

ECO044 – DISPOSITIVOS MÓVEIS

Prof. Walter Aoiama Nagai

ECO022 – APLICATIVO

AGENDA DE EVENTOS PARA FUNDAÇÃO CULTURAL
CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE

EQUIPE

ALUNOS	REGISTRO ACADÊMICO
LUIZ OTÁVIO NUNES MOURA DA ROSA	16635
EDUARDO DUARTE DE SANT'ANNA	19294
PATRICK MACHADO	19309
RAPHAEL IOTTI	16641

TÓPICOS ABORDADOS (I)

- 1. INTRODUÇÃO AO PROBLEMA;**
- 2. MODELAGEM DO PROBLEMA;**
- 3. CRIAÇÃO DA INTERFACE;**
- 4. ESTRUTURA DO PROJETO E CONEXÃO COM BANCO DE DADOS;**
- 5. VERSÃO FINAL;**
- 6. FUTURAS MELHORIAS;**
- 7. CONCLUSÃO.**

1 - INTRODUÇÃO

- Criação de um aplicativo nas plataformas Android e IOS;
- Foi proposta a criação de uma agenda de eventos para Fundação Cultural Carlos Drummond de Andrade;
- Objetivo de atingir o público jovem;

2 – MODELAGEM DO PROBLEMA

- Definir estratégias:
 - Foco em agenda de eventos;
 - Buscar público jovem;
 - Definir funcionalidades do aplicativo;
- Elaborar cronograma;
 - Criar diagrama de casos de uso;
 - Criar protótipo 1\$;
 - Modelar Banco de dados (SQLite);
 - Implementar Layout;
 - Conectar Banco de dados;
 - Implementar funcionalidades;
 - Testes.

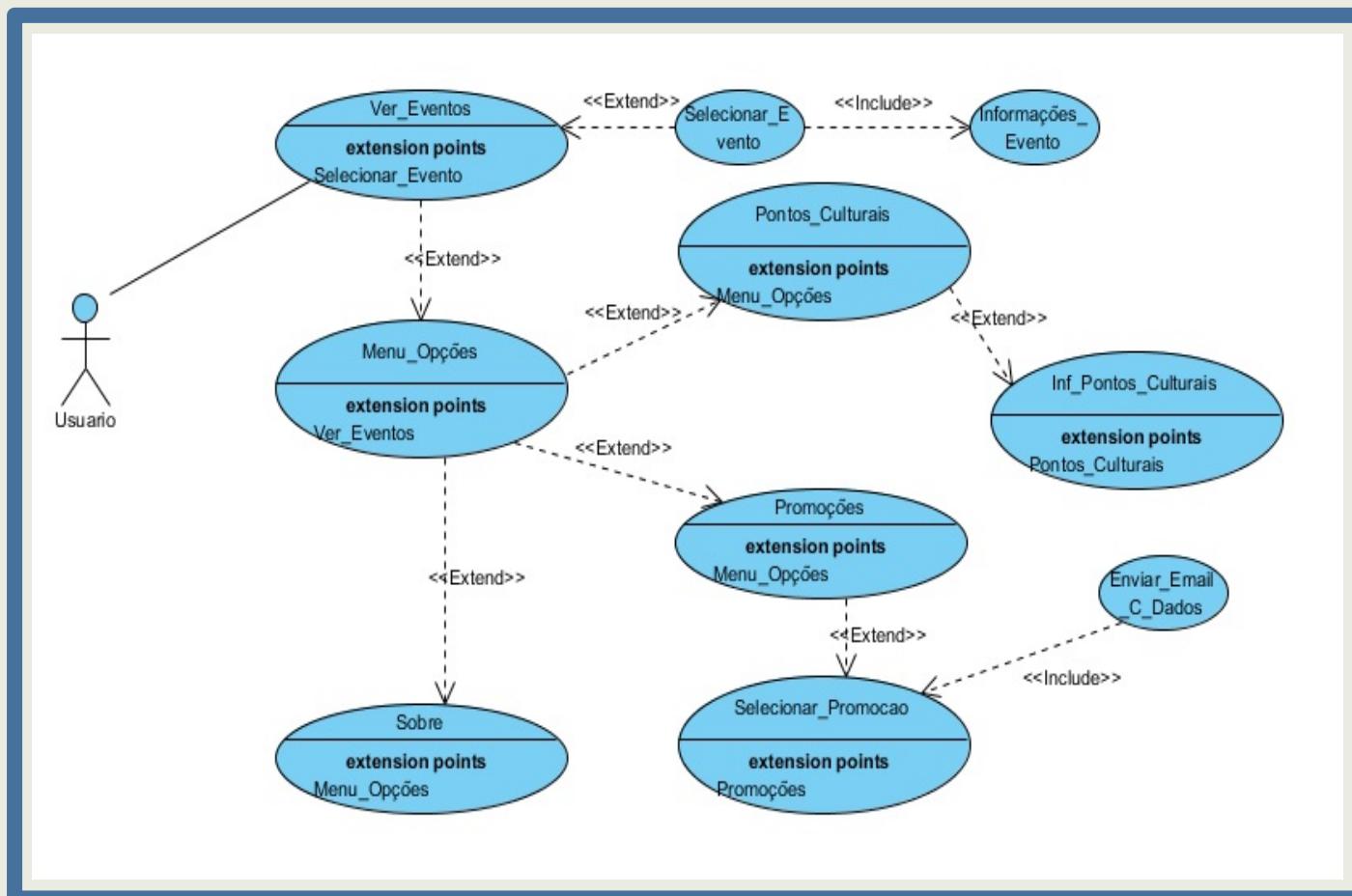


Figura 1 – Diagrama de casos de uso.

3 – CRIAÇÃO DA INTERFACE ANDROID (I)

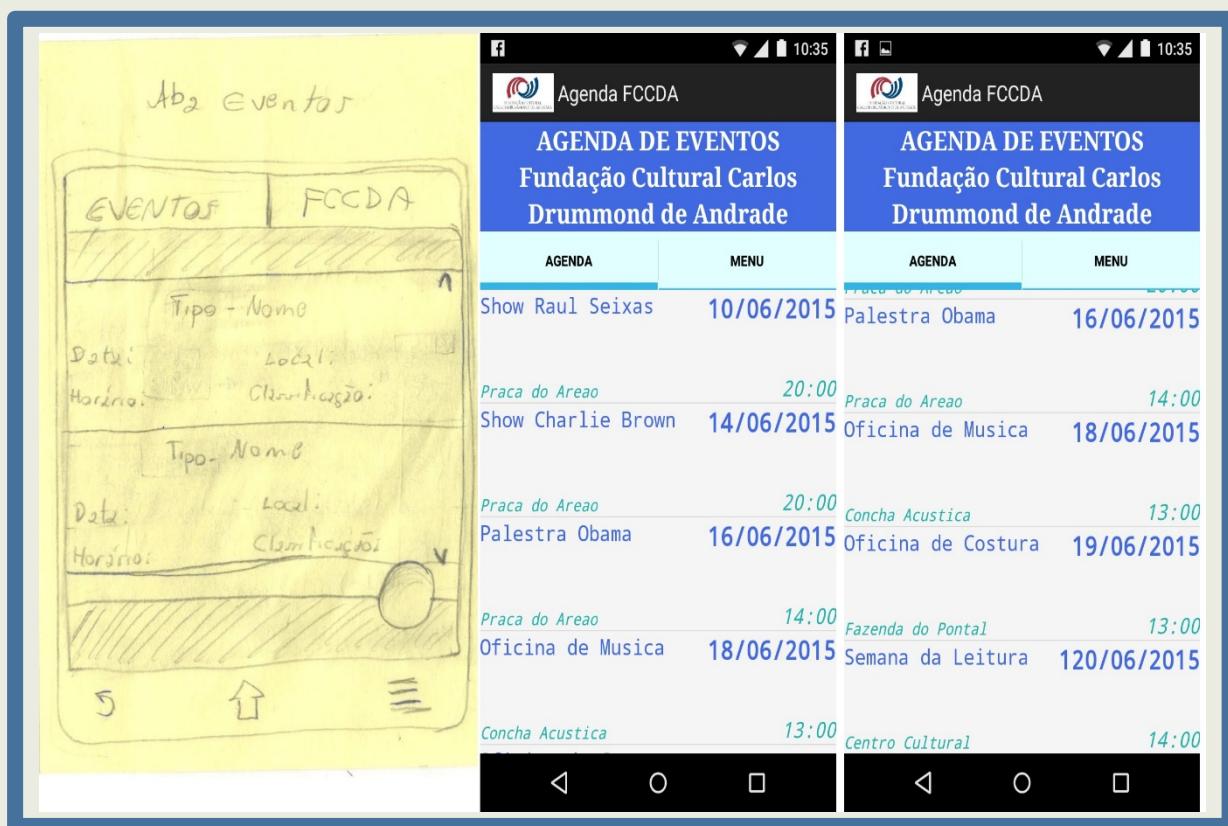


Figura 2 – Aba de Eventos.

