1. **TRABALHOS CORRELATOS**

Neste capitulo é apresentados os trabalhos relacionados. Apresentando seus principais pontos.

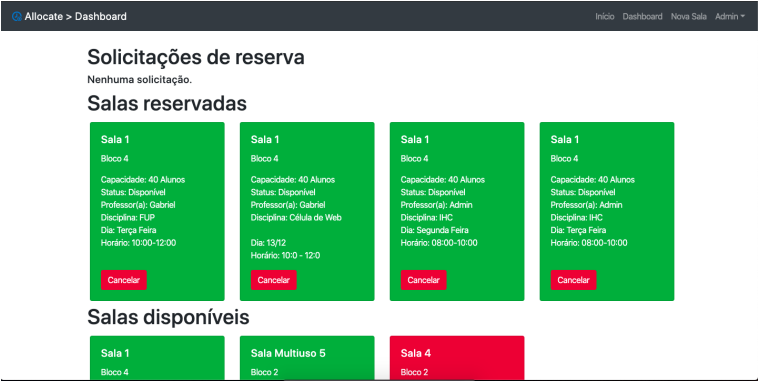
* 1. **UTILIZANDO REACTJS PARA O DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA DE ALOCAÇÃO E RESERVA DE SALAS NO CAMPUS DA UFC EM QUIXADÁ**

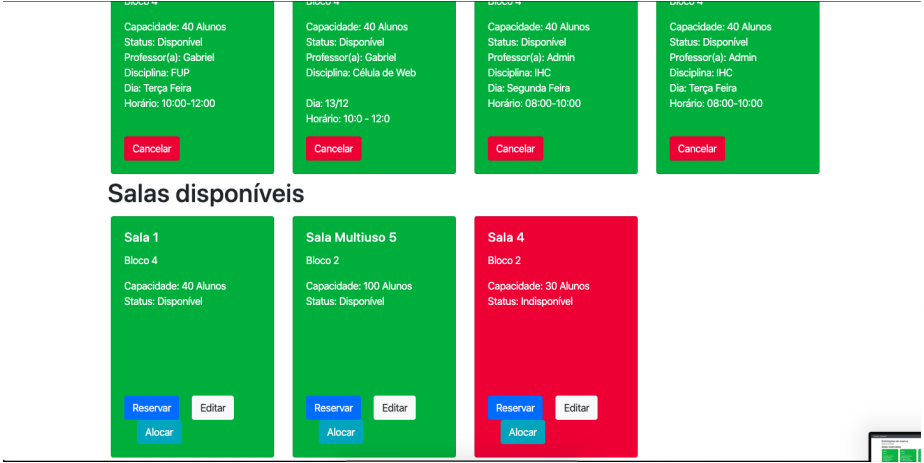
O projeto foi criado pela Universidade Federal do Ceará em Quixadá com o intuito de regularizar as atividades de agendamento e locação de salas e outros espaços. Até quele momento não possuía um sistema para a execução desta atividade. Após essa avaliação, o trabalho apresenta a implementação uma aplicação web para reserva e alocação de salas de forma remota. (LINS, 2019)

Para desenvolver o sistema foram utilizadas tecnologias como ReactJS, JavaScript e NodeJS, na figura XX é mostrado a tela inicial do site desenvolvido.

****

A Figura XX apresenta a tela inicial que é mostrada a todos os usuários, onde no topo da tela é exibida uma mensagem de boas vindas e logo abaixo as seções de reserva e alocação.

