

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

Aрте, 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 METADOLOGIAS

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.

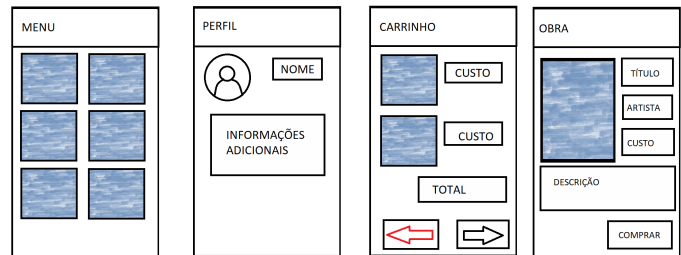


Fig. 1. Esboços da aplicação

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

B. Testes

C. Problemas Encontrados

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

III. 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.