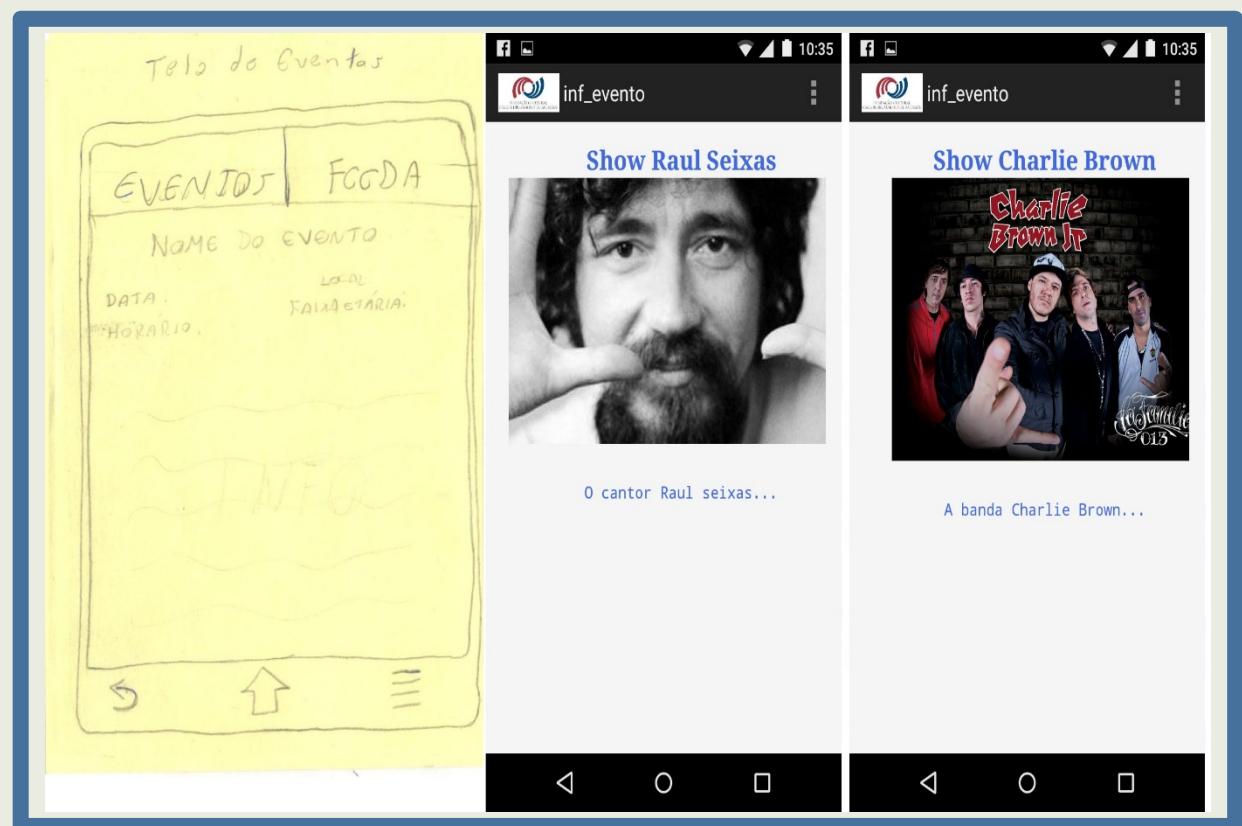


Figura 3 – Informação sobre os eventos.

3 – CRIAÇÃO DA INTERFACE ANDROID (II)



Figura 4 – Aba Menu.

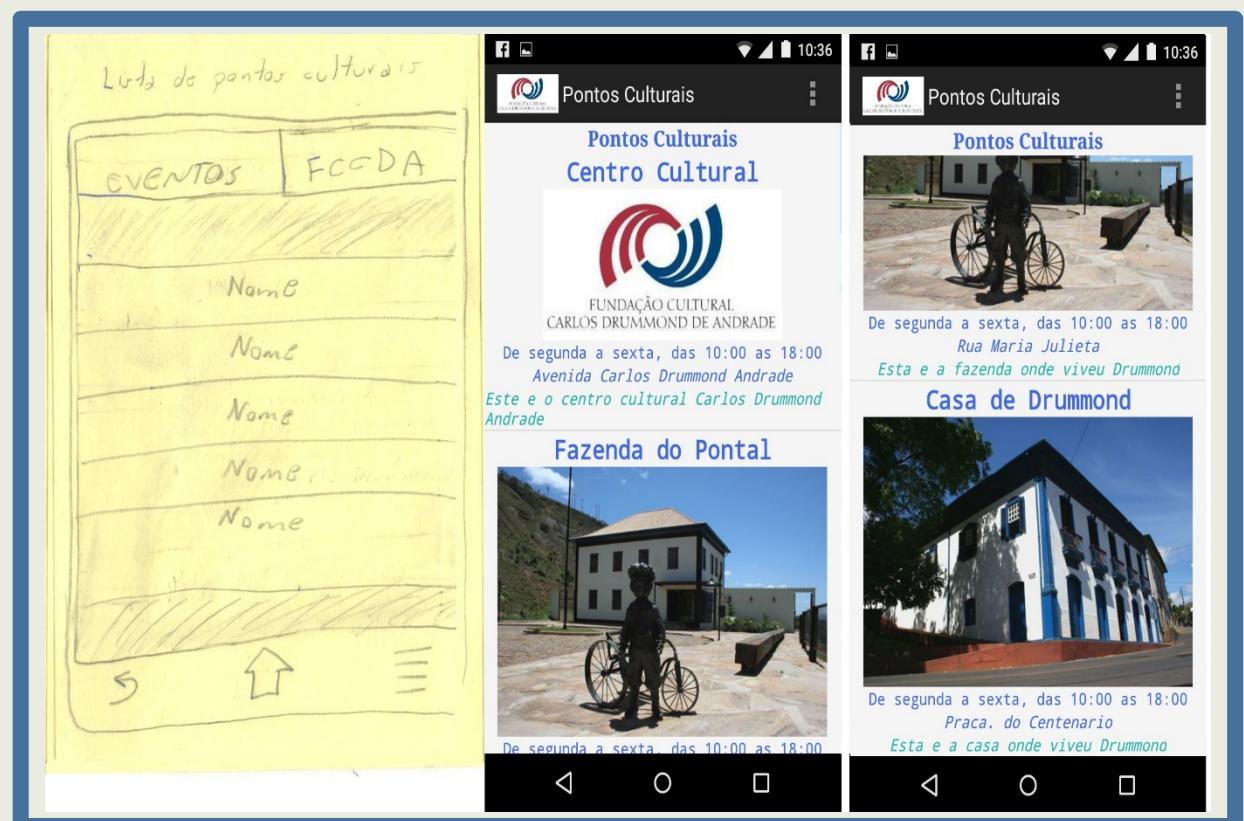


Figura 5 – Pontos Culturais.

3 – CRIAÇÃO DA INTERFACE ANDROID (III)

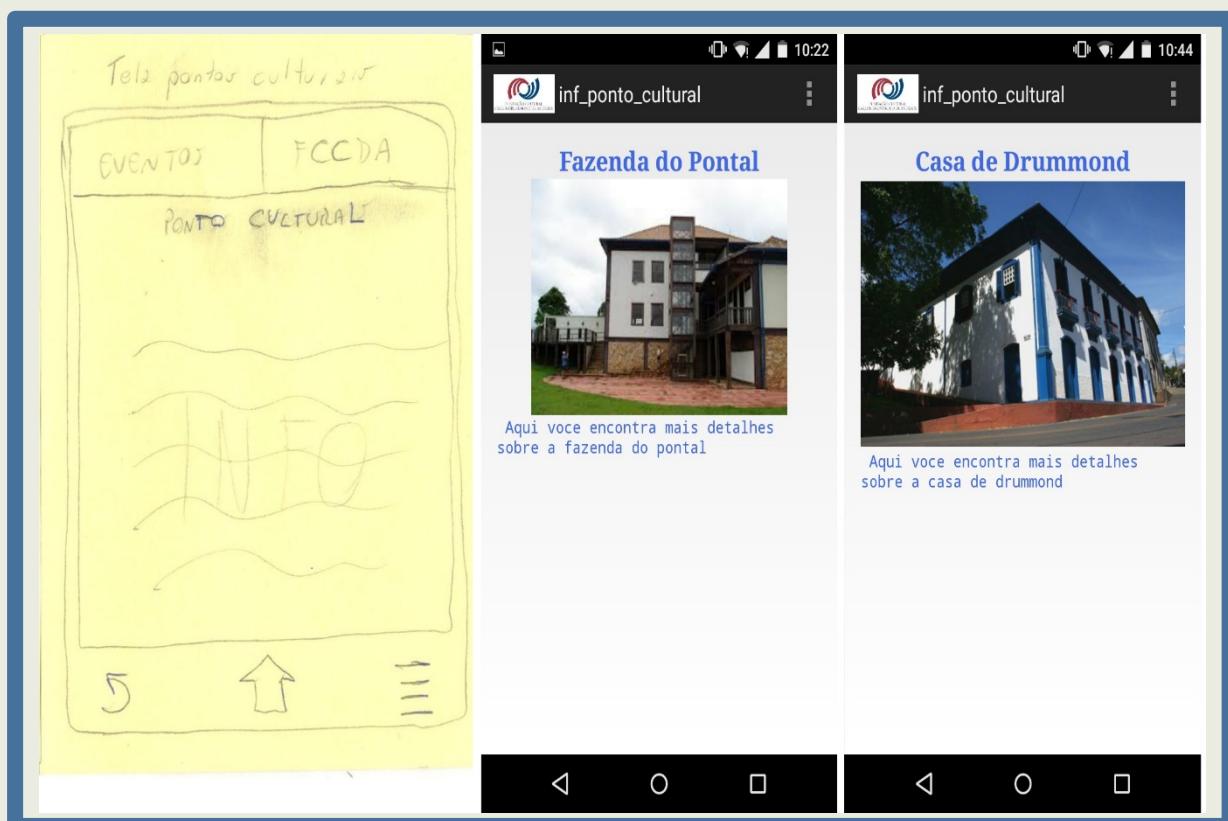


Figura 6 – Informações sobre os Pontos Culturais.

