

BILL

DESENVOLVIMENTO DE UMA APLICAÇÃO MÓVEL PARA GERENCIAMENTO FINANCEIRO PESSOAL

Guilherme Henrique Ferreira Assis
Graduando em Sistemas de Informação - Uni-FACEF
guilherme_hrq99@outlook.com

João Vitor de Oliveira Rodrigues
Graduando em Sistemas de Informação - Uni-FACEF
joaovitoroliveira19992015@gmail.com

Orientador: Prof. Me. Geraldo Henrique Neto
Mestre em Ciências com Ênfase em Informática Médica - FMRP-USP
geraldohenrique@usp.br

RESUMO

Nos dias atuais, é cada vez mais comum pessoas que não possuem um controle de sua vida financeira. Diversas pesquisas realizadas ao longo dos últimos anos mostram que milhões de brasileiros não realizam nenhum tipo de gerenciamento de suas finanças, e grande parte dos que realizam, fazem de forma errada ou utilizam métodos ineficazes. Com isso diversos problemas são gerados, e o pior deles, o endividamento, já afeta milhões de pessoas por todo o país. Este artigo teve como objetivo discutir a construção e mostrar os resultados do desenvolvimento de um aplicativo móvel para auxiliar e ensinar pessoas a gerir melhor suas finanças. Desta forma, o usuário pode cadastrar movimentações diárias de ganhos e gastos e o aplicativo armazena estas informações e mostra ao usuário de forma categorizada ou através de gráficos em um *dashboard*, para que ele visualize estes dados, além de fornecer dicas de educação financeira. Este artigo demonstra técnicas de desenvolvimento de aplicações móveis e de processos de documentação e modelagem da ideia.

Palavras-chave: Aplicação móvel. Gestão financeira. Educação financeira.

ABSTRACT

Nowadays, it is increasingly common for people who do not have control of their financial life. Several surveys carried out over the last few years show that millions of Brazilians do not manage their finances at all, and most of those who do, do it wrongly or use ineffective methods. As a result, several problems are created, and the worst of them, indebtedness, already affects millions of people across the country. This article aimed to discuss the construction and show the results of the development of a mobile application to assist and teach people how to better manage their finances. In this way, the user can register daily movements of earnings and expenses and the application stores this information and shows the user categorically or through graphics on a dashboard, so that he can view this data, in addition to providing financial education tips. This article demonstrates techniques for developing mobile applications and processes for documenting and modeling the idea.

Keywords: *Mobile application. Financial management. Financial education.*

1 INTRODUÇÃO

1.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Fazer um controle financeiro pessoal não é algo que podemos classificar como prazeroso. Assim como ninguém gosta de cortar seus pratos preferidos do cardápio, pouquíssimas pessoas ficam contentes em poupar dinheiro e abrir mão de comprar bens que trazem um nível considerável de satisfação, certo? Neste ponto que a ideia discutida neste artigo se encaixa, desenvolver um aplicativo que possa realizar o controle financeiro. A maioria das pessoas ou não fazem esse controle ou fazem em uma planilha, que além de ser menos seguro, também é menos eficiente.

1.2 JUSTIFICATIVA E OBJETIVOS

Nos dias atuais, não possuir um controle de sua vida financeira é algo

muito comum entre milhões brasileiros e com isso vários problemas são gerados e se agravam ao longo dos anos, além de ser um dos principais motivos dos mais temidos, a instabilidade financeira e o endividamento.

Segundo em pesquisas do SPC (Serviço de Proteção ao Crédito) Brasil, mais de 47% dos jovens entre 18 e 30 anos não faz nenhum controle de seus ganhos e gastos, o que acaba gerando o endividamento e tornando cada vez mais difícil sair dessa situação. Dentre as milhões de pessoas que não realizam um controle de sua vida financeira, os principais motivos são de não saberem como fazer e muitas vezes por preguiça (SOLDI, 2019).

Pensando nisso o objetivo do projeto é criar um aplicativo para apoiar o controle financeiro, o qual realizará a tarefa de armazenar todas as receitas e despesas, transferências, agendamento de contas, controle de objetivos, além de disponibilizar diversos gráficos para se analisar e juntamente com dicas de economia.

1.3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Focando no desenvolvimento do projeto, foram definidas tecnologias que garantem uma implementação simples, mas com performance e resultados robustos. Para a criação do aplicativo *mobile* foi escolhido o SDK (*Software Development Kit*) Flutter, por sua fácil curva de aprendizagem, ampla gama de ferramentas que facilita e diminui o tempo de desenvolvimento, além de ser totalmente híbrido, ou seja, possibilidade de gerar um aplicativo para Android e iOS com apenas um código fonte.

Para realizar a comunicação entre o aplicativo e nosso banco de dados, servindo as informações a aplicação, será criada uma API (*Application Programming Interface*) em Node.js, um *framework* JavaScript amplamente utilizado pelo mercado por conta de sua simplicidade e poder de processamento. Para facilitar a comunicação entre a aplicação e o *backend*, a API será toda desenvolvida aplicando o padrão REST (*Representational State Transfer*) que simplifica todas as chamadas que serão realizadas.

Pensando na armazenagem dos dados dos usuários do sistema, será criado um banco de dados baseado em SQL (*Structured Query Language*) por meio do gerenciador de bancos PostgreSQL. Uma das principais características desse SGBD é ser gratuito e ser reconhecido no mercado por sua robustez, além de ser um dos mais utilizados do mercado.

1.4 ESTRUTURA DO ARTIGO

Na seção dois é apresentado o referencial teórico com os motivos de se manter um controle de sua vida financeira, os benefícios de se utilizar sistemas de informação como aliado em seu controle financeiro, além de uma introdução e motivo de cada tecnologia escolhida para desenvolvimento do projeto.

Na seção três é abordado o tema empreendedorismo, apresentando o conceito de *startup* e o modelo de negócio Canvas, que foi desenvolvido durante o projeto.

Na seção quatro são descritas as etapas de engenharia de software com os diagramas e fluxos juntamente com a modelagem do banco de dados da aplicação.

Na seção cinco é abordado o desenvolvimento do aplicativo Bill, é apresentada a prototipação das telas do projeto, com uma breve descrição do fluxo de cada, a implementação do aplicativo *mobile*, o desenvolvimento da *API* e o meio de comunicação entre o *back-end* e o banco de dados.

Na seção seis é abordada a conclusão, nela apresentamos uma análise sobre os objetivos alcançados no desenvolvimento do projeto.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 CONTROLE FINANCEIRO E SUA IMPORTÂNCIA

Ter controle financeiro pessoal é a forma mais básica de cuidar do seu dinheiro. É assim que você conhece exatamente a sua renda, os seus gastos e o que pode ser melhorado para sobrar mais dinheiro no fim do mês. Dinheiro para fazer uma reserva financeira, investir e multiplicar sua renda (INVESTIMENTOS, 2018).

De acordo com a INVESTIMENTOS (2018), controle financeiro pessoal é o hábito de organizar todas as receitas e despesas no período, geralmente mensal, considerando tanto as contas fixas quanto as despesas gerais. Esse é um hábito importante porque muitas pessoas não sabem quanto ganham e quanto gastam por mês, e essa é a principal razão do descontrole financeiro.

2.2 SISTEMAS DE INFORMAÇÃO E O CONTROLE FINANCEIRO

Com inúmeros recursos tecnológicos disponíveis na atualidade, nada melhor do que inovar em sua área de atuação, fazendo com que a Tecnologia da Informação (TI) trabalhe ao seu favor, melhorando as finanças por meio da utilização dos dados como ferramentas nas tomadas de decisões — ou seja, quanto mais informação precisa, menores os erros (TAINO, 2018).

Com as inovações tecnológicas, crianças e jovens já podem ser educados financeiramente de maneira mais fácil e interessante. Como falamos, os *apps*, *sites* e outros recursos ajudam no controle do dinheiro. As tecnologias são boas alternativas para entender os gastos por oferecerem um visual mais claro, além de muitas oferecerem ferramentas de organização que facilitam o planejamento das finanças para alcançar metas, por exemplo. (S.O.S, 2019)

Realizar o controle de sua vida financeira pode não ser uma tarefa simples, a não ser que tenha em mãos as ferramentas certas. Com a ajuda dos sistemas de informação essa tarefa se torna mais simples, rápida e eficaz. Além

disso tudo, “O uso de um sistema de controle financeiro pode proporcionar é o acesso às informações em qualquer lugar.” (Ever Flow, 2017).

