

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

CÂMPUS CORNÉLIO PROCÓPIO

Bacharelado em Engenharia de Software

DISCIPLINA: *Oficina de Integração 2*

PROFESSOR: *Andrey Cabral Meira*

**PLATAFORMA DE VEICULAÇÃO
PUBLICITÁRIA POR GEOLOCALIZAÇÃO -
RELATÓRIO PARCIAL**

Magno Santos

Massallys Silva

Ykaro Andrade

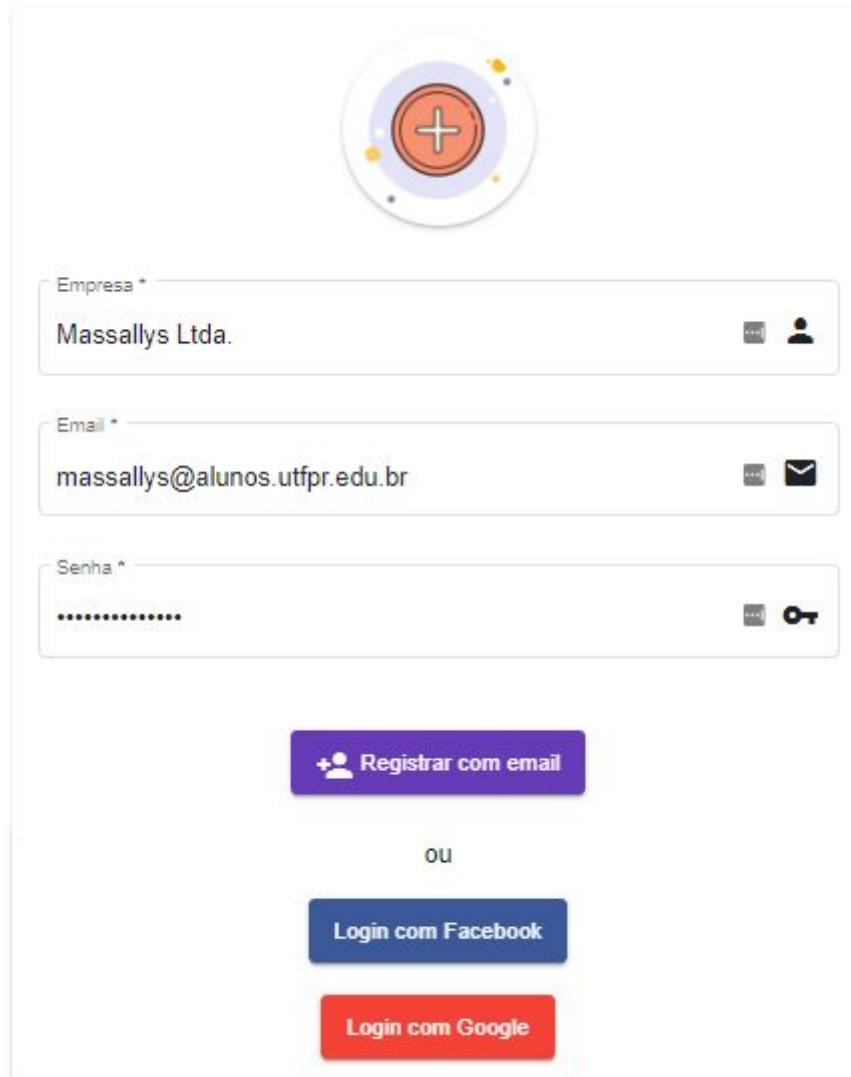
Cornélio Procópio

2019

I. Implementação - Teste Exploratório

A implementação do nosso projeto no modo web, como mencionado na documentação será explicado a seguir junto ao teste exploratório que foi utilizado para esta análise. Até o momento, foram feitos apenas as funções de cadastros e login.

Para o cadastro de empresa, deve ser inserido o nome da empresa, senha de no mínimo 6 dígitos e e-mail além, de uma foto. Todos esses campos são obrigatórios e sem preenchê-los não há como finalizar o cadastro.



A imagem mostra a interface de cadastro de uma empresa. No topo, há um ícone circular com um símbolo de adição (+) no centro, rodeado por pontos coloridos. Abaixo, há três campos de entrada de texto:

- O primeiro campo é rotulado "Empresa *" e contém o texto "Massallys Ltda.". À direita do campo há ícones para upload de imagem e perfil de usuário.
- O segundo campo é rotulado "Email *" e contém o endereço "massallys@alunos.utfpr.edu.br". À direita há ícones para upload de imagem e envio de e-mail.
- O terceiro campo é rotulado "Senha *" e contém pontos para mascarar o texto. À direita há ícones para upload de imagem e uma chave para alternar visibilidade.

Abaixo dos campos, há um botão azul com o texto "Registar com email" e um ícone de usuário. Abaixo deste botão, há o texto "ou". Seguem-se dois botões de login: um azul com o texto "Login com Facebook" e um vermelho com o texto "Login com Google".

Figura 1 - Tela de Cadastro Empresa

Após feito isso, a conta cadastrada será direcionada para uma outra página onde a empresa deverá selecionar o reenvio do e-mail cadastrado para validar o email ou prosseguir com o carregamento da página. Nos testes quando foram feitos os *logout* para sair da conta da empresa houve *bug* ao acessar novamente, aparecia uma mensagem descrevendo que o login estava sendo realizado com sucesso e que tinha que terminar o

cadastro porém, ao acessar *login* a tela apenas carregava, ou seja, ficava apenas carregando a página sem de fato entrar na conta.

Após a verificação de e-mail, a empresa é direcionada para uma página com dados que a empresa precisa preencher como: localização, cpf, cnpj, tipo de empresa, etc.