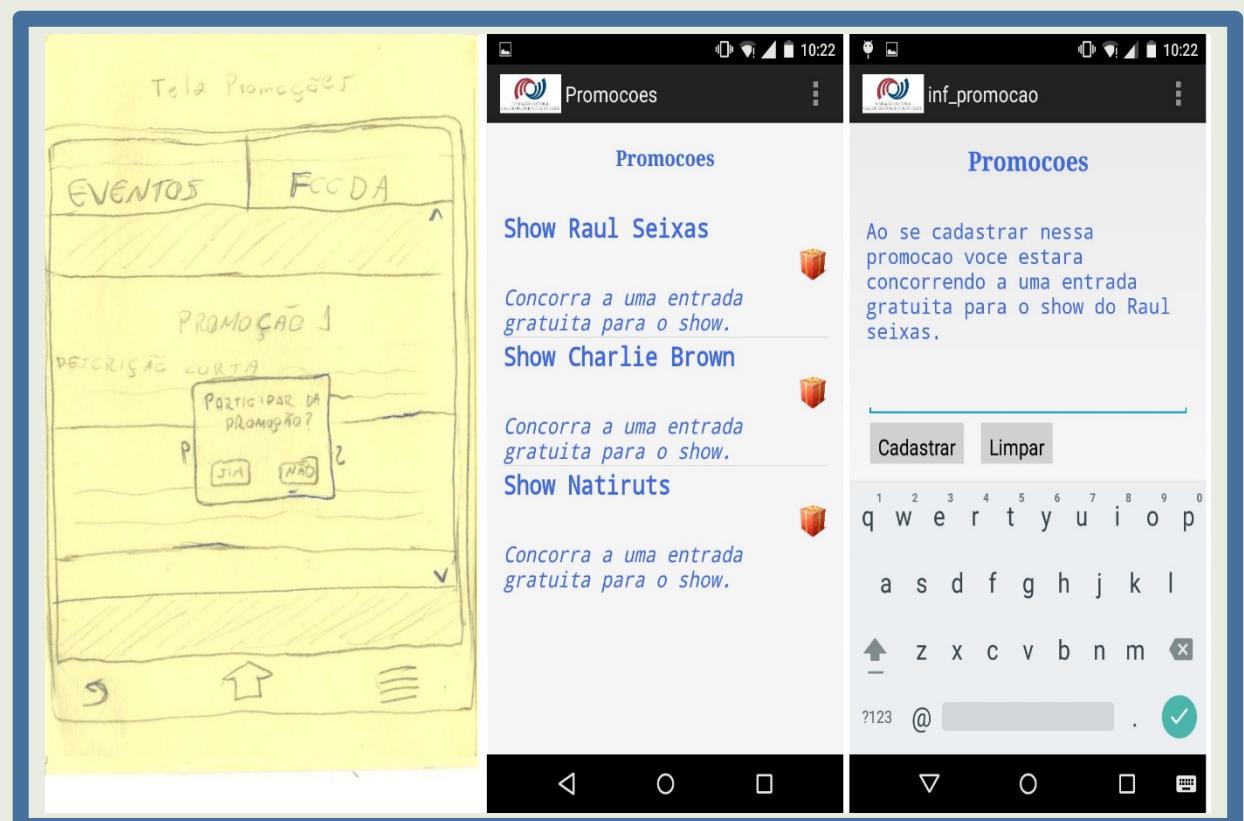


Figura 7 – Promoções.

3 – CRIAÇÃO DA INTERFACE IOS (IV)

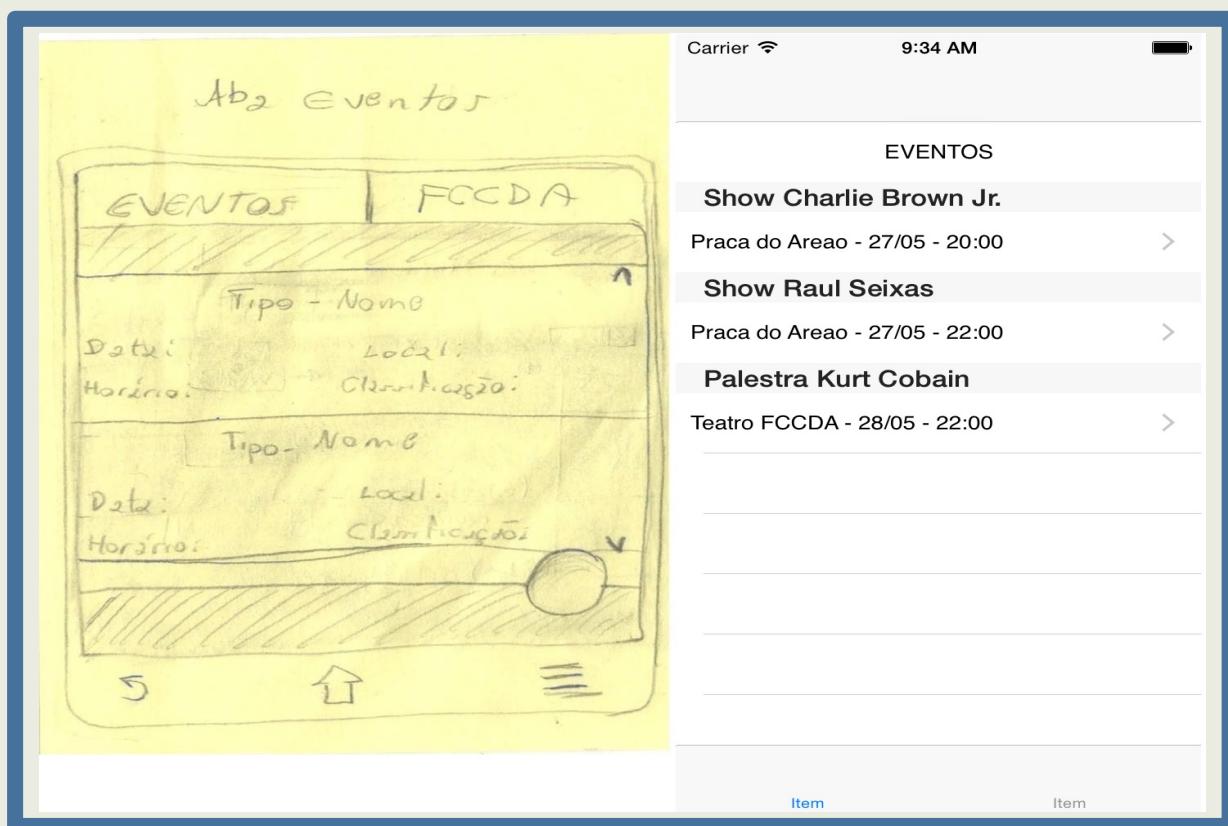


Figura 8 – Aba de Eventos.

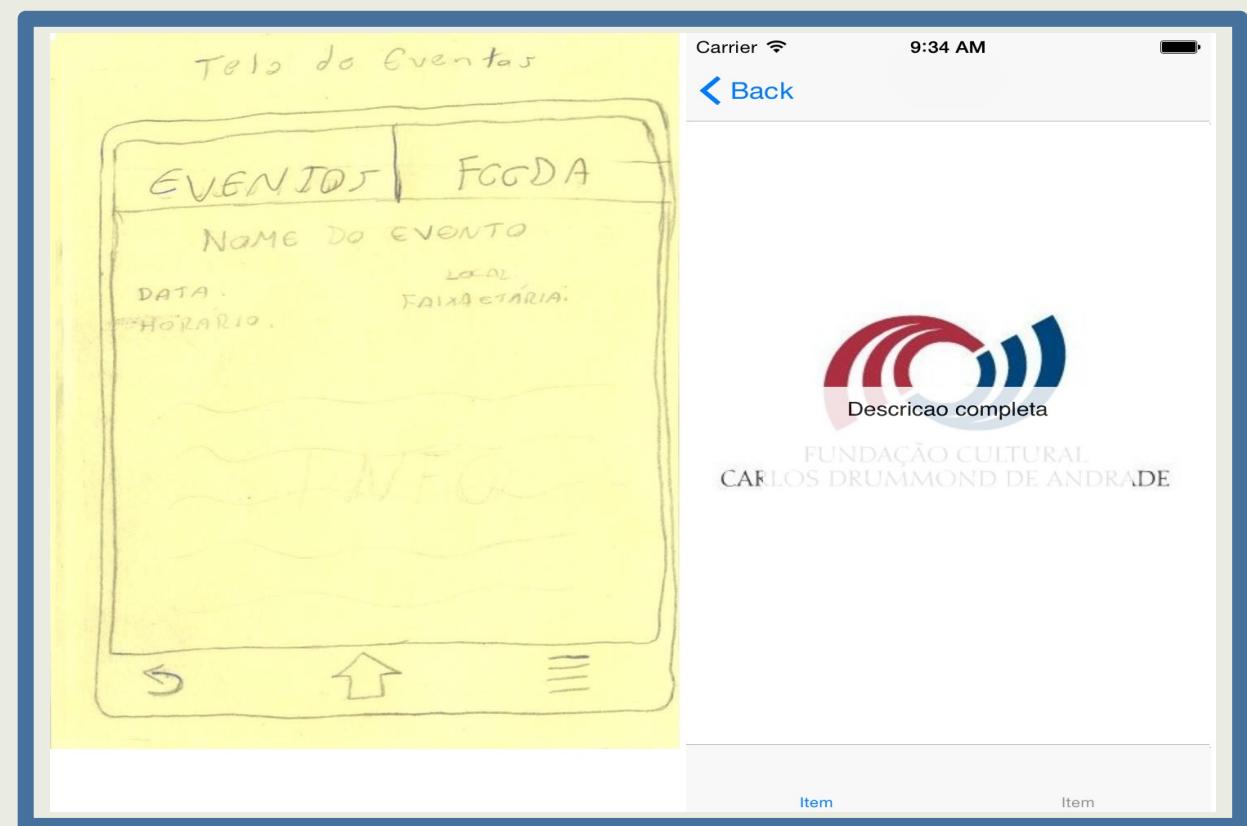


Figura 9 – Informação sobre os eventos.