De acordo com S.O.S (2019) já que você tem conhecimento sobre as despesas da sua vida financeira, depois de organizá-las, é preciso saber o que fazer com essas informações. Com um aplicativo, também é possível aprender e compreender sobre dinheiro, pois os dados são apresentados de forma simples e visual.

2.3 DESENVOLVIMENTO MOBILE COM FLUTTER

O desenvolvimento de aplicativos híbridos e com performance de aplicativos nativos tem sido um grande problema do desenvolvimento *mobile*.

Criar aplicativos móveis com aparência, funcionalidade e performance de aplicativos nativos e também híbridos é uma proposta complicada, mesmo depois de todos esses anos de desenvolvedores trabalhando para alcançar esse objetivo. Você pode escrever código nativo para cada plataforma e fazer o possível para criar eles o mais semelhante possível, e essa é certamente uma boa maneira de obter desempenho nativo e recursos em seu aplicativo. Mas, efetivamente, isso significa escrever seu aplicativo várias vezes. Os clientes tendem a não gostar de pagar por esse tipo de coisa! (ZAMMETTI, 2019).

Com isso, o Google desenvolveu o Flutter, um pacote de ferramentas de interface do usuário que busca se tornar a principal ferramenta para desenvolvimento *mobile*.

Flutter é uma SDK para desenvolvimento mobile lançada em 2017 pela Google, capaz de criar *apps* para Android e iOS com um único código. O framework foi totalmente desenvolvido em Dart, uma linguagem de propósito geral criada pela Google e muito similar a C# e Java, compilando código nativo para ARM e x86 (HENRIQUE, 2018).

2.4 APIS E O NODEJS

“A API é um conjunto de definições e protocolos utilizados no desenvolvimento e na integração de software de aplicações. API é um acrônimo em inglês que significa interface de programação de aplicações.” (RED HAT, s.d).

Segundo a Red Hat (s.d), as APIs facilitam muito o trabalho de implementação de novos projetos além de garantir uma grande economia de tempo e dinheiro.

Com as APIs, sua solução ou serviço pode se comunicar com outros produtos e serviços sem precisar saber como eles foram implementados. Isso simplifica o desenvolvimento de aplicações, gerando economia de tempo e dinheiro. Ao desenvolver novas ferramentas e soluções (ou ao gerenciar aquelas já existentes), as APIs oferecem a flexibilidade necessária para simplificar o design, a administração e o uso, além de fornecer oportunidades de inovação.

Neste projeto a API será toda desenvolvida utilizando a tecnologia Node.js criada por Ryan Dahl, ela será a responsável por realizar a comunicação do aplicativo com o banco de dados, buscando e armazenando dados quando for necessário. De acordo com a NodeBR (2016), o Node.js, é uma plataforma construída sobre o motor JavaScript do Google Chrome para facilmente construir aplicações de rede rápidas e escaláveis. Node.js usa um modelo de I/O direcionada a evento não bloqueante que o torna leve e eficiente, ideal para aplicações em tempo real com troca intensa de dados através de dispositivos distribuídos.

Inspirado no Event Machine do Ruby e no Twisted desenvolvido para Python, Node.js muda o paradigma de desenvolvimento em que tudo depende de Entrada-e-Saída. O Node.js se baseia em uma arquitetura formada por eventos de modo assíncrono e não bloqueável, sem que qualquer método trave sua execução enquanto aguarda alguma entrada ou saída. Dessa maneira, a performance do programa se mantém maior, tanto do ponto de vista de consumo de processamento da CPU quanto com uma vazão maior de informações, facilitando a escalabilidade de sistemas (ASEF, 2019).

Sua forma de trabalho assíncrona é exatamente o que o diferencia de várias outras linguagens que trabalham de modo síncrono, além disso, também é o que o proporciona diversas vantagens em questão de processamento.

A programação tradicional realiza I/O da mesma maneira que executa chamadas de funções locais: O processamento não pode continuar até que a operação termine. Esse modelo de programação que bloqueia enquanto executa operações de I/O deriva do início dos sistemas de *time-sharing* em que cada processo correspondia a um único usuário. O objetivo era isolar os usuários uns dos outros. Naqueles sistemas, um usuário normalmente precisaria acabar uma operação antes de decidir qual seria a próxima a ser executada. Mas com o amplo uso das redes de computadores e da Internet, esse modelo de "um usuário, um processo" não foi bem dimensionado. O

gerenciamento de muitos processos sobrecarrega o sistema operacional - na memória e nos custos de troca de contexto - e o desempenho dessas tarefas começa a decair após um certo número ser atingido (TEIXEIRA, 2012, p. 16).

Ele possui esse comportamento graças a sua utilização de *multi-threads*, que possibilitam a execução de mais de um processo ao mesmo tempo o que garante uma melhor performance por ser mais rápida e mais leve. Segundo Teixeira (2012, p. 16), o *Multi-threading* é uma alternativa para esse modelo de programação. Um *thread* é um tipo de processo leve que compartilha memória com todos os outros *threads* no mesmo processo. Os *threads* foram criados como uma extensão *ad hoc* do modelo anterior para acomodar vários *threads* de execução simultâneos. Quando um *thread* está aguardando uma operação de I/O, outro *thread* pode assumir o controle da CPU. Quando a operação de I/O é concluída, esse *thread* pode ser ativado, o que significa que o *thread* em execução pode ser interrompido e, eventualmente, retomado mais tarde. Além disso, alguns sistemas permitem que os threads sejam executados em paralelo em diferentes núcleos da CPU (*Central Processing Unit*).

2.5 POSTGRESQL

De acordo com Matthew e Stones (2005), um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD) geralmente é um conjunto de bibliotecas, aplicativos e utilitários que liberam um desenvolvedor de aplicativos do fardo de se preocupar com os detalhes de armazenamento e gerenciamento de dados. Ele também fornece facilidades para pesquisar e atualizar registros. Os SGBDs vêm em vários tipos desenvolvidos ao longo dos anos para resolver tipos específicos de problemas de armazenamento de dados.

O PostgreSQL é um poderoso sistema de banco de dados objeto relacional de código aberto que usa e estende a linguagem SQL combinada com muitos recursos que armazenam e escalam com segurança as cargas de trabalho de dados mais complicadas. As origens do PostgreSQL remontam a 1986 como parte do projeto POSTGRES da Universidade da Califórnia em Berkeley e tem mais de 30 anos de desenvolvimento ativo na plataforma principal (POSTGRESQL, s.d).

Além disto o PostgreSQL (s.d) complementa que o PostgreSQL vem com muitos recursos destinados a ajudar os desenvolvedores a criar aplicativos, os administradores a proteger a integridade dos dados e a criar ambientes tolerantes a falhas, além de ajudá-lo a gerenciar seus dados, independentemente de quão grande ou pequeno o conjunto de dados. Além de ser gratuito e de código aberto, o PostgreSQL é altamente extensível. Por exemplo, você pode definir seus próprios tipos de dados, criar funções personalizadas e até escrever código de diferentes linguagens de programação sem recompilar seu banco de dados.

3 EMPREENDEDORISMO

O conceito de Empreendedorismo vem mudando ao longo do tempo e ainda hoje possui várias definições. Segundo o Babson College, o conceito de Empreendedorismo está mais ligado a uma forma de pensar e agir, de agregar valor e não somente a criação de algo novo.

Empreendedorismo é o processo gerencial para criação e gerenciamento de inovação. Uma organização empreendedora é focada nas oportunidades, dando prioridade ao novo e inovador, buscando apostar em pessoas que encontrem formas de como a organização pode capitalizar ideias ou realizar projetos promissores (DRUCKER, 2015).

3.1 STARTUPS

Com as incertezas do mercado crescendo em diversos setores e as empresas em constante mudança, o empreendedorismo tem sido utilizado para colaborar com o negócio por meio de novas ideias de produtos que ajudam a criar uma relação mais próxima com seu cliente final.

