

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ - UNIVALI
ESCOLA DO MAR, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Disciplina: HOW6 - Hands on Work

Professor: Lucas Debatin, MSc

Aluno(s): 7770324 - Alexandre Francisco de Souza

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO

2. RESUMO

2.1. Dispositivo

2.2. Código

2.3. Prototipagem

3. PROTÓTIPO

3.1. Protótipo (Cliente)

3.2. Protótipo (Empresa)

4. CÓDIGO - ANDROIDMANIFEST.XML

4.1. Java (Android Studio)

5. APP MOBILE (TELA)

6. RELATÓRIO DE TESTE EXPLORATÓRIO

7. REFERENCIAS

PLANO DE PROJETO

APP Mobile

1. INTRODUÇÃO

- Nome: **ScriptBOT | Small Business**
- Descrição: **APP Mobile – Software para pequenas empresas**
- Objetivo: **Criação de um software voltado a pequenas empresas, modulo de Orçamento. Solicitação de Orçamento e aprovação online.**
- Prazo Total: **30 dias.**

Etapa Final – Entrega do projeto, prototipagem e desenvolvimento final. Conexão com SQLite, CRUD. Links para o GitHub estão no final desse documento, bem como o vídeo referente a prototipação.

2. RESUMO

2.1. Dispositivo

O desenvolvimento desse projeto vem de encontro ao pedido do Professor **Lucas Debatin**, juntamente com a matéria de “Programação para dispositivos Mobile”, todo o processo de análise e desenvolvimento de app, será abordado em partes nesse documento.

Utilizado o Figma para a prototipagem e o Android Studio, para codar, sem uso de framework.

2.2. Código

Parte do código (XML), está citado mais abaixo, o restante do código ao final do projeto no Github.

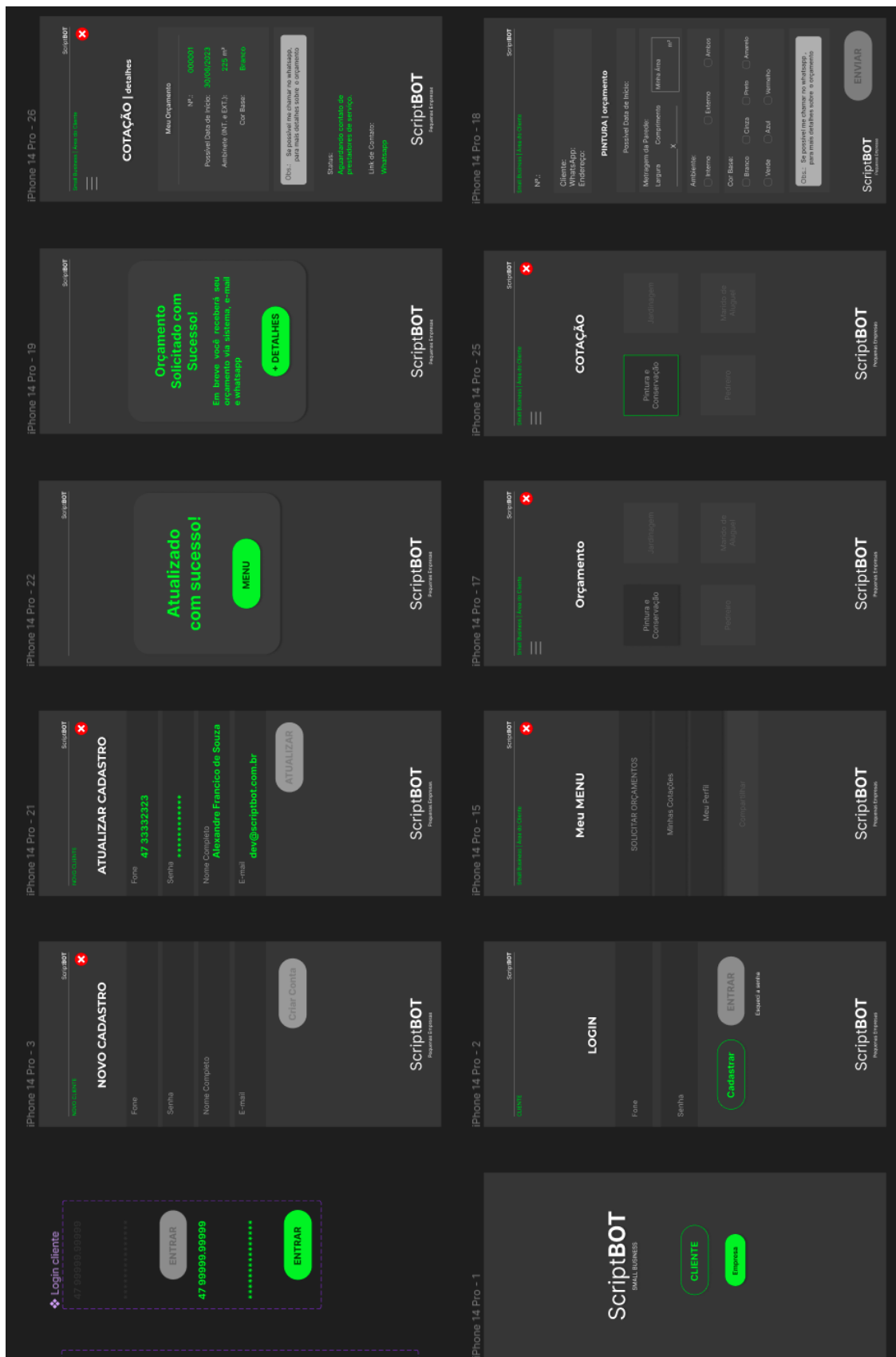
Link Interno para parte do código. [Clique aqui!](#)