3 – CRIAÇÃO DA INTERFACE IOS (V)

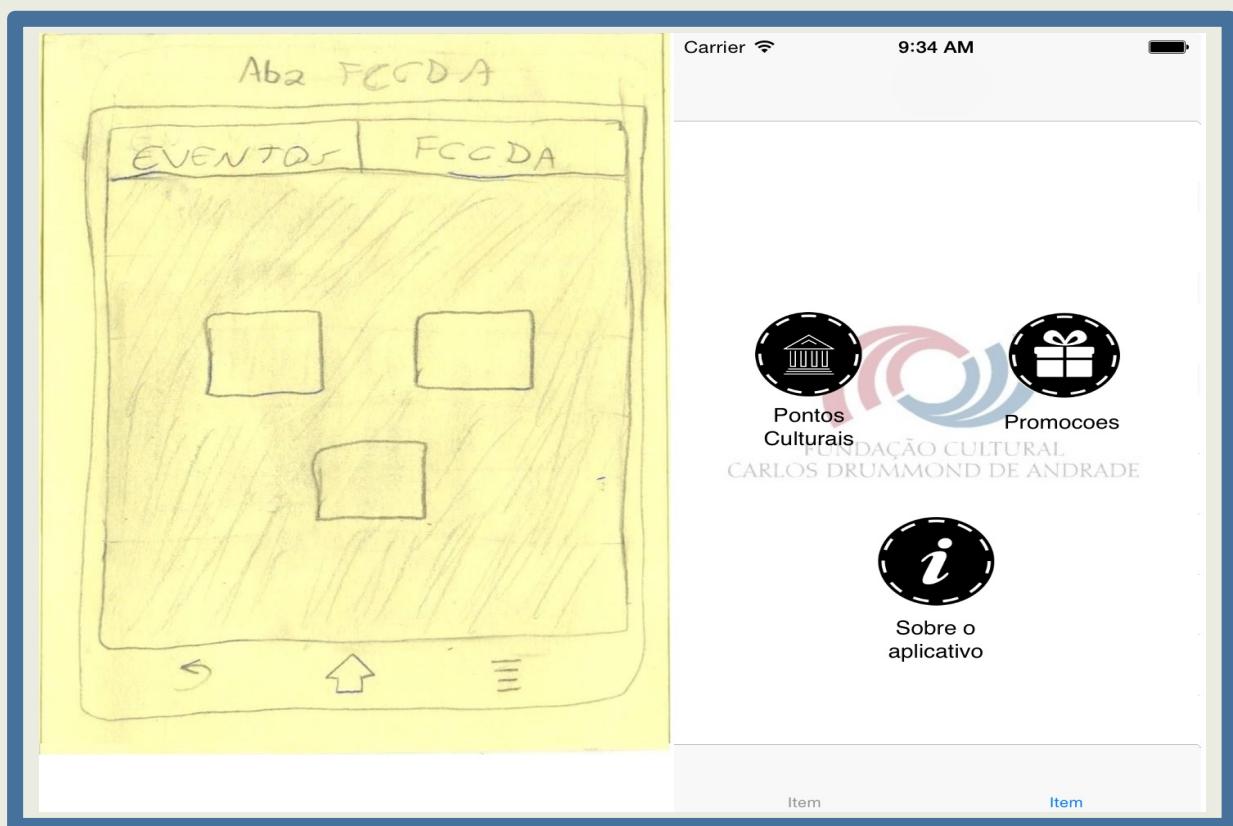


Figura 10 – Aba Menu.

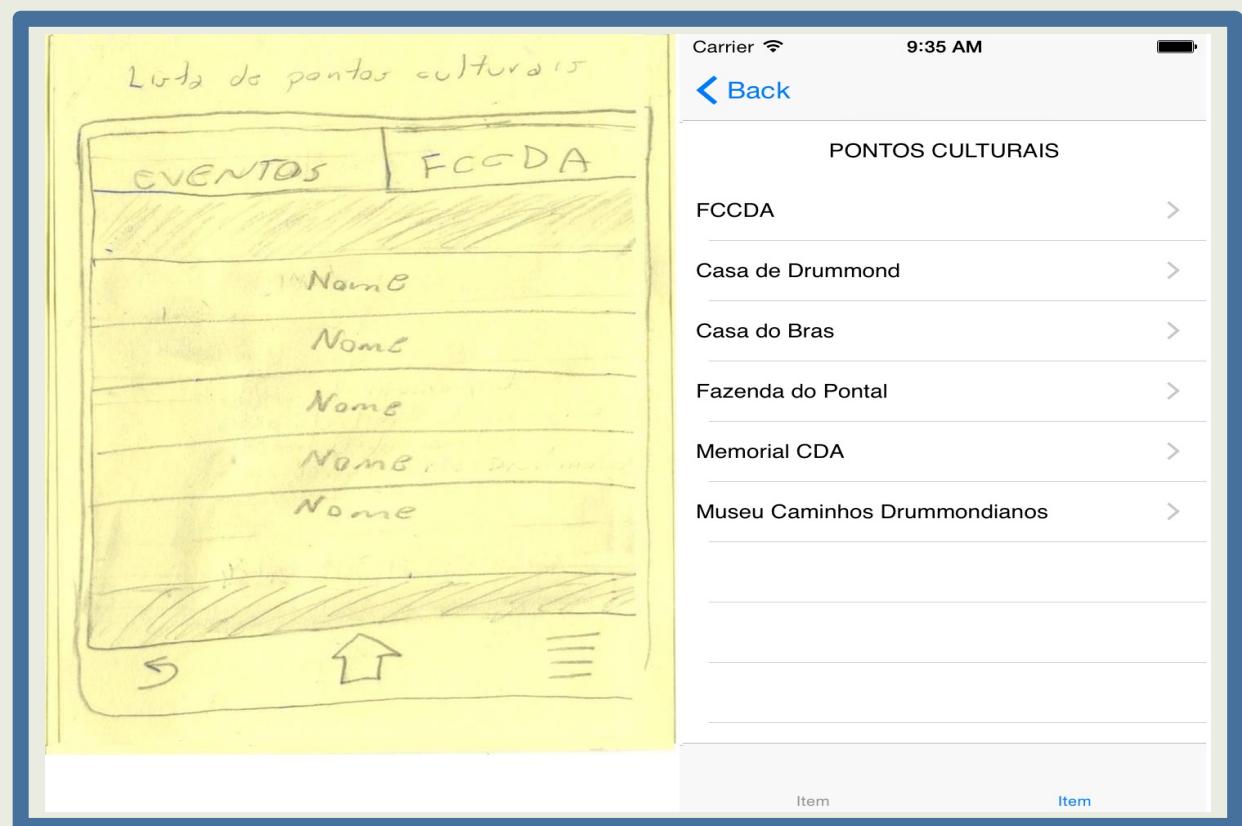


Figura 11 – Pontos Culturais.