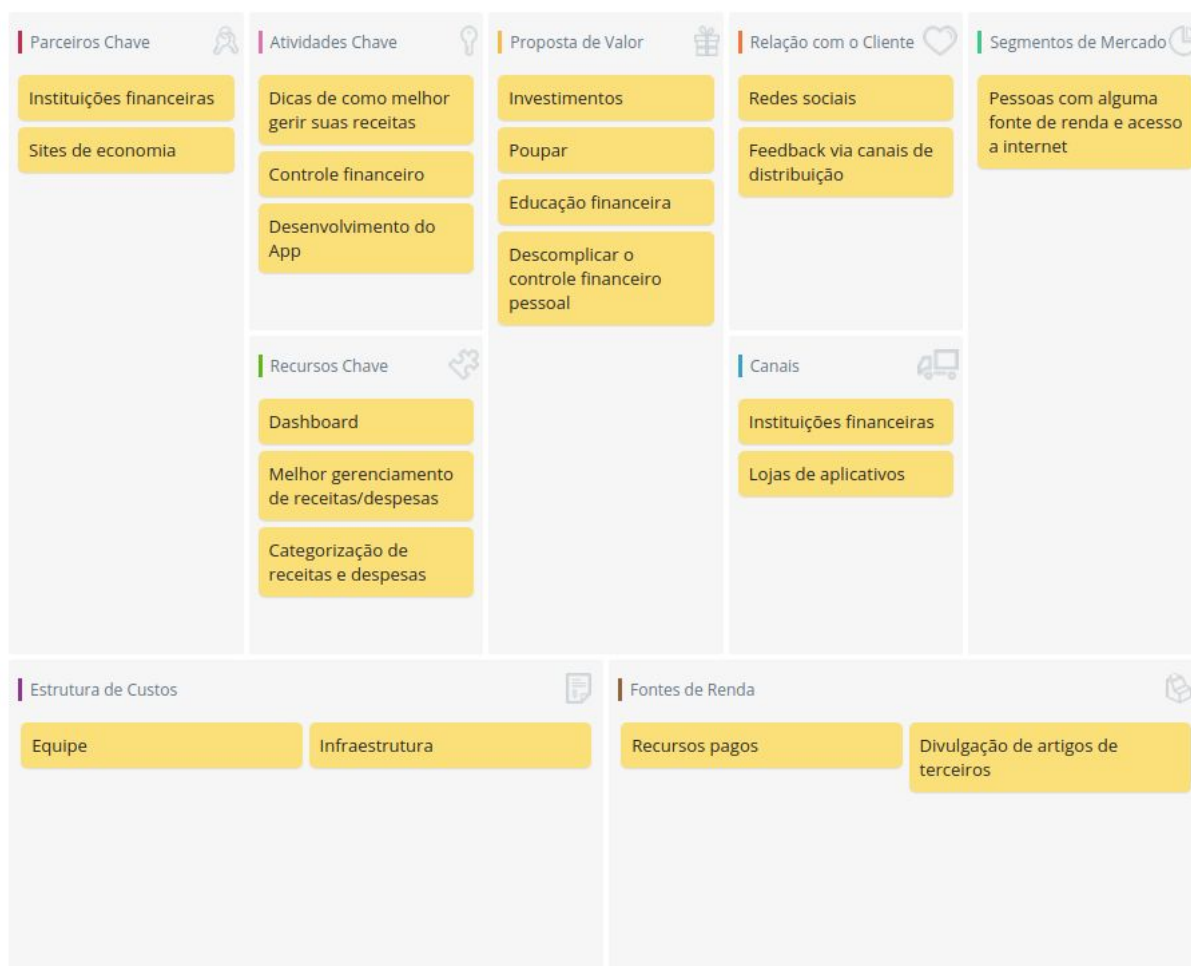
Muitas pessoas dizem que qualquer pequena empresa em seu período inicial pode ser considerada uma *startup*. Outros defendem que uma *startup* é uma empresa com custos de manutenção muito baixos, mas que consegue crescer rapidamente e gerar lucros cada vez maiores. Mas há uma definição mais atual, que parece satisfazer a diversos especialistas e investidores: uma *startup* é um grupo de pessoas à procura de um modelo

de negócios repetível e escalável, trabalhando em condições de extrema incerteza (MOREIRA, 2016).

3.2 CANVAS

O *Business Model Canvas* ou apenas Canvas surgiu nos anos 1990, junto com os primeiros negócios de *web*. Mas só foi padronizado quando Alex e Pigneur lançaram o livro *Business Model Generation – Inovação em Modelagem de Negócios*. O Canvas é uma ferramenta que fornece uma visão do negócio após preencher todos os nove elementos que toda organização possui, descrevendo o modelo de negócio da organização. A Figura 1 demonstra o modelo canvas desenvolvido para este projeto.

Figura 1 - Modelo Canvas do projeto



Fonte: Os autores.

3.2.1 DETALHAMENTO DO CANVAS DO PROJETO

Abaixo serão detalhados os 9 pontos que compõem o modelo Canvas do projeto aqui apresentado, explicando o que foi definido em cada um e o motivo para isso.

- 1) Proposta de valor: É o que de fato sua empresa vai oferecer para o mercado, o que realmente vai agregar valor para seus clientes. E o que nosso projeto oferece é algo bem simples, mas que gera um imenso valor para nossos clientes, queremos descomplicar o controle financeiro pessoal, ajudar na educação financeira dos nossos usuários, mostrar a eles maneiras de poupar seu dinheiro e com isso poder investir para garantir uma renda extra, e para isso queremos dar aos nossos clientes meios tecnológicos que irão auxiliar no controle de suas vidas financeiras e livrando os mesmos de diversos problemas que uma má gestão pode causar;
- 2) Segmento de mercado: O segmento de mercado visa definir quais segmentos de clientes serão o foco da sua empresa e nossa empresa visa atingir pessoas com alguma fonte de renda e acesso à internet;
- 3) Canais: Os canais são como o cliente compra e recebe o nosso aplicativo e nossa empresa distribuirá nas lojas de aplicativos mais conceituadas do mercado e através de instituições financeiras parceiras que podem divulgar e indicar a utilização do aplicativo para seus clientes;
- 4) Relação com cliente: É como a empresa se relaciona com cada segmento de cliente e nossa empresa estabelecerá esse relacionamento via redes sociais e via *feedback* nas plataformas de distribuição do aplicativo;

- 5) Atividades chave: São as atividades essenciais para que seja possível realizar a entrega da Proposta de Valor do projeto. Neste projeto as atividades principais são o desenvolvimento da aplicação *mobile*, pois nesta plataforma será onde os clientes terão acesso a todos os recursos propostos pelo projeto. Ajudar no controle financeiro dos usuários, armazenando a renda e o gasto mensal, organizado em categorias e em dias e com base nessas informações construir gráficos para demonstrar ao usuário onde estão suas maiores fontes de rendas ou onde está gastando mais. O aplicativo disponibiliza dicas ao usuário de como gerir melhor seu dinheiro, com artigos e tutoriais de economia e sobre o mercado financeiro;
- 6) Recursos chave: São os recursos que diferenciam seu projeto de outros, aqueles que realmente vão te fazer ganhar os clientes. Os diferenciais da nossa plataforma de Gerência Financeira Pessoal serão a possibilidade da inserção de rendas e despesas além de se poder categorizar as mesmas, podendo assim diferenciar o que aquela transação representa da maneira que preferir. Um *dashboard* para exibição de gráficos e informações baseados nas categorias e datas de transação para uma melhor análise da sua vida financeira para assim garantir uma melhor gestão do seu dinheiro;
- 7) Parceiros chave: Parceiros-chaves, são as atividades principais que são feitas de forma terceirizada e os recursos principais adquiridos fora da empresa, ou seja, são aquelas atividades que são importantes para seu projeto, mas não são de fato realizadas pela empresa e sim são fechadas parcerias com outras pessoas e ou empresas que irão realizar aquela tarefa para você.
No nosso projeto temos como premissa realizar parcerias com sites de economia e instituições financeiras, como bancos, corretoras e etc., pois um dos recursos principais que será oferecido por nosso aplicativo são os artigos, e nesse ponto que entram nossas parcerias, pois iremos indexar os artigos de economia produzidos por esses sites;

- 8) Fontes de renda: São as formas de obter receita por meio de propostas de valor e nossa empresa disponibilizará recursos pagos para melhorar a experiência do usuário e também fornecerá a divulgação de artigos sobre economia para propor o aprendizado para o nosso usuário;
- 9) Estrutura de custos: Neste ponto são englobados os custos relevantes que são de extrema necessidade para que a estrutura proposta possa funcionar. Pelo fato de o ponto principal do projeto ser a aplicação *mobile*, serão iminentes os gastos para manter essa plataforma disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana. Sendo isso indispensável, nossos gastos com infraestrutura será o principal, além é claro, da equipe que será responsável por desenvolver e manter a plataforma interoperante.

