

FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DO MUNICÍPIO DE ASSIS
INSTITUTO MUNICIPAL DE ENSINO SUPERIOR DE ASSIS

Rafael Martines Silva

APLICATIVO DE ASSISTÊNCIA PARA ATIVIDADES FÍSICAS COM A
TECNOLOGIA IONIC

ASSIS
2021

FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DO MUNICÍPIO DE ASSIS
INSTITUTO MUNICIPAL DE ENSINO SUPERIOR DE ASSIS

APLICATIVO DE ASSISTÊNCIA PARA ATIVIDADES FÍSICAS COM A
TECNOLOGIA IONIC

ALUNO: Rafael Martines Silva

ORIENTADOR: Dr. Osmar Aparecido Machado

Nota do Orientador:	Nota do Avaliador:
----------------------------	---------------------------

ASSIS
2021

1 INTRODUÇÃO

Com o passar do tempo vemos que a cada dia as pessoas perdem o interesse em manter uma vida com uma rotina saudável, deixando de lado qualquer meio de atividade física. Tendo em mente a necessidade do corpo humano e os benefícios que fazer algum tipo de exercício trás para todos nós, a ideia de fazer uma aplicação que pode auxiliar o usuário a criar esse habito foi me chamando a atenção.

Dito isso a aplicação será composta por uma leve introdução aos exercícios que serão indicados após um leve levantamento de dados do usuário, exercícios estes que também vão ter funcionalidades e vão sendo alterados dia-a-dia para um desenvolvimento melhor da nova rotina composta por essas atividades.

Sabendo que hoje em dia temos inúmeros aplicativos com funções similares, porem a ideia por trás desse é exatamente entender qual o foco e objetivo de seu usuário e partindo disso criar uma lista única e exclusiva para ele.

2 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é produzir e implementar um aplicativo que irá auxiliar os usuários que possuam interesse em iniciar um tipo de atividade física. Tendo foco em exercícios que podem ser feitos mesmo dentro de casa, contendo um certo tipo de variedade de exercício para cada foco de seus usuários. Exercícios que serão indicados após um leve levantamento de dados do usuário no momento da inicialização do aplicativo.

3 JUSTIFICATIVAS

Todos nós precisamos ter uma vida ativa com exercícios e atividades físicas para manter um nível de saúde em bom nível, tendo isso em mente a ideia inicial vem de dar ao seu usuário um pontapé inicial de atividades que possam ser realizadas. Sabendo que o intuito disso seja apenas o início de uma vida melhor.

Outro motivo em especial é nossos dias de hoje cujo estamos passando por momento de quarentena e temos que estabelecer uma rotina dentro do nosso alcance e segurança.

Segundo Academia Hype(2018), a tecnologia possibilitou o surgimento de uma ótima ferramenta para os frequentadores de academia, os aplicativos chegaram para ajudar no controle da performance do treino. Com isso, perder peso, manter a alimentação saudável e conquistar mais resultados ficou ainda mais prático. Tendo isso tudo em mente sabemos o motivo pelo qual o crescimento de aplicativos nessa área vem em uma crescente.

4 FOCO DO TRABALHO

O foco desse trabalho é mostrar a seus usuários como podemos estar sempre em evolução mesmo fazendo poucos exercícios todos os dias mesmo dentro de casa. Sabendo suas limitações e trabalhando dentro do seu objetivo de melhoria de vida.

Um outro ponto importante a se ressaltar como foco desse trabalho é utilizar todo o conhecimento que foi passado pelas aulas que tive nesses anos de curso, colocando em prática e executando uma aplicação com eficácia.

A motivação para a realização desse trabalho foi com base a falta de conhecimento das pessoas sobre como começar a se exercitar, então pensando

nisso a ideia de fazer uma aplicação onde o usuário pode ter em seus aparelhos com fácil acesso a uma lista de atividades.

Espera-se que por fim desse trabalho tenha por completo uma aplicação que auxilie as pessoas e ter uma condição de vida melhor e consiga alcançar o foco desejados com o seu corpo, visando a saúde das pessoas e seu próprio bem estar.

Também seria relevante ressaltar a contribuição para as pessoas que estão dentro de casa sem ter a oportunidade de treinar sem uma pessoa com experiência no assunto para o auxiliar.

5 METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido com base a uma análise por diversas pessoas que contém o interesse de criar uma rotina de vida saudável.

Como o foco é fazer um aplicativo para mobile e após uma pesquisa rápida decidi fazer-lo com Ionic que utiliza Angular como plataforma de desenvolvimento, onde será feito o desenvolvimento geral do aplicativo, para o fazer banco de dados estarei utilizando o MYSQL. E por fim para estar escrevendo os códigos estarei utilizando o Visual Code

6 RECURSOS NECESSÁRIOS

Recursos	Justificativas
Livros	Formas de pesquisa
Computadores	Um Computador para realizar a parte de codificação do aplicativo e fazer testes necessários.

Smatphone	Será utilizado para testes e para ver os resultados do andamento do aplicativo.
Internet	Utilizada para buscar informações nescessarias.

