

Atividade prática ATVIV

Professor Dr. Eng. Gerson Penha

Softwares sugeridos:

- VSCode IDE
- Linguagem TypeScript

Contextualização:

A comunicação é uma das muitas necessidades do ser humano, pois desde os povos mais primitivos se demonstra o anseio por expressar o que passa dentro de si e ao meio em que se vive. A necessidade de estar em sociedade e de comunicar caminham juntas dentro do ser humano e ele, desde sempre, buscou formas para que isso acontecesse.

A necessidade de comunicação acompanhou a evolução e aprimorou a forma com que o ser humano comunica e interage em seu meio e, muito mais do que isso, essa evolução fez com que ele conseguisse comunicar-se com quem quer que seja. Essa interação vem sendo aprimorada todos os dias e tem mudado a vida de todos nós, indireta e diretamente.

Esse anseio por interação/comunicação deu ao ser humano a capacidade de criar dispositivos (celulares, computadores, notebooks etc.) que são hoje como parte do seu corpo, ou seja, é quase impossível viver sem, dando origem ao termo IHC (Interação humano-computador). O IHC é o estudo da interação entre pessoas e computadores. É uma matéria interdisciplinar que relaciona a ciência da computação, artes, design, ergonomia, psicologia, sociologia, semiótica, linguística, e áreas afins.

A interação entre humanos e máquinas acontece através da interface do utilizador, formada por software e hardware. Ela é utilizada, por exemplo, para algumas manipulações de periféricos de computadores e grandes máquinas como aviões e usinas hidrelétricas.

A tecnologia deve ser usada sempre para maximizar nossas habilidades, e o uso de computadores deve ser o mais simples, seguro e agradável possível. Criação de sistemas difíceis de usar pode inviabilizar o sucesso de softwares que poderiam ser bastante úteis.

O desempenho humano no uso de computadores e de sistemas de informação tem sido uma área de pesquisa e desenvolvimento que muito se expandiu nas últimas décadas. Isso tem sido feito usando-se poderosas ferramentas computacionais na análise de dados coletados de acordo com métodos da psicologia experimental.

Atividade:

Enfim o sistema Atlantis foi comercializado e seus resultados foram muito bons. Contudo, você recebeu uma informação importante, um relatório da equipe de marketing e vendas. Este relatório apontou que sistemas do tipo CLI (Command-line interface), geralmente, se tornam obsoletos rapidamente. Além disso, sistema do tipo CLI não são compatíveis com a percepção humana de comunicação.

As informações do relatório evidenciaram algo muito importante, que o sistema precisa evoluir rapidamente e ganhar uma nova interface. Uma interface que seja compatível com as facilidades que a IHC sugere.

Você é o maior interessado no sucesso do sistema, afinal, você é o dono da empresa, o empreendedor que pensou em investir neste mercado de hotéis, pousadas e resorts. Portanto, você assumiu a tarefa de criar a interface gráfica do sistema. Você decidiu isto porque deseja que o sistema tenha uma interface compatível com seu estilo empreendedor.

Depois de muito conversar, você aceitou que a melhor forma de entregar o sistema aos seus clientes finais é através da Internet. Portanto, você decidiu desenvolver uma interface para uma aplicação do tipo Single Page Application (SPA). SPAs são aplicações cuja funcionalidade está concentrada em uma única página.

O objetivo agora é construir um protótipo navegável para a futura aplicação SPA. Você pode escolher ou se basear em qualquer framework para construção da interface, mas lembre-se, esta interface precisa ser amigável, com ótima usabilidade.

Um ponto importante, o protótipo navegável deve contemplar todas as funcionalidades que já existem no sistema CLI, como o CRUD de clientes (hospedes), cadastro de acomodações e registro de hospedagens.