2.3. Prototipagem

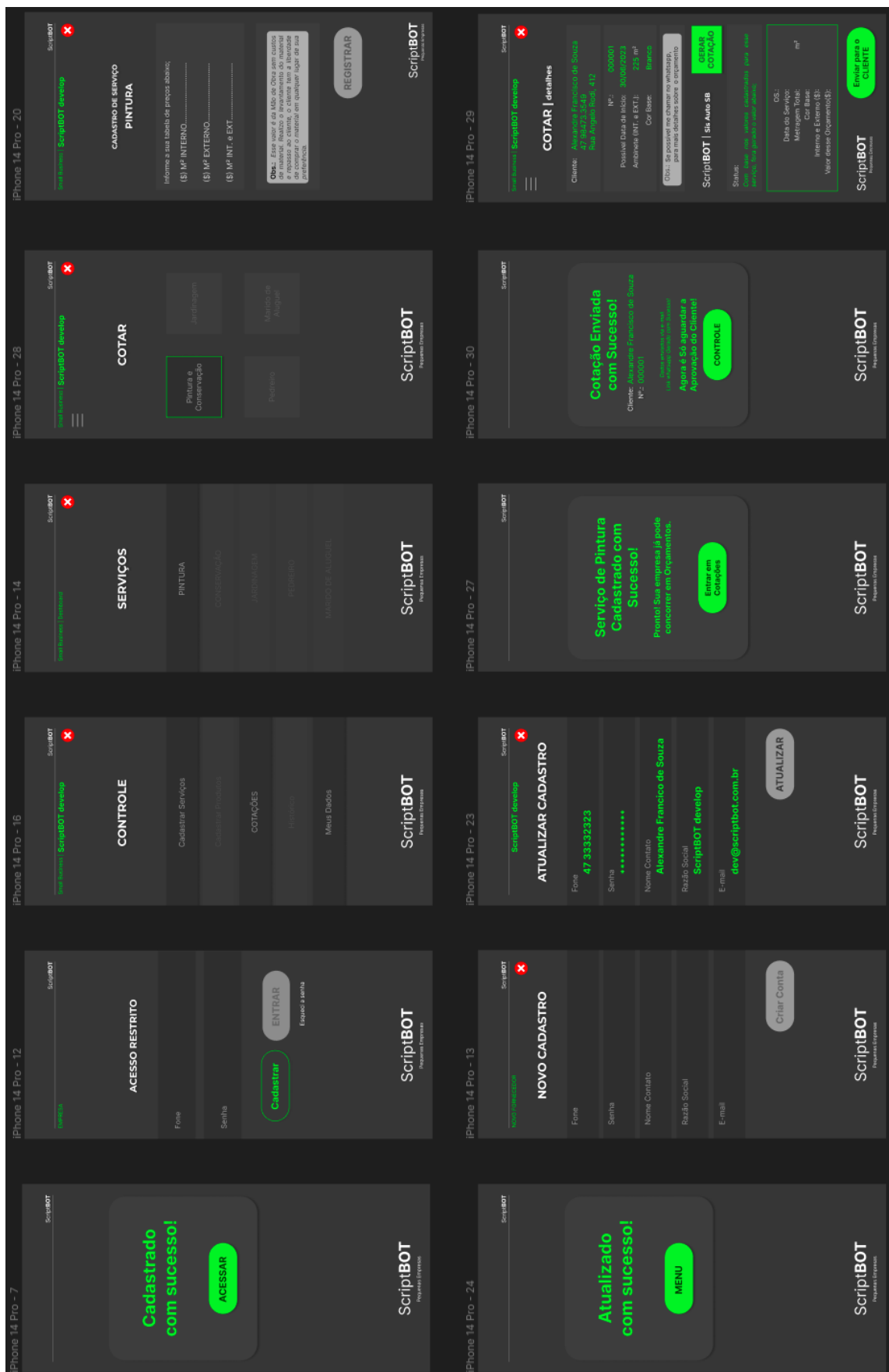
Realizei uma prototipagem completa de um app mobile, com telas cliente e empresa, porém a implementação iria superar o prazo dado, por esse motivo foquei em elaborar partes do contexto Cliente, de resumo de envio e cadastro de usuário. Utilizadas as boas práticas e por se tratar de um projeto acadêmico, não foquei no encapsulamento, com mais tempo eu teria implementado. Espero que seja do agrado.