3 – CRIAÇÃO DA INTERFACE IOS (VI)

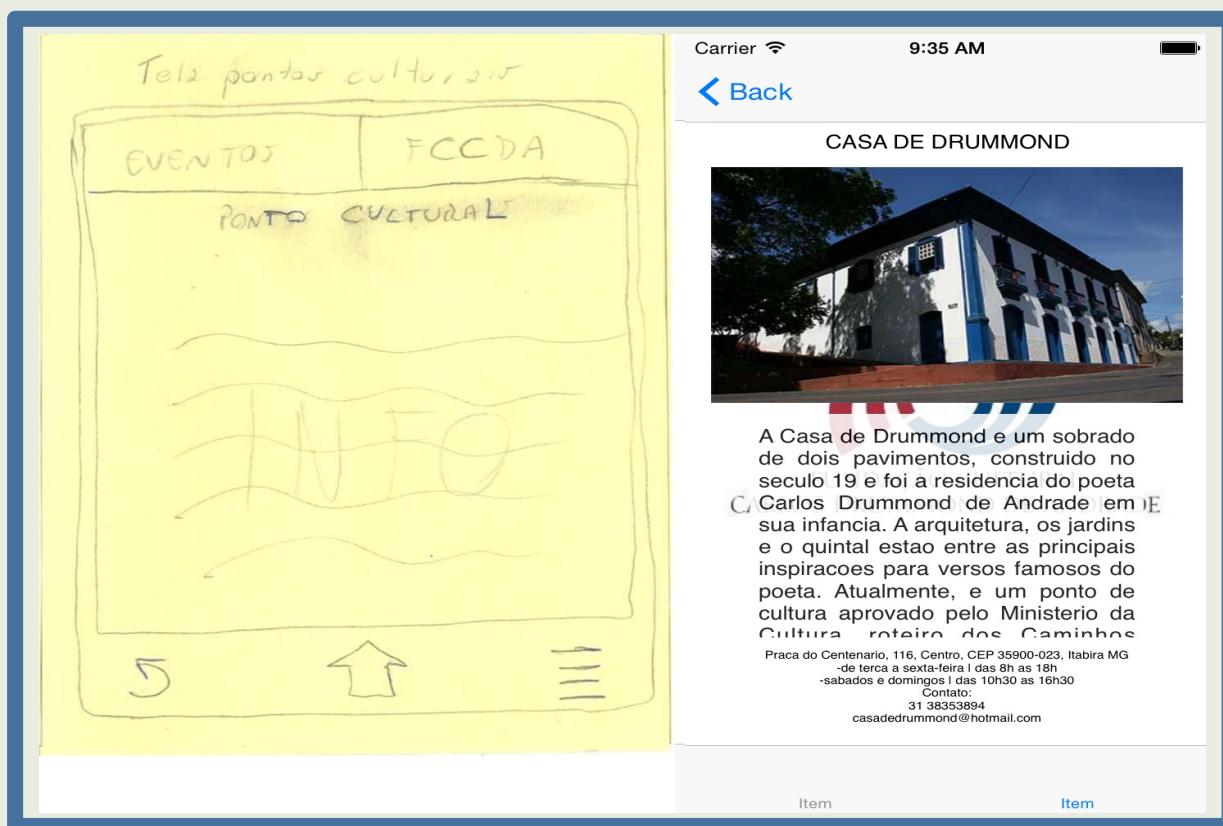


Figura 12 – Informações sobre os Pontos Culturais.

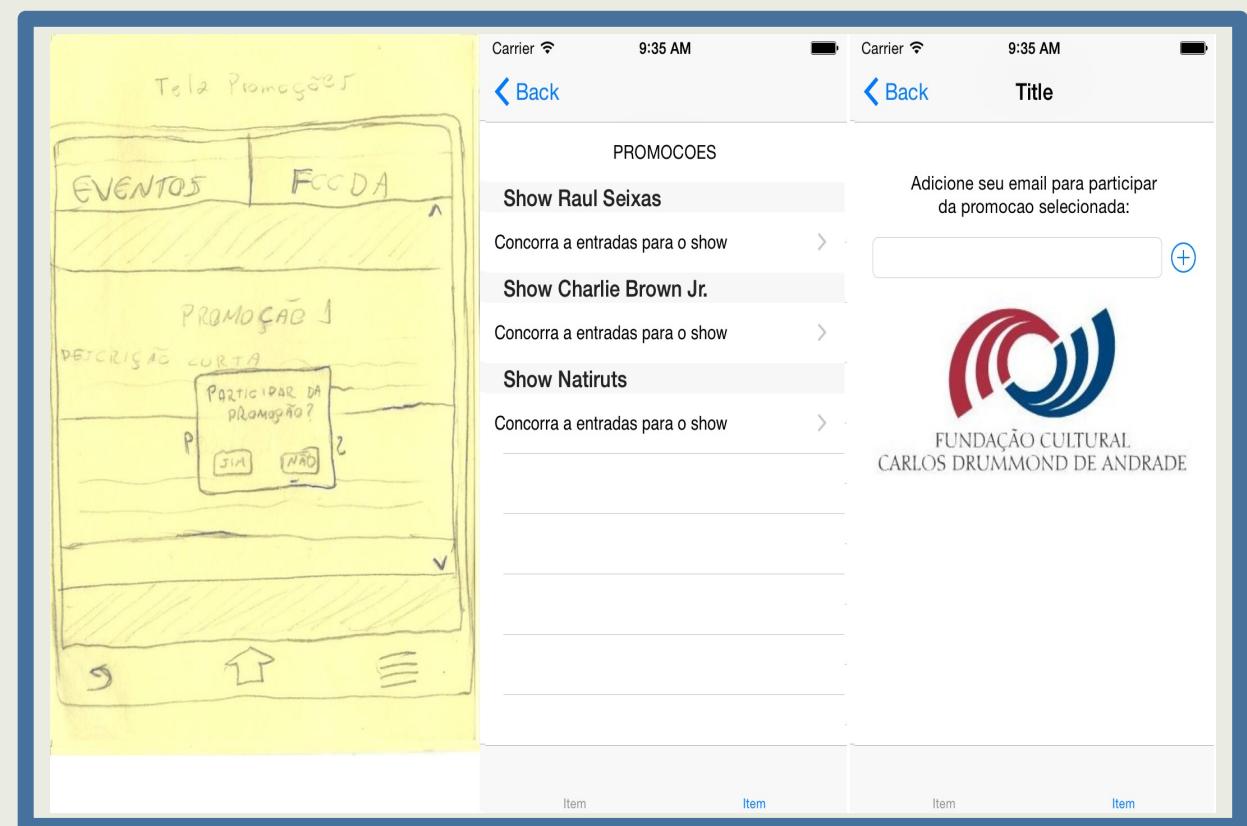


Figura 13 – Promoções.

3 – CRIAÇÃO DA INTERFACE IOS (VII)

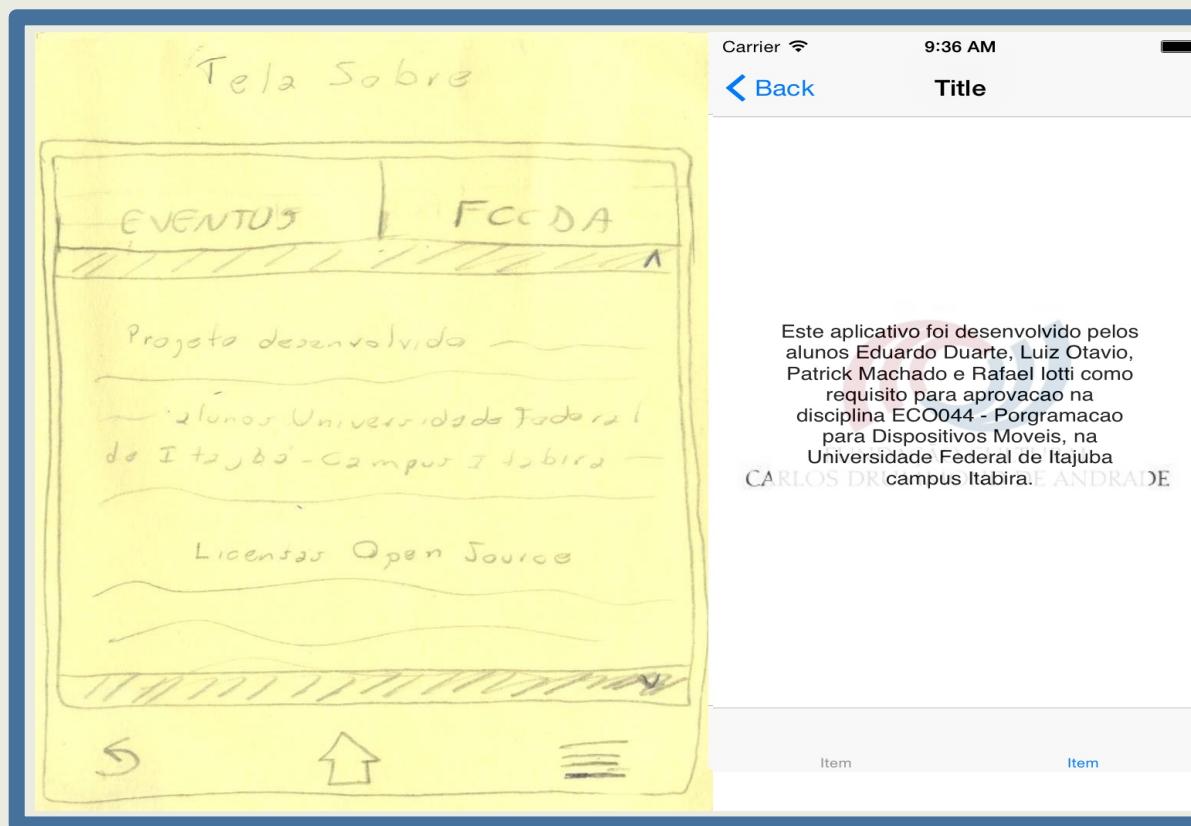


Figura 14 – Sobre

4 – CONEXÃO COM O BANCO DE DADOS SQLITE (I)

The screenshot shows the SQLite Manager interface with the following details:

- Database:** bd_test.sqlite
- Tables:** (4)
 - eventos**: Contains 7 rows of event data.
 - pontos_culturais**
 - promocoes**
 - sqlite_sequence**
- Views, Indexes, Triggers:** (0)

The **eventos** table structure is displayed in the main pane:

_id	nome	data_escrita	faixa_etaria	local	hora	informac...	vagas	valor	categoria	data	imagem
0											
1	Grupo Po...	19-07	10	Teatro da...	20h	Pondo o a...	-	R\$ 5,00	teatro	19-07-2015	evento1
2	Itabiranos ...	19-07	0	Praça de C...	19h	Paola Guer...	-	Gratuito	musica	19-07-2015	evento2
3	Mostra de ...	25-07	0	Memorial ...	18h30	O Dissemi...	-	Gratuito	cinema	25-07-2015	evento3
4	Grupo Sa...	25-07	0	Praça da ...	20h	Sempre de...	-	Gratuito	cultura	25-07-2015	evento4
5	Oficina de ...	08-07	12	FIDE	8h às 12h	A propost...	24	RS 20,00	oficina	08-07-2015	evento5
6	Oficina de ...	02-04	12	FIDE	8h às 12h	A propost...	24	RS 20,00	oficina	02-04-2015	evento5

An **Edit Record** dialog is open for the first row (ID 1), showing the following data:

Table Name:	eventos
1. _id (INTEGER)	1
2. nome (TEXT)	Grupo Ponto de Partida em "Par"
3. data_escrita (TEXT)	19-07
4. faixa_etaria (TEXT)	10
5. local (TEXT)	Teatro da FCCDA
6. hora (TEXT)	20h
7. informacões (TEXT)	Pondo o ator como centro do espetáculo, cantando dançando, interpretando e construindo o seu espaço
8. vagas (TEXT)	-
9. valor (TEXT)	RS 5,00
10. categoria (TEXT)	teatro
11. data (TEXT)	19-07-2015
12. imagem (TEXT)	evento1

Buttons in the dialog include **OK** and **Cancelar**.

Figura 15 – Banco de Dados SQLite criado com auxílio da ferramenta SQL Manager.

4 – CONEXÃO COM O BANCO DE DADOS SQLITE (II)

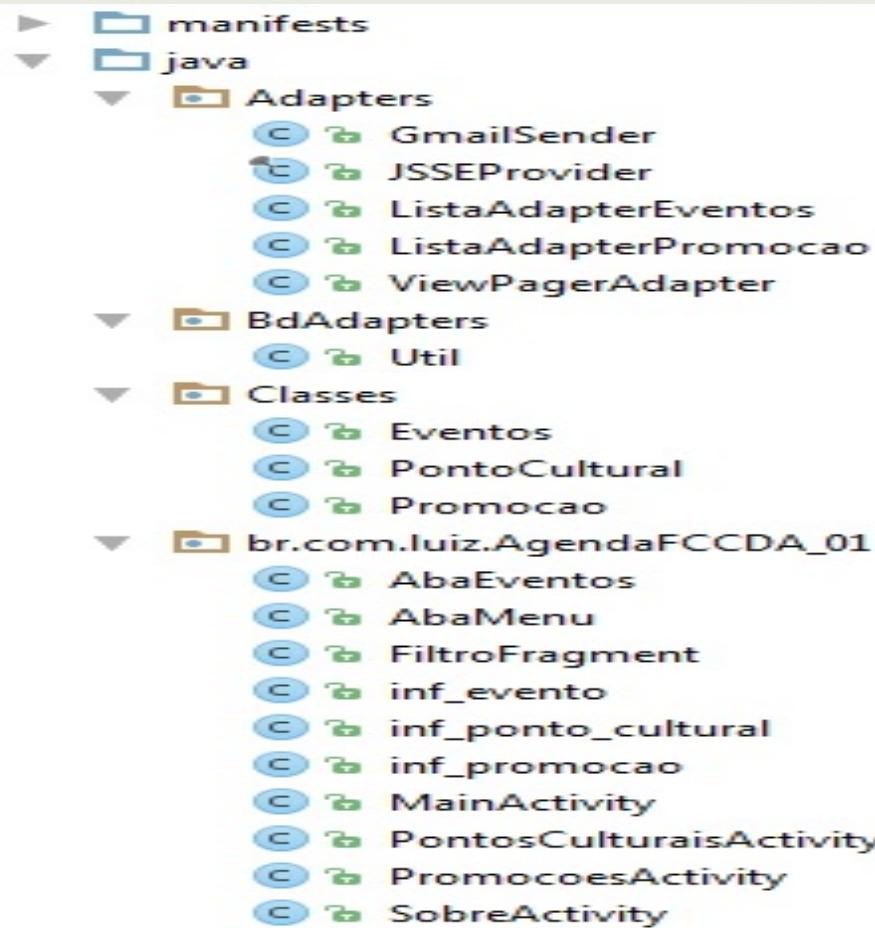


Figura 16 – Estrutura do projeto 1.

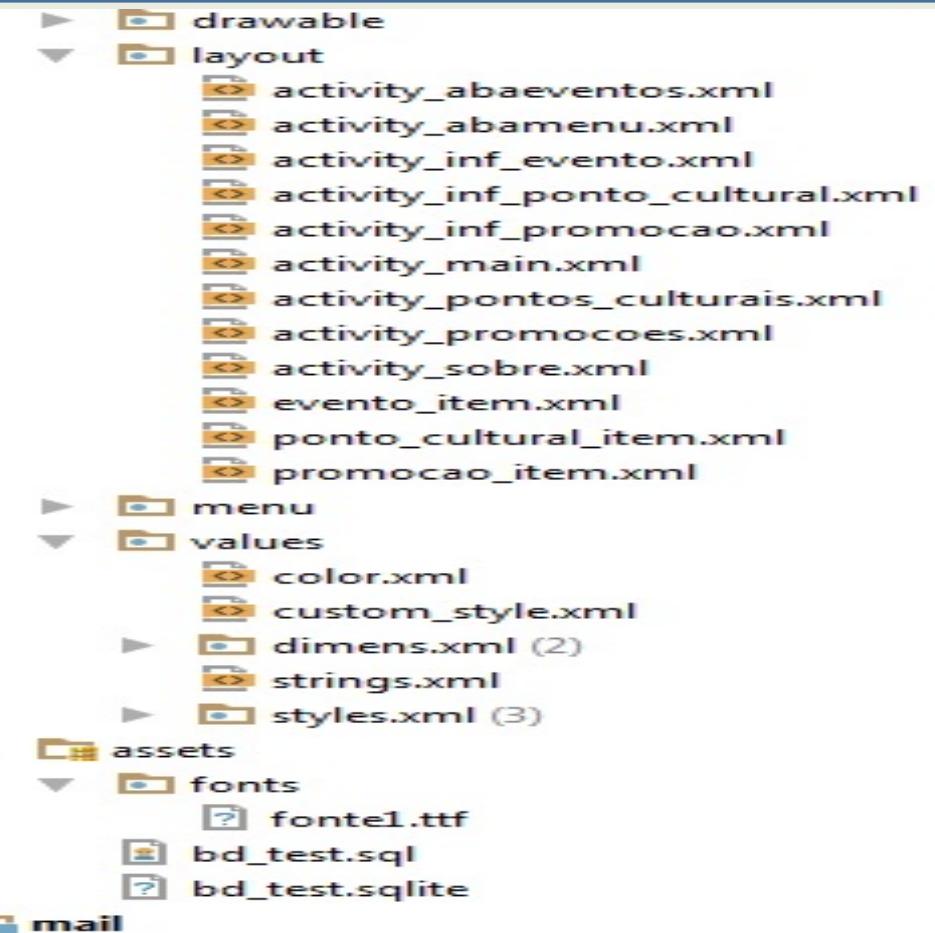


Figura 17 – Estrutura do projeto 2.