****

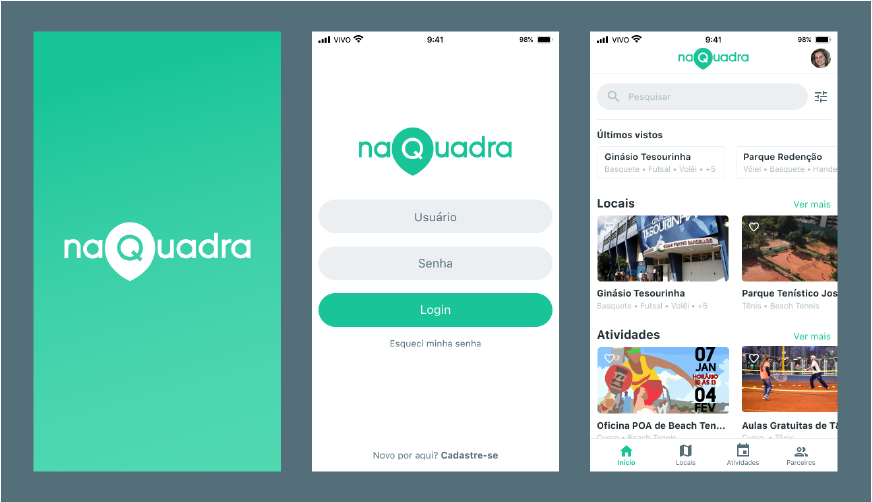


Na Figura XX e XX é mostrada a tela de controle e gerenciamento do administrador. A tela presenta a seção de solicitação de reserva, onde o administrador pode aceitar ou recusar a solicitação. Apresenta a seção de salas reservadas em que o administrador pode cancelar uma sala reservada. E por fim a seção de salas disponíveis, onde o administrador pode alocar, remover ou editar uma sala.

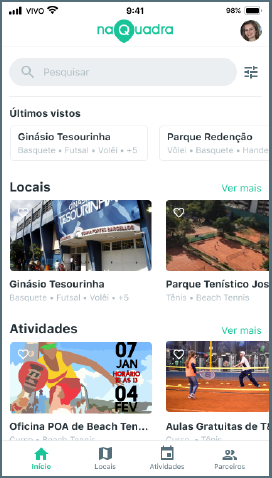
* 1. **OTIMIZAÇÃO DO ESPAÇO PUBLICO PARA A PRÁTICA ESPORTIVA: APLICATIVO PARA GERENCIAMENTO E COMPARTILHAMENTO DE QUADRAS PÚBLICAS**

No trabalho de (Weiss, 2019) é feita uma análise da importância da existência de espaços públicos para pratica de esportes e manutenção da saúde pública, após essa análise, é proposto um aplicativo para gerenciamento e compartilhamento de quadras públicas com o objetivo de maximizar o aproveitamento desses espaços públicos para pratica de esportes.

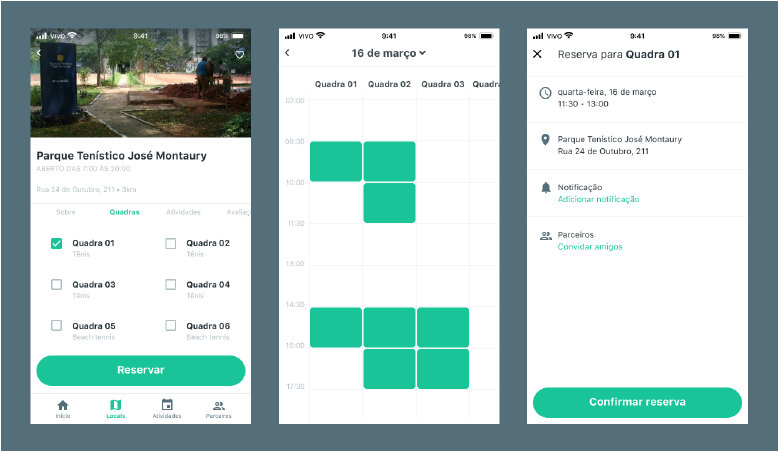
O projeto de Weiss (2019) se concentra em desenvolver um protótipo visual, construindo então, uma interface móvel e toque (touch) do aplicativo. Na figura XX é mostrado a tela de carregamento, login e início.



Na tela de início da apresentada na Figura XX é exibido para o usuário os principais conteúdos: os locais e atividades disponíveis para reserva. A tela também apresenta a função pesquisar, ultimo itens vistos, encontra um jogador e explorar sua área. Além da barra de navegação com o botão iniciar, locais, atividades e parceiros.



Na Figura XX são apresentadas as telas de reserva, na primeira tela é disponibilizado para o usuário as opções de quadras disponíveis, em seguida após o usuário selecionar o espaço desejado é exibido o calendário de reserva com as datas e horários disponíveis, após a escolha da data, horário e quadra, é feito a confirmação da reserva.



* 1. **MAIS ESPORTE: GERENCIAMENTO DE QUADRAS POLIESPORTIVAS**

Lopes, Braga e Silva (2022)

Referencias

LINS, Gabriel de Souza. Utilizando ReactJS para o desenvolvimento de um sistema de: alocação e reserva de salas no campus da UFC em Quixadá. 2019.

WEISS, Bruna Santos. Otimização do espaço público para a prática esportiva: aplicativo para gerenciamento e compartilhamento de quadras públicas. 2019.