3. PROTÓTIPO

3.1. Protótipo Completo (parte Cliente)



3.2. Protótipo Completo (parte Empresa)



4. CÓDIGO

4.1. AndroidManifest.XML

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    package="scriptbot.calc_area">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/Theme.ScriptBotCalculoDeÁrea"
        tools:targetApi="31">

        <activity
            android:name=".SplashLogin"
            android:exported="true"
            android:screenOrientation="portrait">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"
            />
            </intent-filter>
        </activity>

        <activity
            android:name=".MENU"
            android:exported="true"
            android:screenOrientation="portrait"/>

        <activity
            android:name=".menu_orcamento"
            android:exported="true"
            android:screenOrientation="portrait"/>

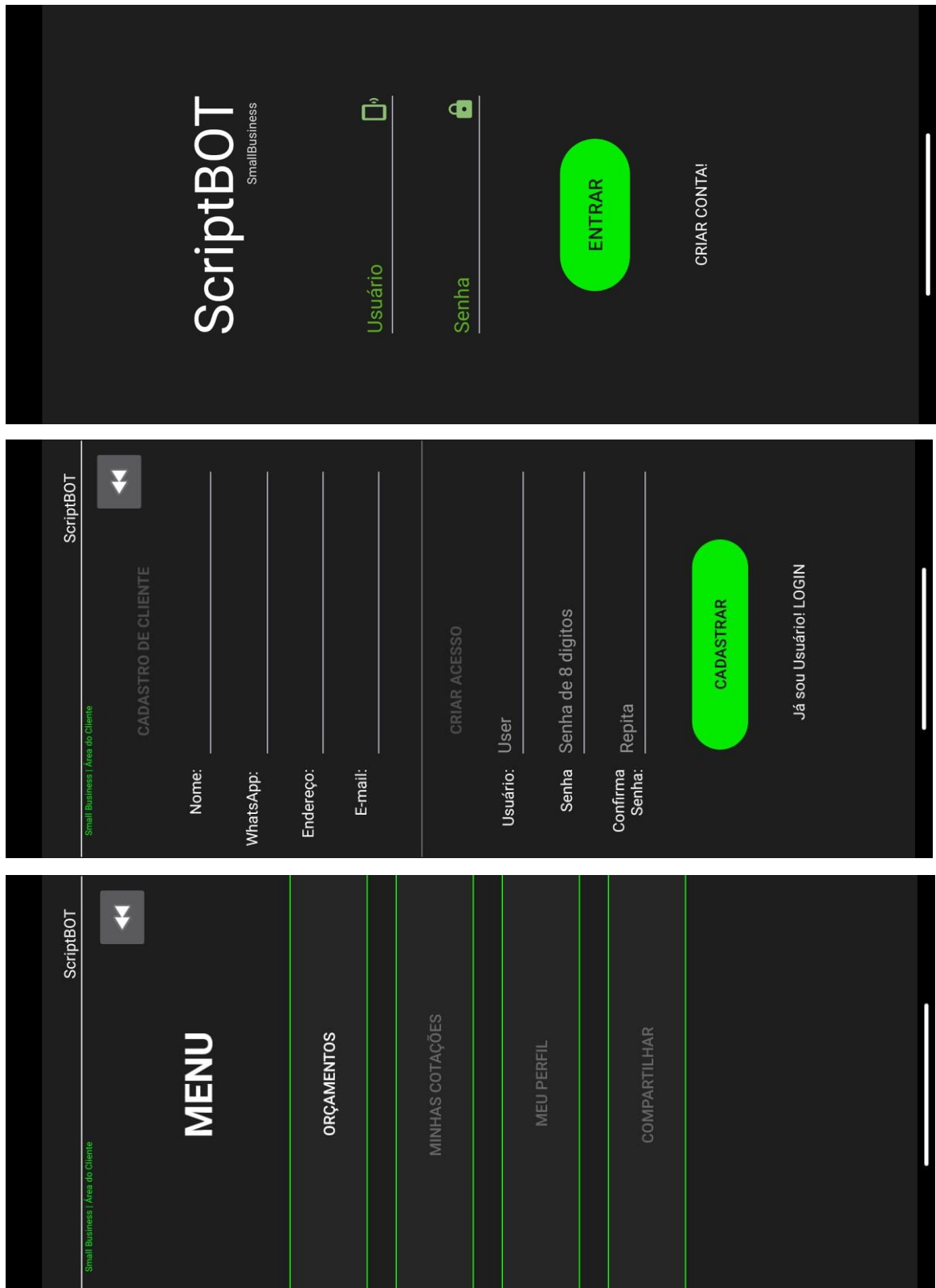
        <activity
            android:name=".MainActivity"
            android:exported="true"
            android:screenOrientation="portrait"/>

