

Online Store Application: Art Store+

1st Tomás Marcos

Faculdade de Ciências Exatas e da Engenharia
Universidade da Madeira
Funchal, Portugal
2037017@student.uma.pt

2nd Nelson Vieira

Faculdade de Ciências Exatas e da Engenharia
Universidade da Madeira
Funchal, Portugal
2080511@student.uma.pt

3rd Luís Olim

Faculdade de Ciências Exatas e da Engenharia
Universidade da Madeira
Funchal, Portugal
2034717@student.uma.pt

Abstract—

Index Terms—

I. INTRODUÇÃO

A arte, do latim *ars* que significa técnica e/ou habilidade, pode ser entendida como a atividade humana ligada às manifestações de ordem estética ou comunicativa, realizada por meio de uma grande variedade de linguagens, tais como: arquitetura, desenho, escultura, pintura, escrita, música, dança, teatro e cinema, em suas variadas combinações. [1]

‘Desde sempre a arte funcionou como espelho da sociedade, acompanhando cada contemporaneidade ao longo dos tempos, deixando registado na sua obra os diferentes momentos vividos, com intensidade e questionamento, como um diário pessoal da humanidade, desde que o Homem se pensou como tal.’ [2]

A. Formas de arte

As artes são, muitas vezes, divididas em categorias específicas, tais como artes decorativas, artes plásticas ou visuais, artes do espectáculo, ou literatura.

B. Objetivos

II. MÉTODOS E METADODOLOGIAS

O trabalho descrito neste artigo pretende

A. Tecnologias utilizadas

A aplicação que propomos, é uma aplicação que foi desenvolvida utilizando:

- Figma - software de prototipagem;
- FlutterFlow - aplicação web para desenvolvimento de aplicações à base de Flutter;
- Flutter - linguagem para desenvolvimento de aplicações móveis;
- Firebase - plataforma para desenvolvimento de aplicações, atualmente pertencente à Google;
- Firestore - base de dados do Firebase;
- VSCode - IDE utilizado para escrita do código;
- Git - plataforma de controlo de versões;

Primeiramente, foram realizados alguns esboços sobre qual poderia ser a aparência da aplicação. A figura 1 mostra os esboços realizados para a aplicação.

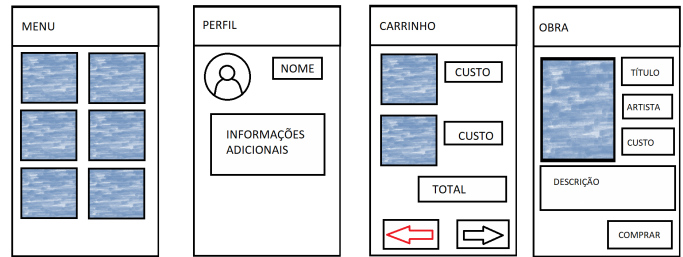


Fig. 1. Esboços da aplicação

Desenhou-se um esquema representativo da navegação na aplicação, como mostra a figura 2

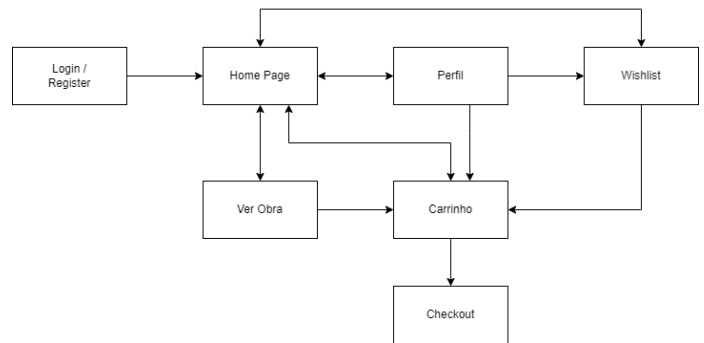


Fig. 2. Mapa de Navegação

Como se pode observar, pelo mapa, o utilizador ao iniciar a aplicação será capaz de realizar Login ou Registo. Após feito o Login, o utilizador será redirecionado para a Home Page. A partir da Home Page, o utilizador poderá navegar para outras páginas, tais como verificar o seu perfil, verificar o carrinho e a sua Wishlist. Também, será na Home Page que serão expostas as obras de arte, nos quais o utilizador poderá visitar a página de cada obra.

O utilizador poderá concluir a compra das obras na página de Checkout, que pode ser acedida pelo Carrinho.

A partir dos esboços criados, procedeu-se à realização de um protótipo no Figma, de maior fidelidade, tal que fosse possível criar um protótipo onde se pudesse testar algumas funcionalidades.

III. TESTES

IV. PROBLEMAS ENCONTRADOS

Durante a realização do projeto descrito neste artigo, surgiram vários problemas,

V. CONCLUSÃO E TRABALHO FUTURO

REFERENCES

- [1] Wikipedia, “Arte,” <https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte>, accessed: 2022-06-08.
- [2] Património, “Artivismo – reflexões da arte sobre a sociedade,” <https://www.patrimonio.pt/post/artivismo-reflex%C3%B5es-da-arte-sobre-a-sociedade>, 2020, accessed: 2022-06-08.