4 ENGENHARIA DE SOFTWARE

O termo Engenharia de Software foi criado pelo professor Friedrich Ludwig Bauer, hoje aposentado, na década de 1960, época em que ele lecionava na Universidade de Tecnologia de Munique, Alemanha, e, utilizado oficialmente em 1968 na Conferência sobre Engenharia de Software da OTAN (NATO Conference on Software Engineering) (FREITAS, 2015).

Desde então, este termo é amplamente utilizado para identificar a área do conhecimento da informática cujo objetivo é o de especificar (descrever), desenvolver e promover a manutenção em sistemas de software (programas de computador), aplicando tecnologias e boas práticas (práticas consideradas as mais adequadas) provenientes das disciplinas de ciência da computação e gerência de projetos, entre outras, levando, assim, a produtividade e qualidade (FREITAS, 2015).

A seguir são apresentadas as documentações de processos realizadas para o projeto, bem como os diagramas BPMN (*Business Process Model and Notation*), Diagrama de Caso de Uso e o Modelo de Entidade Relacionamento, que

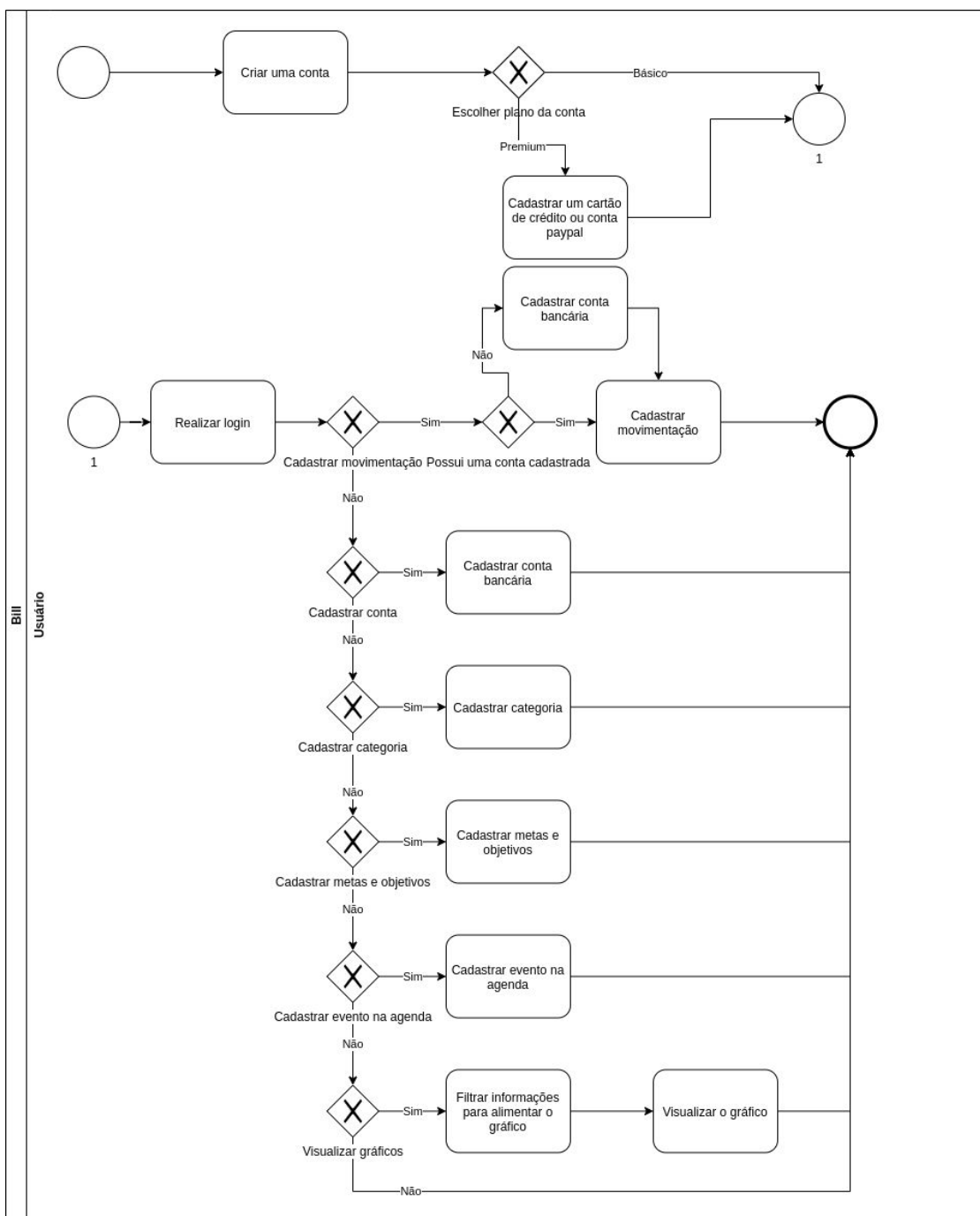
facilitam o entendimento de todos as atividades da solução e auxiliam em possíveis alterações e correções que o produto poderá sofrer.

4.1 BPMN

A Notação de modelagem de processos de negócio é um método de fluxograma que modela as etapas, de ponta a ponta, de um processo de negócios planejado. Peça-chave na gestão de processos de negócios, representa de forma visual uma sequência detalhada de atividades de negócios e fluxos de informação necessários para concluir um processo (LUCIDCHART, S.D.).

O BPMN do projeto Bill, ilustrado pela Figura 2, representa todo o fluxo da aplicação, desde o processo de autenticação do usuário a criação de contas bancárias, categorias, agendas entre outras funcionalidades.

Figura 2 - BPMN



Fonte: Os autores.

Todo o fluxo do BPMN, apresentado na Figura 2, se inicia quando o usuário cria sua conta no aplicativo e pode escolher o tipo de conta dele, sendo o tipo básico o tipo padrão ou o premium, um tipo pago que precisa do cadastro de um cartão de crédito ou uma conta paypal para realizarmos o faturamento do valor mensal. Realizando o login o usuário ganhará acesso às funcionalidades

