

Urlist

Hannely Thays Maske¹, Jackson Ricardo Riebe¹, Maria Eduarda Leite¹, Vilson Moro¹, Luiz Ricardo Uriarte¹

maskehannely@gmail.com, riebejackson@gmail.com, dudaleiteleao@gmail.com,
vilson.moro@ifc.edu.br, luiz.uriarte@ifc.edu.br

¹Instituto Federal Catarinense – Campus Blumenau – Rua Bernardino José de Oliveira, 81, Blumenau – SC – Brasil

Resumo

Urlist, a agenda virtual, tem como propósito auxiliar os usuários da plataforma em questões organizacionais, como os afazeres do cotidiano, de forma com que não se desestruture em seus encargos. Pensando em que estamos cada vez mais inseridos num mundo tecnológico, a agenda virtual parece bastante atrativa e de grande utilidade, já que estamos sempre acompanhados de algum dispositivo eletrônico em nosso dia a dia. Desse modo, os usuários da plataforma poderão sempre estar ligados em sua agenda e atentos a seus compromissos.

Abstract

Urlist, the virtual agenda, has the purpose of helping the platform users in organizational issues, such as daily chores, so that it does not break down in terms of its duties. Thinking about how we are increasingly inserted in a technological world, the virtual agenda seems quite attractive and quite useful, since we are always accompanied by some electronic device in our daily lives. This way, platform users will always be able to be connected to their calendar and aware of their appointments.

1. INTRODUÇÃO

Com cada vez mais tecnologias em nossas vidas, estamos inseridos em um mundo muito remoto, onde os computadores já fazem parte do nosso cotidiano. Eles são parte do trabalho, estudo e lazer de muitos. Pensando nisso, criar um software que conseguisse administrar o tempo das pessoas, uma agenda virtual, pareceu bastante útil. Nela, o usuário poderá colocar seus afazeres, assim tendo total controle de duas atividades diárias, mensais e anuais.

Separar o tempo de lazer, trabalho e estudos, dependendo do usuário, é de grande importância, para que não se perca no meio de muitos afazeres de rotina, proporcionar melhor utilização do tempo, aumentar a produtividade e favorecer com o sucesso profissional/estudantil. Além disso, tem-se a expectativa de fazer uma página com uma gama de cores, de forma visualmente atrativa.

A proposta do *Urlist* é justamente conseguir auxiliar na divisão de tarefas do usuário, de modo com que ele possa organizar-se, tendo uma rotina estável e estruturada. O software, que disponibilizará um calendário, será de grande utilidade para que os usuários tenham suas tarefas anotadas por dia e que seja de fácil acesso, pois estamos sempre conectados em algum equipamento eletrônico.

2. DESENVOLVIMENTO

Durante a criação do software, foram realizadas diversas tarefas, partindo da criação da tela inicial. Pensando em algo que fosse esteticamente atrativo, decidimos utilizar cores marcantes e que, segundo a teoria das cores, ajudassem com a concentração. A partir disso, iniciamos o desenvolvimento da tela inicial da nossa página ([anexo 1 e 2](#)), utilizando esse tom esverdeado como cor principal do nosso site.

Após discutirmos e chegarmos a uma conclusão como queríamos o nosso site, começamos a elaborá-lo. Com a tela de login, já se vê o uso de javascript ([anexo 3](#)), onde foi feita uma animação, para que a página ficasse interessante e mantivesse a atenção do visualizador.

2.1 Ferramentas utilizadas

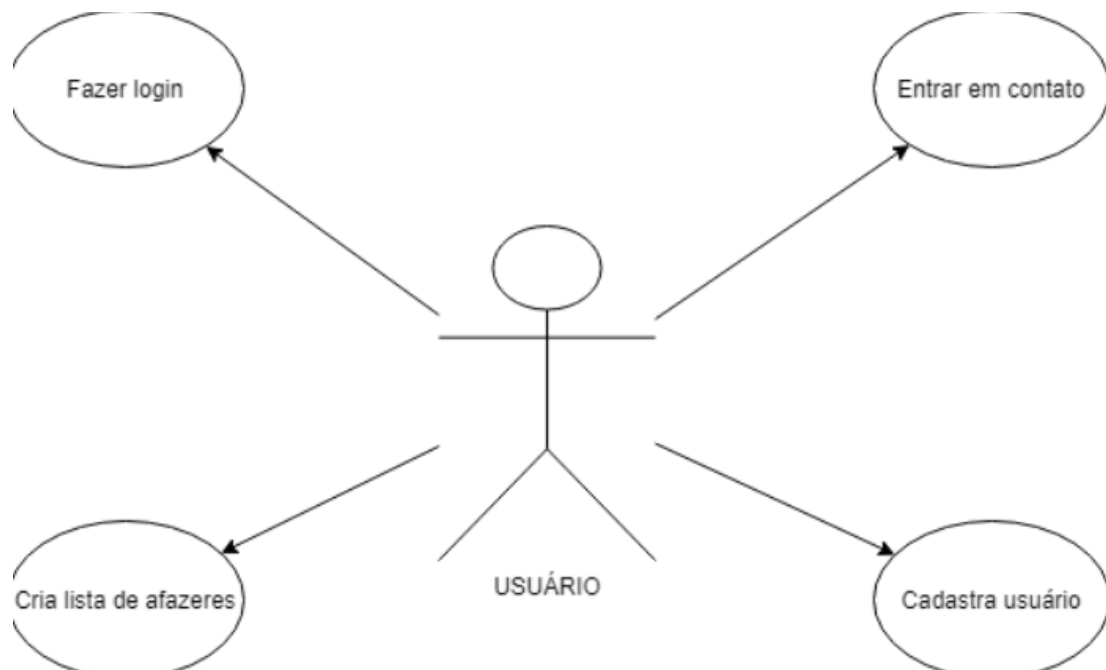
Urlist será um sistema de organização pessoal programado no aplicativo para desktop Visual Studio Code — editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS — e na linguagem de programação Python. A logo do site foi feita no Canva — plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Além disso, são utilizadas plataformas *online* para o auxílio da realização do software, como o YouTube e W3schools.