4 – CONEXÃO COM O BANCO DE DADOS SQLITE (III)

```
Util.copiaBanco(getActivity(), "bd_test.sqlite");

try {
    String myPath = DB_PATH + "bd_test.sqlite";
    myDataBase = SQLiteDatabase.openDatabase(myPath, null, SQLiteDatabase.OPEN_READONLY);
} catch (Exception e) {
    throw new Error("Unable to create database");
}
eventos = myDataBase.rawQuery("SELECT * FROM " + tableName, null);

int col1 = eventos.getColumnIndex("_id");
int col2 = eventos.getColumnIndex("nome");
int col3 = eventos.getColumnIndex("data_escrita");
int col4 = eventos.getColumnIndex("faixa_etaria");
int col5 = eventos.getColumnIndex("local");
int col6 = eventos.getColumnIndex("hora");
int col7 = eventos.getColumnIndex("informacoes");
int col8 = eventos.getColumnIndex("vagas");
int col9 = eventos.getColumnIndex("valor");
int col10 = eventos.getColumnIndex("categoria");
int col11 = eventos.getColumnIndex("data");
int col12 = eventos.getColumnIndex("imagem");

if (eventos != null) {
    eventos.moveToFirst();
    while (eventos.moveToNext()) {
        Eventos evento = new Eventos();
        evento.setId(eventos.getInt(col1));
        evento.setNome(eventos.getString(col2));
        evento.setData_escrita(eventos.getString(col3));
        evento.setFaixa_etaria(eventos.getString(col4));
        evento.setLocal(eventos.getString(col5));
        evento.setHora(eventos.getString(col6));
        evento.setInformacoes(eventos.getString(col7));
        evento.setVagas(eventos.getString(col8));
        evento.setValor(eventos.getString(col9));
        evento.setCategoria(eventos.getString(col10));
        evento.setData(eventos.getString(col11));
        evento.setImagen(eventos.getString(col12));
        lista.add(evento);
    }
    myDataBase.close();
}

import ...
/**
 * Created by luiz on 27/05/2015.
 */
public class Util {
    public static void copiaBanco(
        Context ctx, String nomeDB) {
        // Cria o banco vazio
        SQLiteDatabase db = ctx.openOrCreateDatabase(
            nomeDB, Context.MODE_WORLD_WRITEABLE, null);
        db.close();
        try {
            // Abre o arquivo que deve estar na pasta assets
            InputStream is = ctx.getAssets().open(nomeDB);
            // Abre o arquivo do banco vazio ele fica em:
            // /data/data/nome.do.pacote.da.app/databases
            FileOutputStream fos = new FileOutputStream(
                ctx.getDatabasePath(nomeDB));
            // Copia byte a byte o arquivo do assets para
            // o aparelho/emulador
            byte[] buffer = new byte[1024];
            int read;
            while ((read = is.read(buffer)) > 0) {
                fos.write(buffer, 0, read);
            }
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Figura 18 – Fazendo a conexão do banco de dados SQLite com o aplicativo.

5 – VERSÃO FINAL ANDROID (I)

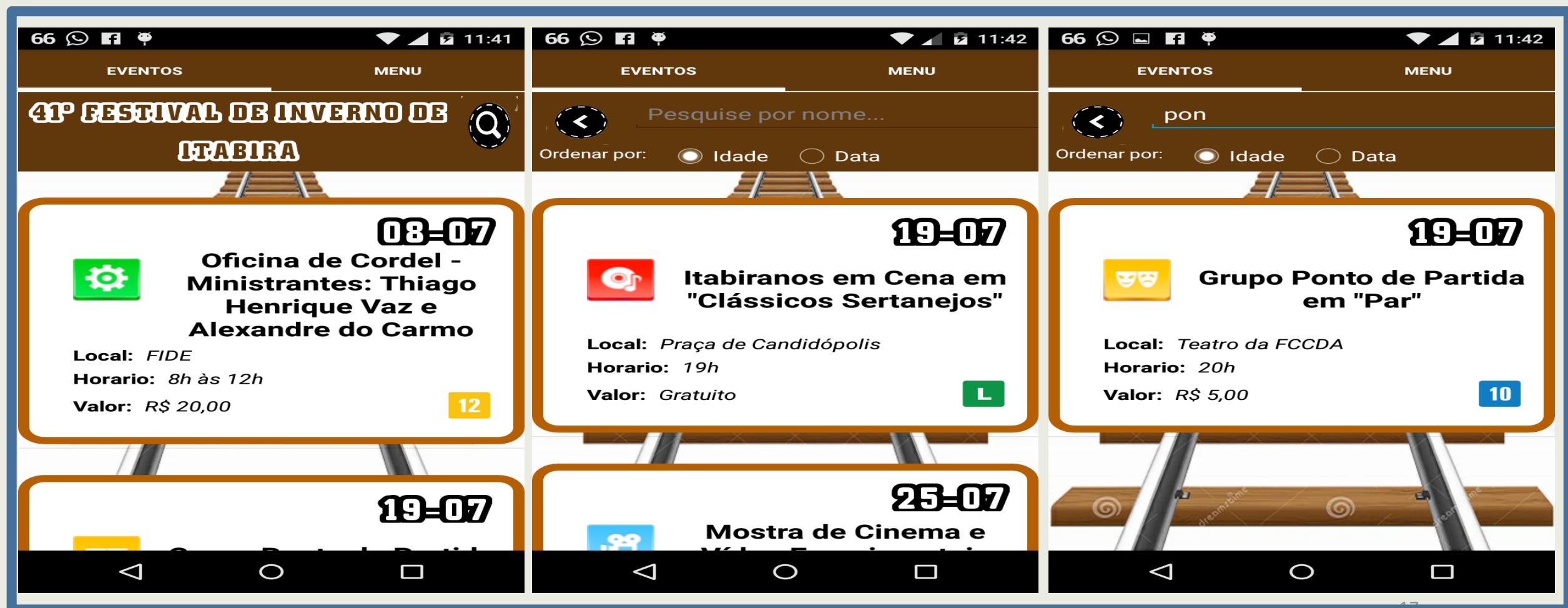


Figura 19 – Versão final do aplicativo android 1.

5 – VERSÃO FINAL ANDROID (II)

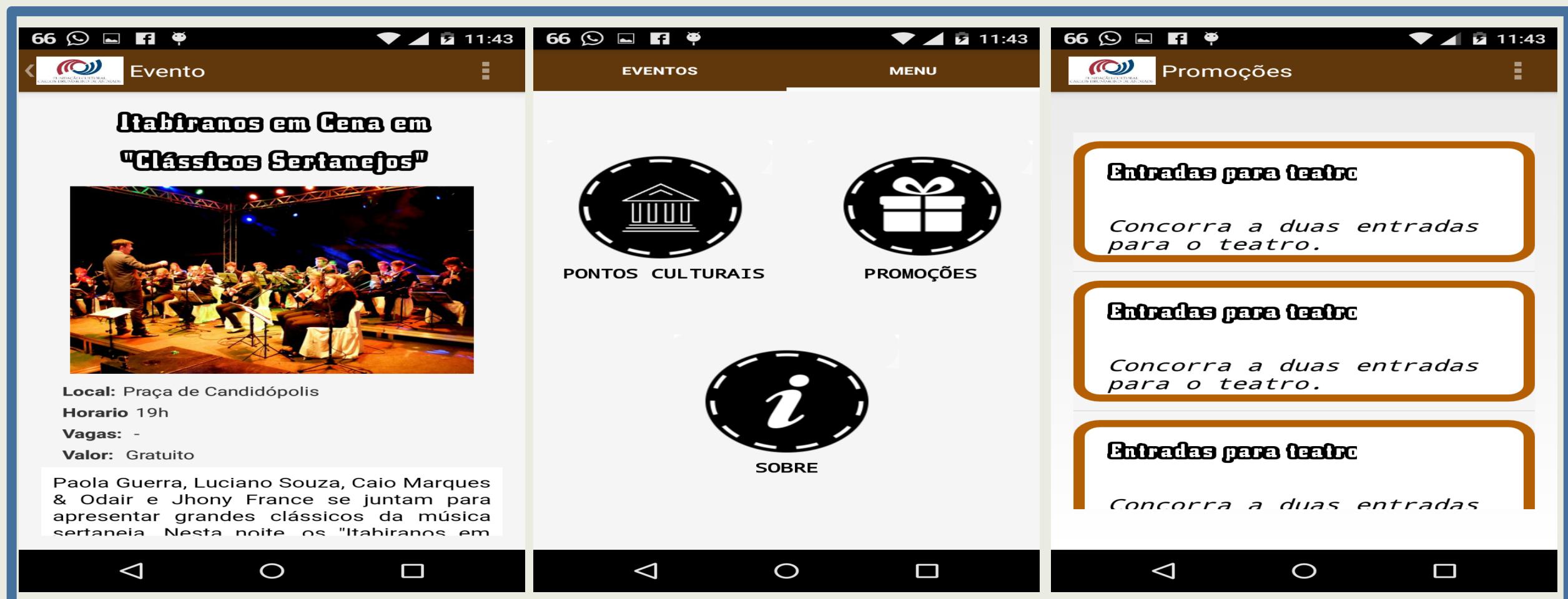


Figura 20 – Versão final do aplicativo android 2.

5 – VERSÃO FINAL ANDROID (III)

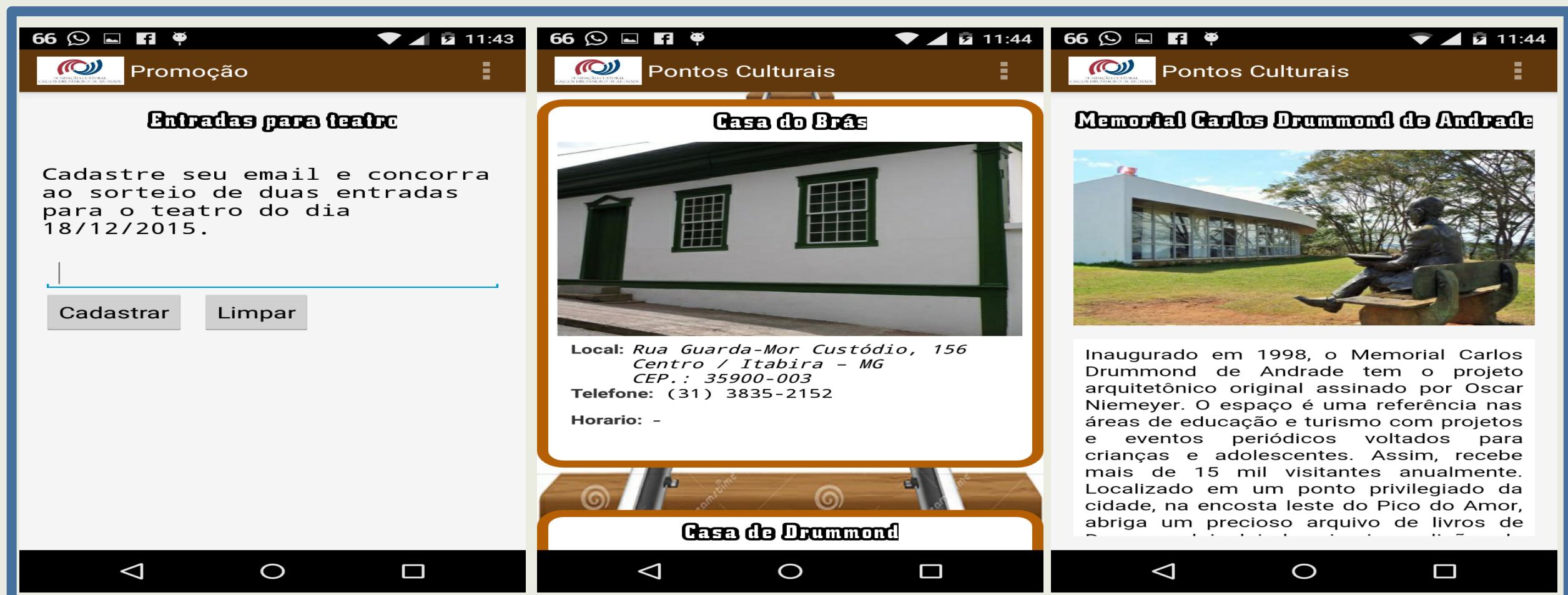


Figura 21 – Versão final do aplicativo android 3.

5 – VERSÃO FINAL IOS (IV)

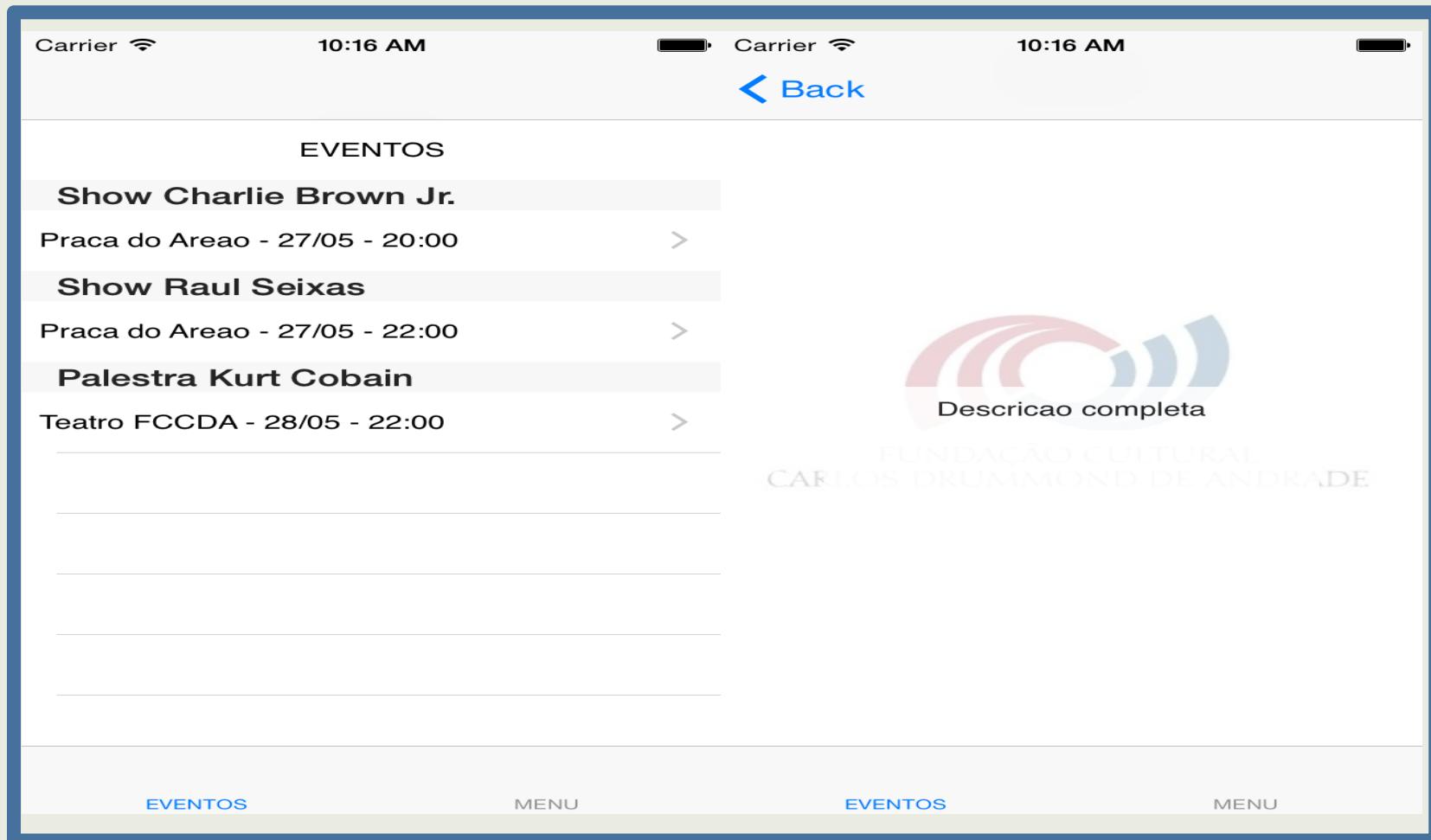


Figura 19 – Versão final do aplicativo ios 1.

5 – VERSÃO FINAL IOS (V)

The figure consists of three screenshots of an iOS application interface, labeled from left to right:

- Home Screen (10:16 AM):** Displays the logo of the Fundação Cultural Carlos Drummond de Andrade (FCCDA) with two circular icons: one for 'Pontos Culturais' (showing a building icon) and one for 'Promoções' (showing a gift box icon). Below the logo are two buttons: 'Sobre o aplicativo' (with an info icon) and 'MENU'. The status bar shows 'Carrier' with signal strength, the time '10:16 AM', and battery level.
