela de *Login*. Esta foi uma funcionalidade adiantada em relação ao cronograma de execução pois na altura ponderei ser de dificuldade maior, mas com algum esforço e estudo, facilmente arranjei a solução.



Fig. 5

Próximos passos

- Continuar com o desenho da interface;
- Criar a janela Menu e as suas funcionalidades;
- Continuar na aprendizagem de base de dados em php;
- Continuar a Documentação

Dificuldades Sentidas

- Utilização do serviço de SMTP;
- Aprendizagem na criação de BD em php com utilização de API.