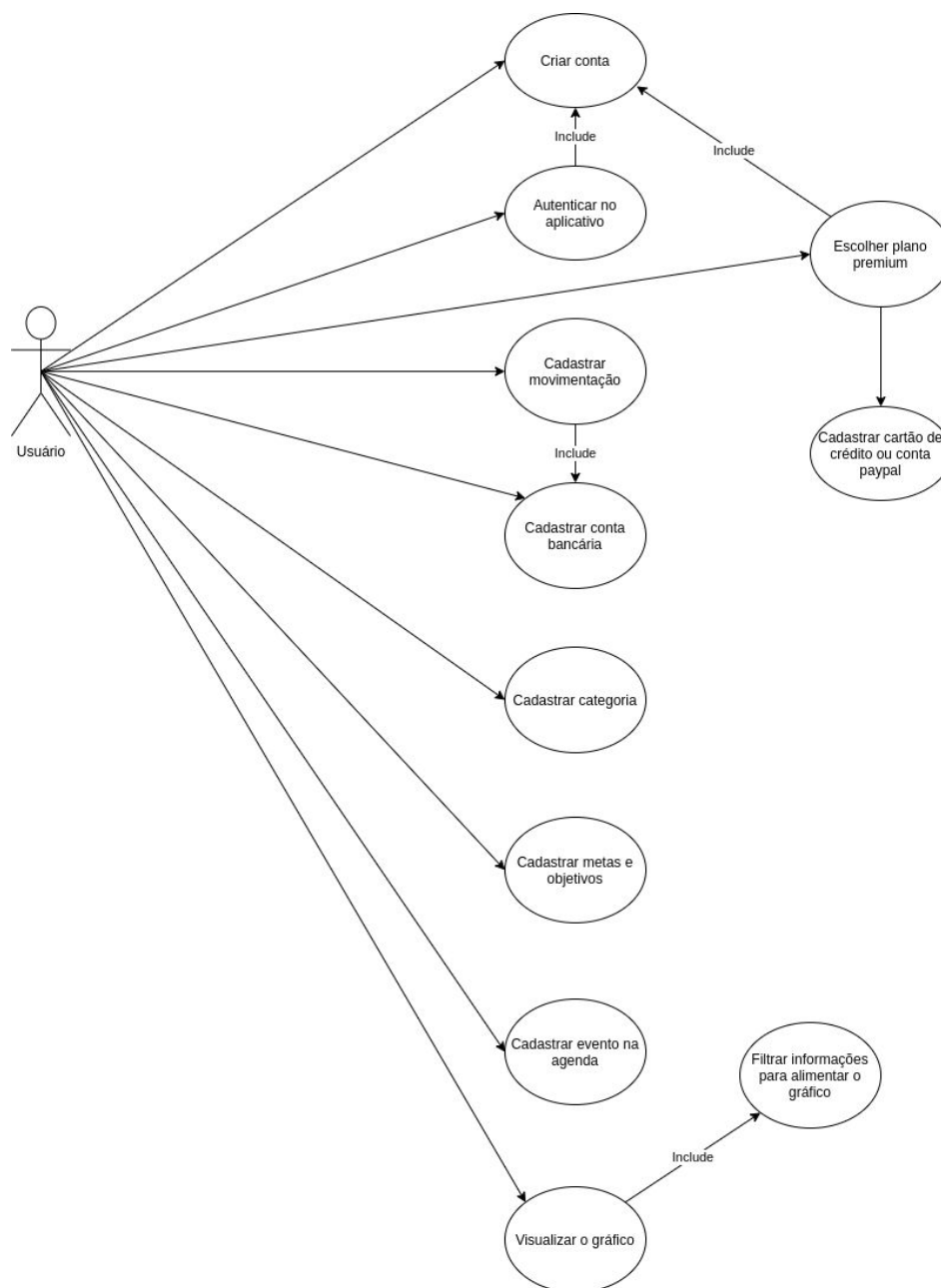
dependendo do tipo de conta, já podendo realizar o controle de sua vida financeira. O BPMN e os demais artefatos deste projeto estão disponíveis na íntegra através do Github (ASSIS E RODRIGUES, 2020).

4.2 DIAGRAMA DE CASO DE USO

Em sua forma mais simples, um caso de uso identifica os atores envolvidos em uma interação e dá nome ao tipo de interação. Essa é, então, suplementada por informações adicionais que descrevem a interação com o sistema (SOMMERVILLE, 2011).

O Diagrama de Caso de Uso do projeto Bill, ilustrado pela Figura 3, apresenta os fluxos propostos para realização que o aplicativo oferece aos usuários da plataforma.

Figura 3 - Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Os autores.

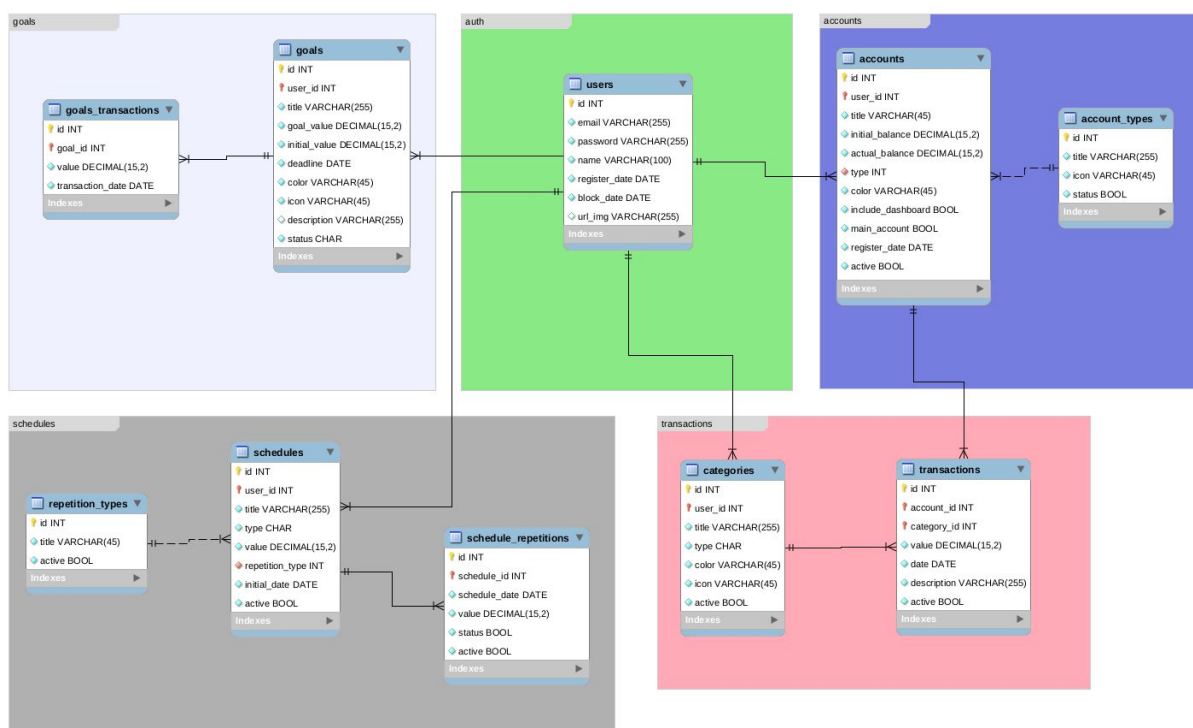
Observando o Diagrama de Caso de Uso, apresentado na Figura 3, após o usuário se autenticar no aplicativo ele ganha acesso a todas as funcionalidades liberadas para o seu tipo de usuário, sendo de um dos tipos, básico ou premium, podendo cadastrar várias contas bancárias, inserir as movimentações financeiras de cada conta, filtradas por uma categoria de movimentação, que pode ser cadastrada pelo usuário para melhor classificar suas despesas e receitas, e

várias outras funcionalidades. O Diagrama de Caso de Uso e os demais artefatos deste projeto estão disponíveis na íntegra através do Github (ASSIS E RODRIGUES, 2020).

4.3 MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO

O Modelo Entidade Relacionamento (também chamado Modelo ER, ou simplesmente MER), como o nome sugere, é um modelo conceitual utilizado na Engenharia de Software para descrever os objetos (entidades) envolvidos em um domínio de negócios, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si (relacionamentos) (RODRIGUES, 2014).

Figura 4 - MER



Fonte: Os autores.

Na Figura 4, podemos observar a estrutura relacional que representa o banco de dados do projeto. Com a figura é possível analisar facilmente as tabelas utilizadas para persistência dos dados relacionados aos usuários, que serão utilizados para autenticação e identificação em todo o sistema, além de tabelas

também importantes para armazenar os dados das contas bancárias que o usuário deseja gerenciar, juntamente com categorias para classificação de suas receitas e despesas em conjunto com as transações e movimentações realizadas pelo usuário em suas contas bancárias. O MER e os demais artefatos deste projeto estão disponíveis na íntegra através do Github (ASSIS E RODRIGUES, 2020).

4.4 DIAGRAMA DE CLASSES, LEVANTAMENTO DE REQUISITOS E VALIDAÇÃO DA IDEIA

Foram confeccionados outros artefatos para o desenvolvimento do projeto como o Diagrama de Classes que especifica como os componentes e funcionalidades do projeto comunicam entre si, foi realizado o levantamento de requisitos para abordar quais as funcionalidades eram de suma importância estarem presentes no projeto e junto a esse ponto, foi realizada uma pesquisa para validação da ideia como um todo. Todos esses artefatos estão disponíveis na íntegra através do Github (ASSIS E RODRIGUES, 2020).