2.2 Cronograma

Atividades / mês	05/21	06/21	07/21	08/21	09/21	10/21	11/21	12/21	01/22
Planejamento da página	X								
Desenvolvimento de um protótipo	X	X	X						
Apresentação do protótipo				X					
Aprimoramento do protótipo				X	X				
Apresentação da 1º versão do SO					X				
Incrementação de programação Backend no SO					X	X			

2.3 Diagrama

Esse diagrama mostra a relação usuário/software. O usuário pode realizar as seguintes etapas mostradas no diagrama, sendo elas o seu cadastro, seu login, entrar em contato com os desenvolvedores/suporte do software e criar sua lista de afazeres e anotá-los em sua agenda virtual.



3. CONCLUSÃO

O site está tomando forma gradualmente, e o objetivo de aplicar os conhecimentos adquiridos no decorrer do curso integrando todas as matérias, por enquanto, vem sendo cumprido. Apesar das diversas dificuldades encontradas no processo de desenvolvimento, o back-end é a primeira delas (está levando mais tempo do que o esperado para ser concluída). Todo o esforço está valendo a pena, os resultados obtidos estão sendo favoráveis e a experiência está sendo interessante.

4. REFERÊNCIAS

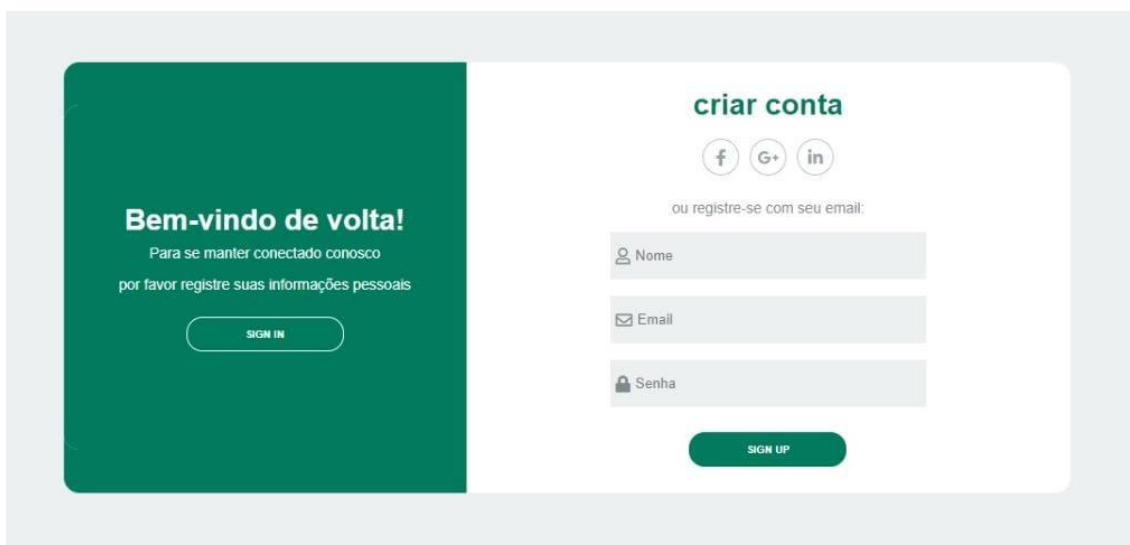
- Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: New Trends in Animation and Visualization, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons ltd., England.
- Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html, December.
- Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, Computer Graphics: Developments in Virtual Environments, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.
- Knuth, D. E. (1984), The TeXbook, Addison Wesley, 15th edition.
- Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.

ANEXOS


Anexo 1 - Imagem da tela inicial.



Anexo 2 - Imagem da tela de login.



Anexo 3 - Imagem do código JavaScript.



The image shows a code editor with three tabs: 'index.html', 'JS jslogin.js', and 'login.html'. The 'JS jslogin.js' tab is active, displaying the following JavaScript code:

```
C: > Users > sandro leão > OneDrive > PI Urlist > HTML > JS jslogin.js > ...
1  var btnSignin = document.querySelector("#signin");
2  var btnSignup = document.querySelector("#signup");
3
4  var body = document.querySelector("body");
5
6
7  btnSignin.addEventListener("click", function () {
8    |   body.className = "sign-in-js";
9  });
10
11 btnSignup.addEventListener("click", function () {
12    |   body.className = "sign-up-js";
13  })
14
```