- Promotions List (10:17 AM):** Shows a list of promotional offers under the heading 'PROMOÇÕES'. Each item includes the show name, a description, and a right-pointing arrow for more details.
 - Show Raul Seixas:** Concorra a entradas para o show >
 - Show Charlie Brown Jr.:** Concorra a entradas para o show >
 - Show Natiruts:** Concorra a entradas para o show >The status bar shows 'Carrier' with signal strength, the time '10:17 AM', and battery level.
- Promotion Details (10:17 AM):** Shows the details for the 'Show Raul Seixas' promotion. It includes a back button, the title 'Title', and instructions for participating in the promotion: 'Para participar da promoção, envie um email com o assunto "PROMOÇÃO" para fccda.comunicacao@gmail.com com o código: F6BT2J'. It also features the FCCDA logo and the show's name 'Show Raul Seixas'.

Figura 20 – Versão final do aplicativo ios 2.

5 – VERSÃO FINAL IOS (VI)

The figure displays three screenshots of a mobile application interface for iOS, showing the final version of the app.

Screenshot 1: A list of cultural points. The title "PONTOS CULTURAIS" is at the top. Below it are five items: FCCDA, Casa de Drummond, Casa do Bras, Fazenda do Pontal, Memorial CDA, and Museu Caminhos Drummondianos. Each item has a right-pointing arrow indicating it leads to another screen. The time is 10:16 AM.

Screenshot 2: A detailed view of the "CASA DO BRAS" entry. The title "CASA DO BRAS" is at the top. Below it is a photograph of the interior of the house, which is currently used as a music school (Escola Livre de Música). A descriptive text block follows: "A Casa do Bras vem ganhando notoriedade nos últimos anos. Único ponto sem referência direta a Carlos Drummond de Andrade, foi construída em 1857 e pertenceu a um famoso fotógrafo itabirano - que deu nome à casa, Bras Martins da Costa - , responsável pelo registro da vida social da cidade. Restaurada em 1998, passou por importantes adaptações e foi reinaugurada em fevereiro de 2012. Hoje, é lar da Escola Livre de Música." At the bottom is the address: "Rua Guarda Mor Custodio, 156, Centro, CEP 35900-003, Itabira MG". The time is 10:16 AM.

Screenshot 3: A screen with a "Title" placeholder. The text block reads: "Este aplicativo foi desenvolvido pelos alunos Eduardo Duarte, Luiz Otávio, Patrick Machado e Rafael Iotti para a disciplina ECO044 - Programação para Dispositivos Móveis, na Universidade Federal de Itajubá campus Itabira." The time is 10:17 AM.

Figura 21 – Versão final do aplicativo ios 3.

6 – FUTURAS MELHORIAS

- Implementar interações com as redes sociais (compartilhar fotos de eventos, confirmar presença em eventos, etc.);
- Implementar funcionalidade de como chegar aos eventos e/ou pontos culturais com auxílio do google maps;
- Implementar interface de divulgação de informações em geral sobre a FCCDA;
- Alimentar o banco de dados com informações de um servidor WEB;
- Criar conexão com o banco de dados no iOS;

7 – CONCLUSÃO

- Por ser uma disciplina nova, a dificuldade de elaboração foi um pouco maior tanto para o *Android* quanto *iOS*.
- No *Android*, a programação e a implementação de tela foi mais “tranquila” devido *Android Studio* ter uma certa facilidade de manuseio como o *Eclipse*.
- No *iOS*, a maior dificuldade foi devido o *X – Code* funcionar apenas na plataforma *MAC*, a qual tivemos acesso apenas no laboratório da Unifei.
- Os objetivos foram alcançados com sucesso, porém a Fundação não nos deu o *feedback* necessário para termos a programação dos eventos deste ano, porém serve como experiência para futuros projetos na disciplina.

REFERENCIAS

- stackoverflow.com