7 ESTRUTURA DO TRABALHO

Pretendo dividir em capítulos. O primeiro capítulo será composto pela introdução, objetivos, justificativas, motivação, perspectiva de contribuição, metodologia e estrutura do trabalho.

O segundo capitulo vai ter como base explicar as tecnologias utilizadas nesse trabalho, que como dito antes serão o Ionic, angular, mysql e Visual Code. Esse capitulo também irá explicar como vai funcionar a funcionalidade do desenvolvimento.

Terceiro capitulo será a apresentação do desenvolvimento do aplicativo e explicação de funcionamento do mesmo.

O quarto capitulo será as considerações finais do trabalho.

7.1 Ionic

Ionic segundo Andrade(2019), é um framework gratuito para desenvolvimento de aplicações mobile híbridas, aplicações híbridas são aplicativos moveis contruidos de maneira alternativa a aplicações nativas que geralmente são construídos utilizando HTML, CSS e JavaScript. Andrade(2019), ainda ressalta que Ionic ajuda as equipes a criarem e distribuírem belos aplicativos híbridos em varias plataformas, por ter um foco na experiencia do usuário.

Diante de todo resultado que Ionic já tenha mostrado surgiu grandes motivos para o seu uso, segundo Ribeiro(2018), Ionic pode ser uma boa solução para grande maioria dos casos, e deve ser levado em consideração na decisão de qual tecnologia que será adotada para o desenvolvimento de aplicativos.

7.2 Angular

Segundo Afonso(2018), angular é uma plataforma e framework para construção da interface de aplicações usando HTML, Css e principalmente JavaScript, criada pelos desenvolvedores da google, que possui alguns elementos básicos que tornam esse construção interessante. Ainda falando sobre o Angular Afonso(2020), diz que existem pontos a se destacar como por exemplo, componentes, templates, diretivas, roteamento, módulos, serviços, injeção de dependências e ferramentas de infraestrutura que automatizam tarefas.

7.3 MYSQL

MySQL segundo Pacievitch(2011), é um SGBD, um sistema de gerenciamento de banco de dados, que usa a linguagem SQL como interface. Um banco de dados que é conhecido por sua facilidade de uso, com interface simples e também sua capacidade de rodar em vários sistemas operacionais, por conta disso é sempre um dos motivos para este programa ser tão usado atualmente.

7.4 Visual Code

Visual Code é um editor de código fonte desenvolvido pela Microsoft, sendo totalmente customizável para ficar do agrado do usuário, segundo Cantanzaro(2018), Visual Code deixa de ser apenas mais um editor de texto, trás vários pontos de qualidade sobre a ferramenta, como por exemplo o fato de ser multiplataforma e ser Open Source.

8 CRONOGRAMA

ATIVIDADE \ MÊS	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Levantamento Requisitos										
Especificação Requisitos										
Definição de Casos de Uso										
Diagrama de Caso de Uso										
Especificação de Caso de Uso										
Diagrama de Classes										
Diagrama de Atividades										
Diagrama Sequencia										
Programação										
Teste										
Instalação										

9 REVISÃO DA LITERATURA

A busca por aplicativos que auxiliam nas atividades físicas vem tendo um crescimento muito grande, após o início da pandemia que estamos passando no momento, segundo Cavalcanti (2020), fazer exercícios físicos em casa se tornou uma pratica comum. Sabendo disso foram criados vários aplicativos para auxiliar esses tipos de atividades e com isso a demanda de pessoas interessadas foram aumentando.

10 REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

AFONSO, Alexandre; O que é Angular?. Algaworks, 2018. Disponível em:<
<https://blog.algaworks.com/o-que-e-angular/>>. Acesso em:04, Abril de 2021

ANDRADE, Ana Paula; O que é Ionic?. TreinaWeb, 2019. Disponível em:<
<https://www.treinaweb.com.br/blog/o-que-e-ionic/>>. Acesso em:04, Abril de 2021.

CANTANZARO, Carlos; Visual Studio Code o novo editor de texto queridinho dos Desenvolvedores. Medium, 2018. Disponível em:<

CAVALCANTI, Jeniffer; 5 aplicativos de exercícios para fazer atividades física em casa. TechTudo, 2020. Disponível em:<
<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/04/5-aplicativos-de-exercicios-para-fazer-atividade-fisica-em-casa.ghtml>>. Acesso em: 03, Abril de 2021.

HYPE, Academia; Como aplicativos de academia podem ajudar nos resultados do treino?. Hype. 2018. Disponível em:<

PACIEVITCH, Yuri; MySQL. InfoEscola, 2011. Disponível em:<
<https://www.infoescola.com/informatica/mysql/>>. Acesso em: 04, Abril de 2021.

RIBEIRO, Raphael; 10 motivos para desenvolver apps com Ionic. IGTI, 2018. Disponível em:<
<https://www.igti.com.br/blog/10-motivos-desenvolver-apps-com-ionic/>>. Acesso em: 04, Abril de 2021.