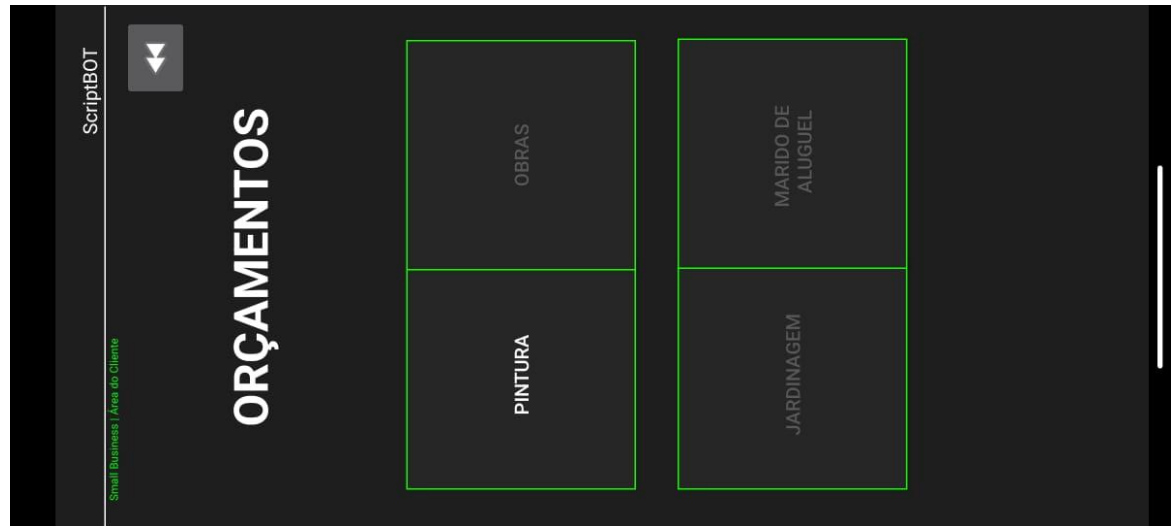
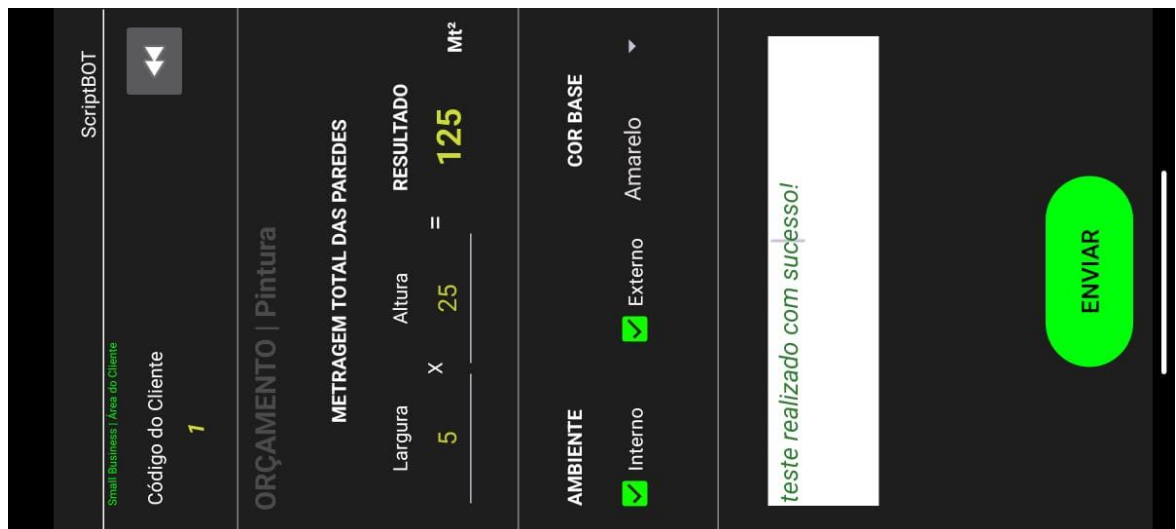
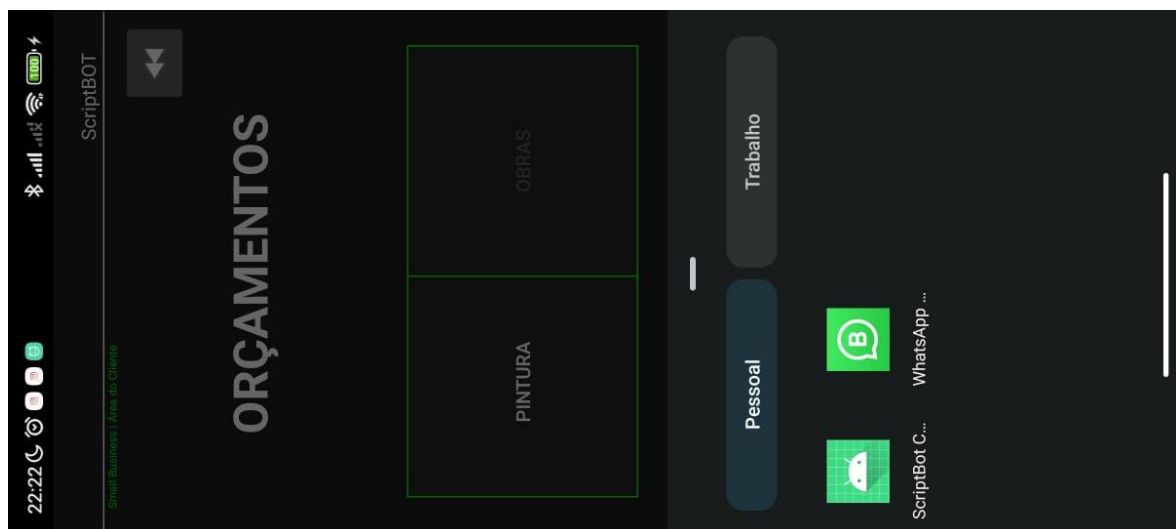
        <activity
            android:name=".cadastroCliente"
            android:exported="true"
            android:screenOrientation="portrait"/>

