



NOVA SCHOOL OF
SCIENCE & TECHNOLOGY

Interacção Pessoa-Máquina

2021/2022

DogGO

Stage 4



DogGO.

Authors:

André Matos, 55358
Beatriz Santos, 55411
João Palma, 55414
João Pio, 55247

Lab class Nº P2

Group Nº 12

Professor:
Teresa Romão

8 de Novembro de 2021

Briefing:

Estamos a desenvolver um website onde podemos encontrar ou oferecer serviços focados nos cães, isto é, no nosso website é possível encontrar pessoas que se estão a oferecer para irem passear o nosso cão, irem com o nosso cão ao veterinário, tosquia-lo entre outros em troca de um preço. Também nos podemos registar e sermos nós a oferecer este tipo de serviços. O propósito do website é facilitar a vida bastante ocupada dos amantes dos nossos amigos de quatro patas.

Cenários:

1. Ir até ao nosso website e procurar por um acompanhante que leve o meu cão ao veterinário
2. Ir até ao nosso website e comprar comida para o meu cão, de preferência sem glúten
3. Ir até ao website deixar uma classificação num serviço que eu já usufruí no passado

● Fotos do protótipo e Link:

Link: <https://marvelapp.com/prototype/h6b8jga>

URL para o nosso protótipo:

https://drive.google.com/drive/folders/1VYuodxi_Fl6eQqv0UHAzM6voUNoiZ-IC?usp=sharing

(apenas acessível por uma conta *fct.unl.pt*)

Instruções para correr o nosso protótipo: (Apenas funciona em Windows)

Aceder a <https://ipm-backend-55414.azurewebsites.net/>

Ou então:

1. Instalar o npm na consola:
Como instalar:
<https://phoenixnap.com/kb/install-node-js-npm-on-windows>
2. Dentro do projeto, na consola, correr “npm install”. Posteriormente, correr “npm start”.
3. Correr o script “devchrome.bat”.
4. Por fim, pode começar a interagir com o website.

URL para o nosso projeto:

<https://joaopio-unigit.github.io/IPM/ipm.html>

Partes incompletas:

O nosso protótipo foi concebido em largura, não em profundidade. Isto é, apresentamos um vasto leque de funcionalidades. Contudo, algumas encontram-se pouco desenvolvidas e são apenas representativas, mas permitem a interação necessária para exibir o seu objetivo e demonstrar uma visão do que seria o produto final.

As funcionalidades que se encontram num maior nível de desenvolvimento são aquelas que vão ser utilizadas para desempenhar as respetivas tarefas dos cenários.

Temos também algumas que apesar de não fazerem partes dos cenários designados, contam também com algum nível de funcionamento. Por isso, torna-se bastante intuitivo que passos seguir em cada *layer* da nossa aplicação.