5 DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO

5.1 TELAS DA APLICAÇÃO E SUAS FUNCIONALIDADES

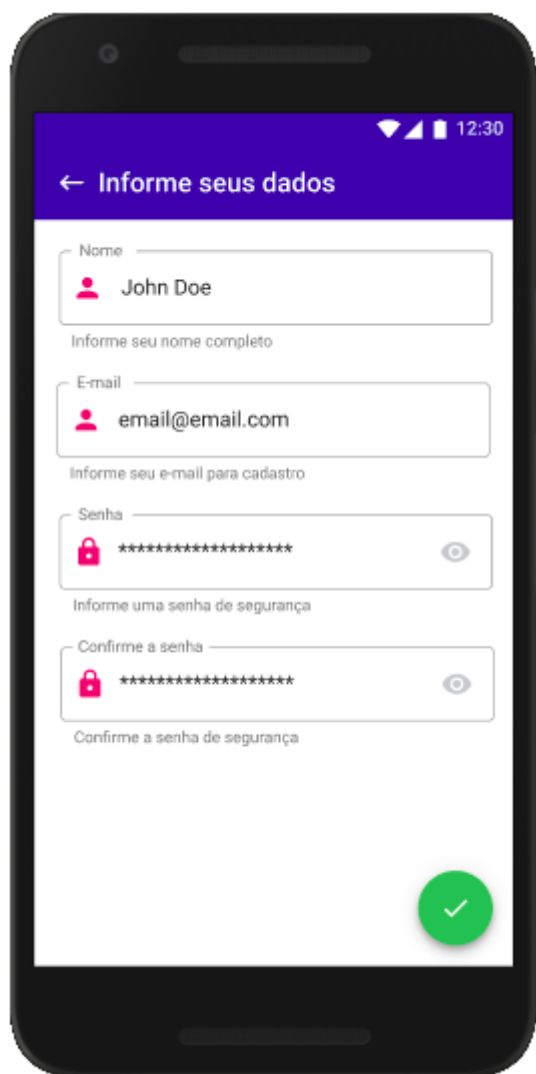
Nesta seção são apresentadas todas as telas presentes no MVP (*Minimum Viable Product*) da aplicação móvel Bill, em conjunto com as especificações de suas funcionalidades. A imagem das telas do aplicativo e os demais artefatos deste projeto estão disponíveis na íntegra através do Github (ASSIS E RODRIGUES, 2020).

5.1.1 CADASTRO DE USUÁRIO E AUTENTICAÇÃO

Para que o usuário possa ter acesso às funcionalidades da aplicação, é necessário que o mesmo se cadastre, para isso ele pode utilizar a tela de Cadastro de Usuário (Figura 5), a tela foi construída apenas contendo os dados necessários para o cadastro, de uma forma simples e rápida. Após a realização do cadastro com sucesso, o usuário é direcionado ao *Dashboard* (Figura 7) da aplicação e a partir da mesma terá acesso as demais funcionalidades do sistema.

Em um segundo acesso do usuário, já cadastrado, ele poderá ser direcionado a tela de Autenticação (Figura 6), nela ele informará o e-mail e senha cadastrados anteriormente e, caso informados corretamente, será direcionado ao *dashboard* e terá acesso a todas as funcionalidades do produto.

Figura 5 - Cadastro de usuário

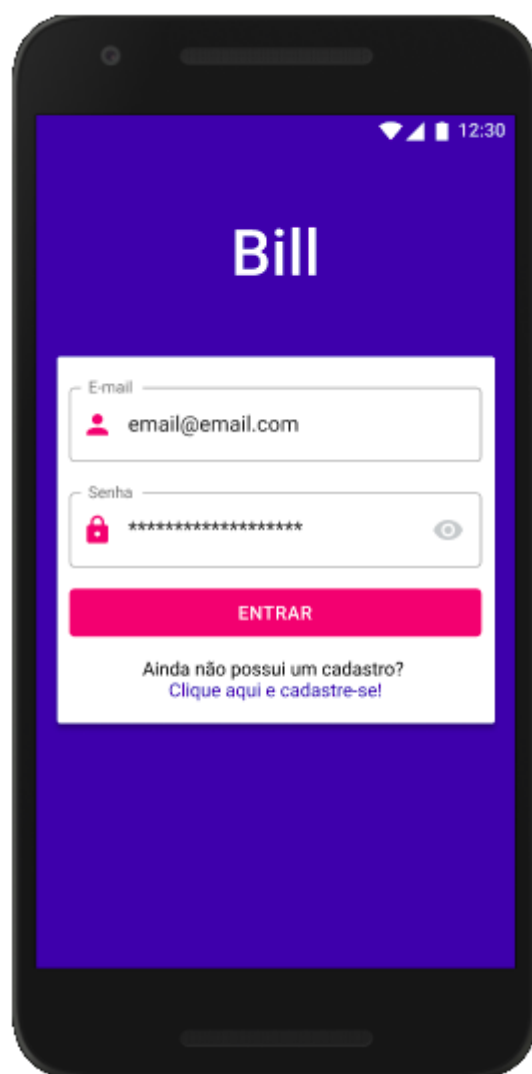


The image shows a smartphone screen with a purple header bar containing a back arrow and the text "Informe seus dados". The screen displays a registration form with the following fields and labels:

- Nome:** A text input field containing "John Doe". Below it is the label "Informe seu nome completo".
- E-mail:** A text input field containing "email@email.com". Below it is the label "Informe seu e-mail para cadastro".
- Senha:** A password input field with masked characters "*****". To its right is an eye icon. Below it is the label "Informe uma senha de segurança".
- Confirme a senha:** A second password input field with masked characters "*****" and an eye icon. Below it is the label "Confirme a senha de segurança".

A green circular button with a white checkmark is located at the bottom right of the form area.

Figura 6 - Autenticação



The image shows a smartphone screen with a purple background and a white header bar containing the word "Bill". The screen displays a login form with the following fields and elements:

- E-mail:** A text input field containing "email@email.com".
- Senha:** A password input field with masked characters "*****" and an eye icon.
- ENTRAR:** A prominent pink button.
- Footer:** Text that reads "Ainda não possui um cadastro? Clique aqui e cadastre-se!" with a blue link.

Fonte: Os autores.

Fonte: Os autores.