    </application>
</manifest>
```

5. APP M OBILE (TELA)

5.1. Celular (POCO F5)





6. RELATÓRIO DE TESTE EXPLORATÓRIO

6.1. Introdução

O objetivo deste relatório é fornecer uma visão geral dos resultados do teste exploratório realizado no APP Mobile **ScriptBOT Small Business**. O teste foi conduzido manualmente com o objetivo de identificar possíveis problemas, explorar funcionalidades e fornecer insights para melhorias.

6.2. Metodologia

O teste exploratório foi realizado de forma manual, sem a utilização de scripts pré-definidos. A abordagem adotada foi a exploração livre do aplicativo, focando em diferentes áreas e funcionalidades para identificar comportamentos inesperados

6.3. Cenários:

- Dispositivo: Smartphone Android (**POCO F5**)
- Sistema operacional: Android 13 TKQ1
- Versão do aplicativo: v1.0.0

6.1. Objetivo do teste:

Verificar se o formulário de **Orçamento de Serviços** funciona corretamente e valida corretamente os dados inseridos.

- Abra o Sistema **ScriptBOT Small Business Serviços**.
- Analise os campos presentes no formulário (ex: Cliente, Whatsapp, Endereço etc.).
- Preencha todos os campos obrigatórios com dados válidos.
- Envie o formulário.
- Verifique se o **Orçamento de Serviços** é registrado com sucesso e redirecionado para a página de sucesso.
- Verifique se as informações do **Orçamento de Serviços** registrados estão corretas no banco de dados e/ou é apresentado de forma correto na tela de histórico.

6.2. Teste Exploratório:

- Teste tela inicial: **Login**
 - Verificar validação de campos em branco ou em branco.
 - Verificar Clique na Logo.
 - Verificar Criar Conta.
 - Login

TIPO DE TESTE		RESULTADO	OBSERVAÇÃO
1	Teste de validação campos vazios e/ou em Branco	Mensagem Campos Obrigatórios	Todos os campos obrigatórios foram verificados corretamente e o sistema exibiu as mensagens de erro apropriadas para os campos
2	Clique na Logo	Positivo	Direcionado para o site da empresa
3	Acesso a Criar Conta	Positivo	Acesso ao Cadastro de Cliente
4	Login/Acesso	Positivo	Ao acessar com usuário e senha correta, encaminhamento para o menu principal

- Teste tela de Cadastro: **Cliente**
 - Verificar todos os campos obrigatórios e em branco.
 - Verificar campos vazios
 - Verificar Botões

TIPO DE TESTE		RESULTADO	OBSERVAÇÃO
1	Campos obrigatórios e em branco	Positivo	Todos os campos obrigatórios foram verificados corretamente e o sistema exibiu as mensagens de erro apropriadas ao tentar cadastrar
2	Campo vazio	Mensagem	Apresenta mensagem “Campo Obrigatório”
3	Botões Adicionais	Positivo	Todos os botões adicionais levam ao local correto.

- Teste tela: **Menu Principal**
 - Verificar itens do menu.
 - Verifique botões.

TIPO DE TESTE		RESULTADO	OBSERVAÇÃO
1	Acesso a links do Menu	Positivo	Verificado que apenas o link ORÇAMENTO está ativo. Ao clicar é direcionado ao MENU DE ORÇAMENTOS
2	Botões	Positivo	A tela possui apenas 2 botões ativos ORÇAMENTO e VOLTAR, ambos levam ao destino de escolha.

- Teste tela: **Menu Orçamento**

- Verificar itens do menu.
- Verifique botões.

TIPO DE TESTE		RESULTADO	OBSERVAÇÃO
1	Acesso a links do Menu	Positivo	Verificado que apenas o link PINTURA está ativo. Ao clicar é direcionado a tela de ORÇAMENTO Pintura
2	Botões	Positivo	A tela possui apenas 2 botões ativos PINTURA e VOLTAR, ambos levam ao destino de escolha.

- Teste tela: **Orçamento | Pintura**

- Verificar todos os campos obrigatórios e em branco.
- Verificar Botões
- Dados Coletados

TIPO DE TESTE		RESULTADO	OBSERVAÇÃO
1	Teste de campos	Positivo	O sistema não aceita campos em branco e possui alguns campos sem obrigatoriedade. Mensagens de campos obrigatórios presente no sistema.
2	Botões	Positivo	A tela possui apenas 2 botões ativos ENVIAR e VOLTAR, ambos levam ao destino de escolha.
3	Dados Coletados	Positivo	Após o preenchimento dos campos, os dados são empacotados para envio, ao clicar em ENVIAR, uma nova tela é aberta com 2 opções, a primeira volta ao menu sem enviar a solicitação, a segunda envia os dados coletados para o WhatsApp cadastrado.

7. REFERÊNCIAS

Meu GitHub

Link: <https://github.com/lexxUnivali>

Código Comentado

Link: <https://github.com/lexxUnivali/how6/tree/main/ENTREGAFINAL>

Vídeo

Link: <https://github.com/lexxUnivali/how6/tree/main/ENTREGAFINAL/Video>

Arquivo Fonte Figma (protótipo)

Link: <https://github.com/lexxUnivali/how6/tree/main/ENTREGAFINAL>