Massallys Ltda.
massallys@alunos.utfpr.edu.br

Endereço completo *

Rua Antonina, 77 - Vila Independência, Cornélio Procopio - PR, 86300-000

Rua *
Rua Antonina

Número *
77

Complemento

CEP
86300-000

Bairro *
Vila Independência

Cidade
Cornélio Procopio

Estado
Paraná

País
Brasil

CNPJ *

Tipo de estabelecimento

Salvar

Figura 2 - Tela de Preenchimento Empresa

Apesar das especificidades de muitas estabelecimento que pode ser preenchido na hora de cadastrar as empresas - que foi incluída com base no site da receita federal - ainda sim não consta outros tipos mais simples ou ainda sim uma seleção para tipos de empresas que não estejam de acordo com a lista apresentada, como “outros”, por exemplo.

No primeiro momento após salvar o preenchimento do cadastro da empresa o site é redirecionado não para página principal e sim para a página de *login*, ou seja, é feito o *logout*, isso deverá ser melhorado para a próxima versão.

O site fica também mostrando um carregamento, isso infinitamente, ou seja, como se o usuário clicasse em algo e apresentasse o logo de carregamento porém, isso ocorre sem ser clicado. Também deverá ser arrumado para a próxima versão.

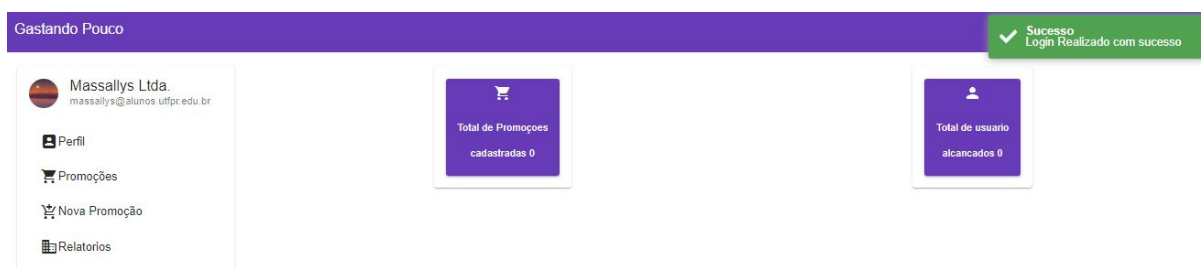


Figura 3 - Tela que apresenta Login realizado com sucesso

A tela principal nesta primeira versão apresenta dois *boxs* o primeiro mostra o total de promoções cadastradas e o segundo o total de de usuários que foram alcançados a partir das promoções postadas.

Na parte lateral esquerda, contém opções como perfil onde deveria ser inserido descrições e informações que a empresa queria alterar porém, nesta versão a clicar em perfil na verdade parece a página de promoções.



Figura 4 - Tela de cadastro de promoções

Nele é possível adicionar título, descrição, data de início e término da postagem, além do preço principal do produto e preço com desconto. Apesar disso, ainda não é possível salvar como também não é possível atualizar o perfil, visualizar promoções e relatório.

II. Aplicações Utilizadas

A. HTML e CSS

O projeto será feito em uma aplicação web e para isto é utilizado o HTML que é uma linguagem de marcação de texto estruturada. Junto ao HTML o CSS será implementado também sendo responsável pela apresentação e estilização de componentes (layout) de um HTML.

B. ANGULAR

O Angular tem a função de permitir a fácil reutilização de código. Ele é um framework com base no JavaScript, que contém ferramentas mais ágeis para as aplicações atuais.

C. ANGULAR MATERIAL 2

O Material implementa as especificações do Material Design da Google, ou seja, fornece um layout para design web com o objetivo de manter um padrão e são essas especificações que serão usadas no nosso projeto. A nova versão fornece componentes facilmente manipulados por meios de tags próprias com atributos de nomes auto-explicativos.

D. JAVASCRIPT

JavaScript com seu multi-paradigma é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível. É uma principal tecnologia para a web junto com o HTML e CSS. Seu objetivo é a possibilidade de páginas interativas e por este motivo será um dos pilares para o nosso projeto.

E. TYPESCRIPT

É um conjunto de linguagem JavaScript que é tipada desenvolvida pela Microsoft. Podendo ser usada tanto pelo lado do cliente quanto do lado do servidor nos ajudará a desenvolver o que é necessário para o nosso projeto. O Angular utiliza TypeScript como linguagem padrão de desenvolvimento e possui suporte a JavaScript e Dart.

F. NODE.JS

Node.js é uma aplicação do lado do servidor utilizando junto a ele o JavaScript. A escolha para o node.js no projeto são: pelo seu apelo ao mercado hoje em dia, ou seja, por estar mais ativo ao mercado de web, além de sua alta escalabilidade e performance.

G. EXPRESS.JS

Express.js é um framework que facilita também no desenvolvimento de uma aplicação web apresentando diversos pacotes para diversas funções. Ele também permite instanciar servidores web e receber requisições HTTP.

H. VISUAL STUDIO CODE

A IDE que será utilizada para o desenvolvimento do projeto é o Visual Code da Microsoft. A sua escolha foi pelo motivo do seu alto desempenho e sua disponibilidade de diversas linguagens para se trabalhar.

I. FIREBASE

J.

Esta aplicação desenvolvida pela Google é uma aplicação web e também mobile que facilita diversas situações no desenvolvimento como a amostra em tempo real da utilização do banco de dados, autenticação dos usuários, hosting e etc, que será utilizado no projeto.

K. MONGODB

MongoDB será o banco de dados que utilizaremos para o projeto. Utilizando a linguagem NoSQL, ou seja, não tem o objetivo de ser estruturada facilitando consultas, inserções, etc. Além, podendo ser programada online.