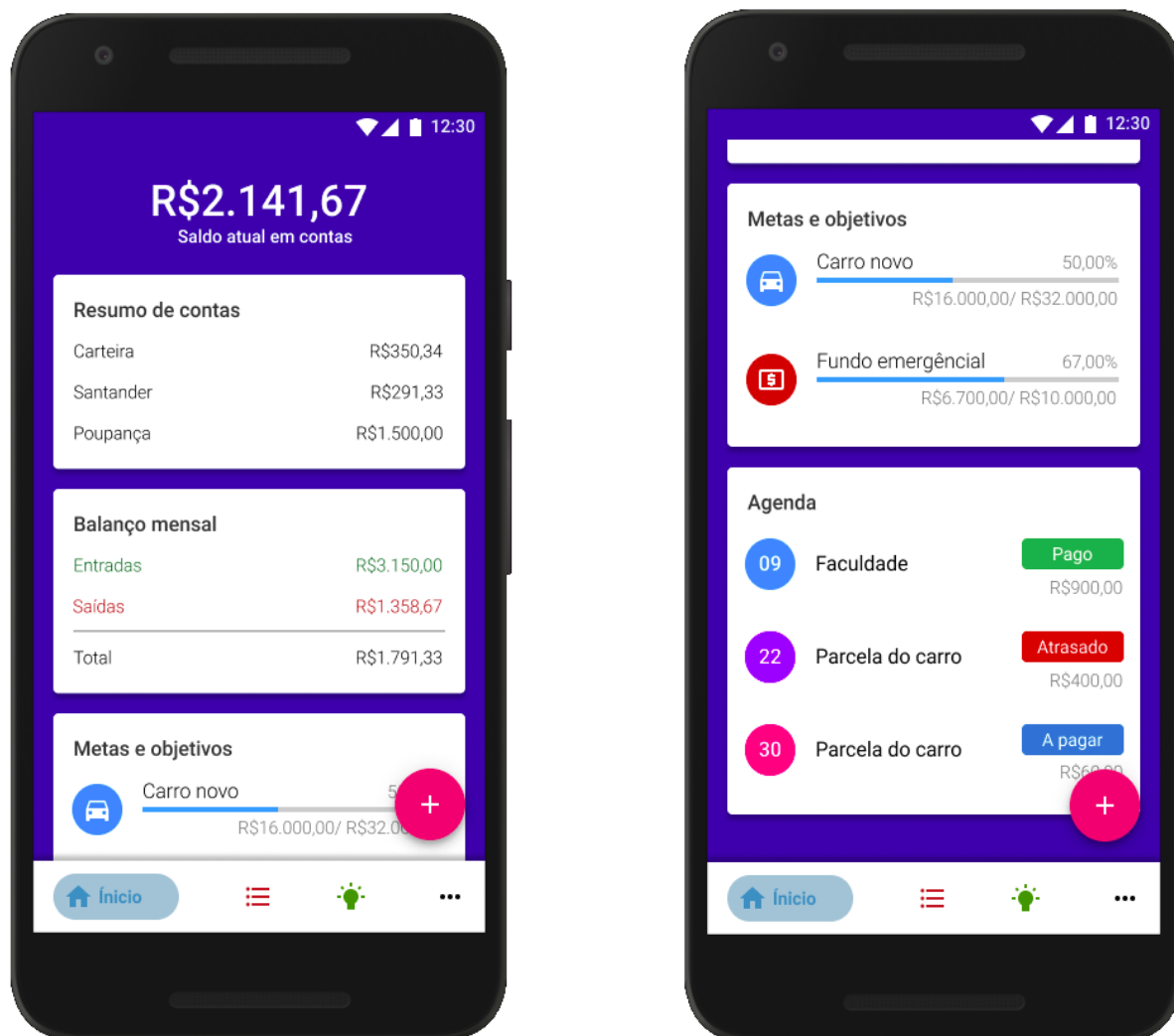
5.1.2 DASHBOARD

Após se autenticar, a primeira funcionalidade a qual o usuário terá acesso é o *Dashboard* (Figura 7). Nele, é possível visualizar informação sobre o saldo total de contas cadastradas e pré-selecionadas, o resumo de saldo em contas que compõe o saldo total exibido, uma seção que exibe o balanço do mês atual, composto por receitas e despesas e o balanço calculado.

Além das funcionalidades citadas, por meio do *dashboard* o usuário também tem acesso às metas e objetivos cadastrados, com dados sobre o progresso realizado em cada um dos itens e a agenda, onde são demonstrados os pagamentos ou recebimentos que estão chegando ao prazo cadastrado.

A partir desta tela o usuário também pode as demais funcionalidades do sistema através do menu presente na parte inferior da tela, nele são encontrados os atalhos para as telas de Listagem de Transações (Figura 8), Artigos (Figura 10), Opções (Figura 11), além do Cadastro de Transações (Figura 9), que pode ser acessado ao clicar no botão flutuante.

Figura 7 - Dashboard



Fonte: Os autores.

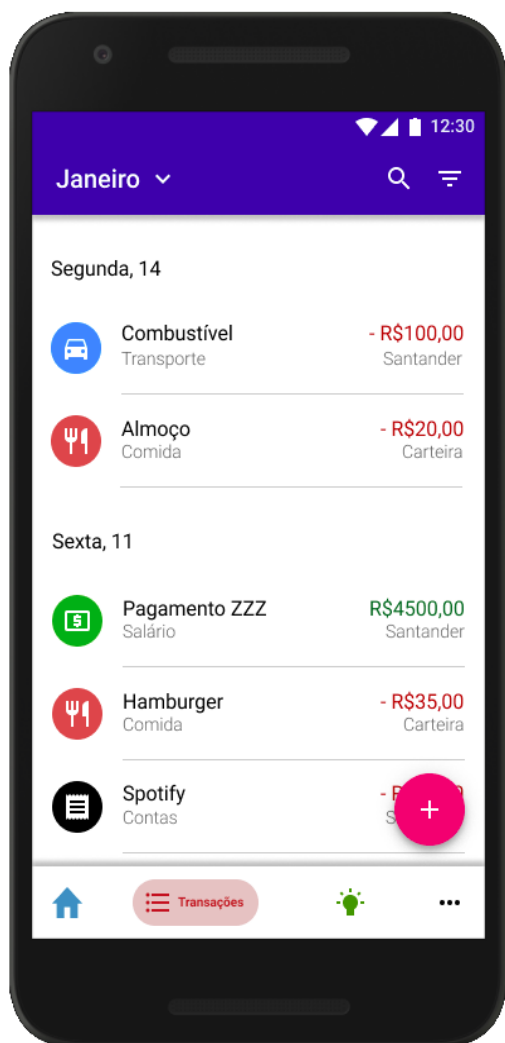
5.1.3 LISTAGEM E CADASTRO DE TRANSAÇÕES

Ao acessar a tela de Listagem de Transações (Figura 8) o usuário tem acesso a todas as transações (receitas, despesas e transferências) realizadas no mês selecionado, além de poder realizar filtragens com base nos meses consolidados, contas cadastradas e categorias. E ao clicar em uma das transações listadas o usuário é encaminhado para a tela de edição da transação, que se assemelha a de cadastro.

Para acesso a tela de Cadastro de Transações (Figura 9), o usuário deve clicar no botão flutuante e com isso aparecerá as opções para adicionar uma

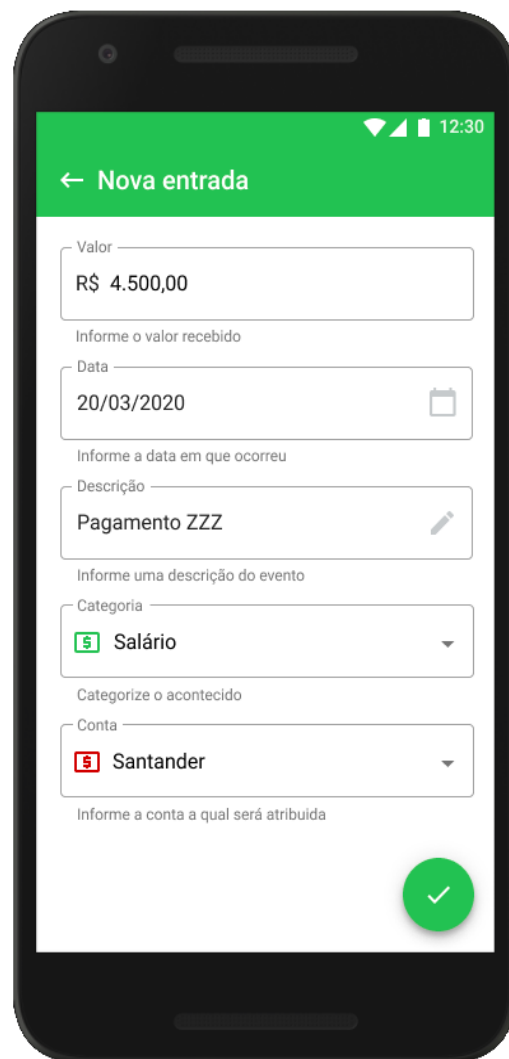
transação de saída, entrada ou uma transferência entre contas. Ao selecionar o tipo de transação desejado o usuário é encaminhado a tela de cadastro, onde será disposto a ele os campos como valor, data, descrição, categoria e a qual conta será atribuída a receita ou despesa.

Figura 8 - Listagem de Transações



Fonte: Os autores.

Figura 9 - Cadastro/Edição de Transações



Fonte: Os autores.

5.1.4 ARTIGOS

A proposta da tela de Artigos (Figura 10) é oferecer ao usuário conteúdos como forma de estudos, dicas e incentivo aos usuários para que possam aprimorar sua vida financeira de uma forma mais simples porém eficaz, onde este conteúdo será disponibilizado por parceiros que criam conteúdos relacionados a finanças.

Figura 10 - Artigos



Fonte: Os autores.

5.2 IMPLEMENTAÇÃO DO FRONT-END

Para o desenvolvimento da aplicação móvel foi utilizado o pacote de ferramentas de interface do usuário Flutter baseado na linguagem Dart.

A Figura 11 representa uma fração do código de inicialização da aplicação. Entre as linhas 76 e 85 estão as definições de estilos padrão da aplicação móvel, sendo definidas as cores primárias e secundárias, a fonte de texto padrão para botões e por fim na linha 86 é definido a tela inicial do aplicativo: a tela de Login.

O código-fonte do projeto está disponível na íntegra através do Github (ASSIS e RODRIGUES, 2020).

Figura 11 - Fragmento da implementação do aplicativo *mobile*

```
73     return runApp(  
74         MaterialApp(  
75             title: 'Bill',  
76             theme: ThemeData(  
77                 primaryColor: Colors.indigo,  
78                 accentColor: Colors.greenAccent,  
79                 cursorColor: Colors.greenAccent,  
80                 textTheme: TextTheme(  
81                     button: TextStyle(  
82                         fontFamily: 'OpenSans',  
83                     ) // TextStyle  
84                 ), // TextTheme  
85             ), // ThemeData  
86             home: Login(),  
87         ) // MaterialApp  
88     );
```

Fonte: Os autores.

5.3 IMPLEMENTAÇÃO DO BACK-END

Para aplicação do padrão REST (*Representational State Transfer*) foi utilizado o *framework Express.js*, para tornar o desenvolvimento mais simples e ágil,

dar maior performance a aplicação e para expor as rotas que dão acesso aos dados e funcionalidades da aplicação aos usuários.

É apresentado na Figura 12 a implementação das rotas relacionadas às funcionalidades de busca, criação e atualização de contas na aplicação. Por exemplo, podemos analisar a busca de contas, na linha 23 sendo especificado o caminho `'/accounts'`, e logo em seguida, na linha 24, a definição do método `GET` e a função a ser executada `accounts.getAccounts`.

O código-fonte do projeto está disponível na íntegra através do Github (ASSIS e RODRIGUES, 2020).

Figura 12 - Fragmento código da implementação das rotas da aplicação

```
23 app.route('/accounts')
24   .get(accounts.getAccounts)
25   .post(accounts.createAccount);
26 app.route('/accounts/:id')
27   .get(accounts.getAccountByID)
28   .put(accounts.updateAccount);
```

Fonte: Os autores.

Foram registradas diversas rotas para o acesso das funcionalidades implementadas na aplicação, podendo algumas a serem citadas como a de cadastro de usuários, disponível no caminho `'/users'` e utilizando o método `POST`, a rota para autenticação do usuário cadastrado, disponível no caminho `'/auth'` e utilizando o método `POST` e as demais para disponibilização das funcionalidades de categorias e transações seguindo padrão de registro semelhante as rotas das funcionalidades de `'accounts'`, ilustrado pela Figura 12.

Para realizar a comunicação entre o *back-end* e o banco de dados para armazenamento e busca dos dados do usuário na aplicação foi utilizada a biblioteca *node-postgres* para *Node.js* de conexão com banco de dados *PostgreSQL*.

Pode ser analisado na Figura 13, um exemplo de implementação da comunicação entre a API e o banco de dados da aplicação. A figura ilustra a busca de Contas cadastradas pelo usuário, da linha 98 a 104 são os dados que serão retornados ao front-end da aplicação exibidos ao usuário, já na linha 106 é feita uma

junção entre as tabelas *accounts* e *account_types*, afim de trazer os dados referentes ao tipo da conta (Conta Corrente, Dinheiro, Poupança, Investimentos e Outros).

Figura 13 - Comunicação entre o *back-end* e o banco de dados.

```
97  const res = await pool.query(  
98    `SELECT a.id,  
99          a.title,  
100         a.actual_balance AS "actualBalance",  
101         a.type_id        AS "typeID",  
102         act.title        AS "typeTitle",  
103         act.color,  
104         act.icon  
105         FROM accounts a  
106         INNER JOIN account_types act ON (act.id = a.type_id)  
107         WHERE a.user_id = $1 ${filters.join(" ")}`  
108         ORDER BY a.title`,  
109         [userID]  
110    );
```

Fonte: Os autores.

6 CONCLUSÃO

Com a finalização do desenvolvimento do produto mínimo viável da aplicação móvel para as plataformas Android e iOS do projeto Bill, o propósito principal deste trabalho foi alcançado.

Com o objetivo de demonstrar todo o conhecimento adquirido ao longo do curso de Sistema de Informações, o trabalho foi desenvolvido utilizando o *SDK* Flutter, NodeJS, SQL, conceitos de criação de artefatos da engenharia de software e ferramentas e metodologias ágeis para a organização e acompanhamento do desenvolvimento do projeto.

O objetivo concluído com este projeto foi o desenvolvimento de um MVP (*Minimum Viable Product*), mas no decorrer deste desenvolvimento foram analisadas melhorias e novas funcionalidades que podem agregar ao projeto final, como a implementação de mais gráficos com diferentes visões e análises do

financeiro dos usuários, possibilidade de controle das movimentações de cartões de crédito, controle de carteiras de investimentos entre outras ideias que podem melhorar a usabilidade e experiência do usuário com o produto.

REFERÊNCIAS

ASEF, Mazen. **Simples, mas complexo! O que é e como funciona o Node.js.** TecMundo, 2019. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/mercado/137805-o-node-js.htm>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

ASSIS, Guilherme Henrique; RODRIGUES, João Vitor. **Repositório contendo documentação, código-fonte e pesquisas realizadas para o projeto.** Disponível em: <<https://github.com/guilhermehrq/bill>>. Acesso em: 15 set. 2020

DRUCKER, P. F. **Innovation and Entrepreneurship Practice and Principles.** 2ª. ed. Abingdon: London and New York, 2015.

EVER FLOW. **Controle financeiro: a importância da tecnologia para as empresas.** 2017. Disponível em: <<https://everflow.com.br/controle-financeiro-a-importancia-da-tecnologia-para-as-em-presas/>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

FREITAS, Romualdo Rubens de. **Análise e Projeto de Software.** 1. ed. Cuiabá, MT, 2015.

HENRIQUE, P. Medium. **Conheça o Flutter, a aposta da Google para a criação de apps nativos multiplataforma.** 2018. Disponível em:

<<https://medium.com/liferay-engineering-brazil/conhe%C3%A7a-o-flutter-a-aposta-da-google-para-a-cria%C3%A7%C3%A3o-de-apps-nativos-multiplataforma-e59c610134d8>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

INVESTIMENTOS, E. T. Toro Blog. **Controle financeiro pessoal - 13 dicas para controlar suas finanças**. 2018. Disponível em:

<<https://blog.toroinvestimentos.com.br/controle-financeiro-pessoal>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

LUCIDCHART. Artigo: **O que é BPMN?**, S.D. Disponível em:

<<https://www.lucidchart.com/pages/pt/o-que-e-bpmn>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

MATTHEW, Neil; STONES, Richard. **Beginning Databases with PostgreSQL From Novice to Professional**. 2. ed. Apress, 2005.

MOREIRA, D. Exame. **O que é uma startup?**. 2016. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/pme/o-que-e-uma-startup/>>. Acesso em: 11 abr. 2020.

NODEBR. **O QUE É NODEJS?**. 2016. Disponível em:

<<http://nodebr.com/o-que-e-node-js/>>. Acesso em 11 abr. 2020.

POSTGRESQL. **PostgreSQL: About**. [S.D]. Disponível em:

<<https://www.postgresql.org/about/>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

RED HAT. **O QUE É UMA API?**. [S.D]. Disponível em:

<<https://www.redhat.com/pt-br/topics/api/what-are-application-programming-interfaces>>. Acesso em 11 abr. 2020.

RODRIGUES, Joel. **Modelo Entidade Relacionamento (MER)**. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/modelo-entidade-relacionamento-mer-e-diagrama-entidade-relacionamento-der/14332>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

SOLDI, Dimas. **Apenas 25% dos jovens de 18 a 30 anos fazem controle financeiro.** 2019. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2019-10/apenas-25-dos-jovens-de-18-30-anos-fazem-controle-financeiro>> Acesso em: 14 mai. 2020.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. 9ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

S.O.S. **Como a tecnologia pode ajudar na organização financeira.** 2019. Disponível em: <<https://www.sos.com.br/noticias/tecnologia/como-a-tecnologia-pode-ajudar-na-organizacao-financeira>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

TAINO, Denise. **Controle financeiro e tecnologia: 7 vantagens para sua empresa.** Blog da Soften, 2018. Disponível em: <<https://blog.softensistemas.com.br/control-financeiro-e-tecnologia-7-vantagens-para-sua-empresa/>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

TEIXEIRA, Pedro. **Professional Node.js: Building Javascript based scalable software**. 1. ed. John Wiley & Sons, 2012.

ZAMMETTI, F. **Practical Flutter Improve your Mobile Development with Google's Latest Open-Source SDK**. 1. ed. Pottstown, PA, USA: Apress, v. 1, 2019.