

**FACULDADE VISCONDE DE CAIRU**  
**CURSO ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO INTEGRADOR 4º SEMESTRE**  
**DIMITRI GONÇALVES DE MIRANDA**  
**Orientador: Prof. Everton**

**Salvador**  
**2017**

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	02
CAPÍTULO I - ANDROID	
1.1 O que é Android .....	03
1.2 Histórico .....	04
CAPÍTULO II - APRESENTAÇÃO PROJETO	
1.1 O que é a ideia .....	04
1.2 Como chegou a ideia .....	05
1.3 Diferencial .....	06
1.3 Pesquisa de mercado .....	07
1.3 Marca .....	08
1.3 Slogam .....	09
CAPÍTULO III - UML	
1.1 Conceito .....	10
1.2 Histórico .....	11
1.3 Diagrama caso de uso .....	12
CAPÍTULO IV - Componentes utilizados	
1.1 Componentes .....	13

## **Introdução**

Esse trabalho faz parte do projeto integrador do quarto semestre, do curso de Análise e desenvolvimento de sistemas, ministrado na faculdade Visconde de Cairu, e tem como objetivo demonstrar conhecimentos adquiridos ao decorrer do curso.

Para o desenvolvimento deste trabalho, iremos usar todo o conhecimento ofertado no curso, como as matérias de Banco de dados, Análise e projeto de sistemas, Desenvolvimento web, Comunicação e Desenvolvimento mobile.

## **Android**

Sistema operacional baseado no núcleo Linux e atualmente é desenvolvido pela empresa Google. O Android é um sistema operacional utilizado em smartphone, tablets e em até aparelhos de televisão, relógios e carros .

Uma das grandes vantagens do Android é que ele é um S.O de código aberto, o que permite que os fabricantes de celulares façam modificações de forma livre em sua interface acredito que esse fator, foi o grande responsável pela super popularização do S.O.

Em 2016, o Android ficou em primeiro lugar no ranking de sistemas operacionais, mais utilizados no mundo ocupando 86.2 %.

Atualmente o android se encontra na versão 7.1, porém a versão de maior sucesso é a Lollipop 5.0.

## Histórico

O sistema android, surgiu em 2003 e foi criado pela empresa Android Inc. Liderado por certo Andy Rubin, 22 meses após a sua criação, o projeto despertou interesse pela gigantesca Google.

Um fato bastante curioso é que conceito popularizado de smartphone nasceu com o primeiro iPhone, em 2007, quatro anos depois do início do projeto android.

Agora iremos falar um pouco das versões lançadas:

**Android 1.0 (API Nível 1)** Android 1.0, a primeira versão comercial do sistema, foi lançada em 23 de setembro de 2008. O primeiro dispositivo Android, o HTC Dream, incorporou as seguintes características do Android 1.0:

**Android 1.1** Em 9 de fevereiro de 2009, a atualização Android 1.1 foi lançada, inicialmente para o HTC Dream. A atualização mudou a API e acrescentou uma série de características:

**Android 1.5 - Cupcake** Em 30 de abril de 2009, a atualização Android 1.5 foi lançada, com base no kernel Linux 2.6.27. Esta foi a primeira versão a usar oficialmente um nome baseado em uma sobremesa, um tema que seria usado para todas as versões seguintes. A atualização inclui vários novos recursos e alterações de interface do usuário:

**Android 1.6 - Donut** Em 15 de setembro de 2009 o Android 1.6 SDK - apelidado de Donut - foi lançado, baseado no kernel Linux 2.6.29. Foram incluídos na atualização vários novos recursos:

Android 2.0/2.1 - Eclair Em 26 de outubro de 2009 o Android 2.0 SDK - codinome Eclair - foi lançado, baseado no kernel Linux

Android 2.2 - Froyo Em 20 de maio de 2010, o Android 2.2 (Froyo, abreviatura de Frozen Yogurt) SDK foi lançado, baseado no kernel Linux 2.6.32.

Android 2.3 - Gingerbread Em 6 de dezembro de 2010, o Android 2.3 (Gingerbread) SDK foi lançado, baseado no kernel Linux 2.6.35.

Android 3.0/3.1/3.2 - Honeycomb Em 22 de fevereiro de 2011, foi lançado o Android 3.0 (Honeycomb) SDK. A primeira atualização Android só de tablets - foi lançada, baseada no kernel Linux 2.6.36. O primeiro dispositivo com esta versão foi o Motorola Xoom. O tablet foi lançado em 24 de fevereiro de 2011.

Android 4.0 - Ice Cream Sandwich O SDK para Android 4.0.1 (Ice Cream Sandwich), baseado no kernel Linux 3.0.1, foi lançado publicamente em 19 de outubro de 2011. Gabe Cohen, da Google, declarou que o Android 4.0 era “teoricamente compatível” com qualquer dispositivo Android 2.3.x em produção na época. O código fonte para o Android 4.0 tornou-se disponível em 14 de novembro de 2011.

Android 4.1/4.2/4.3 - Jelly Bean

O Google anunciou o Android 4.1 (Jelly Bean) na conferência Google I/O de 27 de junho de 2012. Baseado no kernel Linux 3.0.31, Jelly Bean foi uma atualização incremental com o objetivo principal de melhorar a funcionalidade e desempenho da interface do usuário. A melhora de desempenho envolveu “Project Butter” (“Projeto Manteiga”, em tradução livre do inglês), que usa antecipação de toque, buffer triplo, tempo vsync estendido e uma taxa de quadros fixa de 60 fps para criar uma interface de usuário fluida e “suave como manteiga”. Android 4.1 Jelly Bean foi liberado para o Android Open Source Project em 9 de julho de 2012, e o tablet Nexus 7, o primeiro dispositivo a rodar Jelly Bean, foi lançado em 13 de julho de 2012. Esperava-se que a Google anunciaria a Jelly Bean 4.2 em um evento em Nova York em 29 de outubro de 2012, mas o evento foi cancelado devido ao furacão Sandy. Em vez de remarcar o evento ao vivo, a Google anunciou a nova versão com um comunicado de imprensa, sob o título “Um novo sabor de Jelly Bean”. Os primeiros dispositivos a rodar Android 4.2 foram o LG Nexus 4 e o Samsung Nexus 10, que foram lançadas em 13 de novembro de 2012. No dia 24 de julho de 2013 foi anunciada oficialmente pela Google a atualização do Android 4.3 Jelly Bean para a linha Nexus.

**Android 4.4 - KitKat** O Android 4.4 KitKat é o sucessor do Android 4.3 Jelly Bean. Após recente acordo com a Nestlé, o novo sistema Android leva o nome de um dos doces mais famosos da marca. Esse acordo prevê ainda campanhas de marketing em conjunto, com vale-brindes de aparelhos Nexus 4 Nexus 5 e de conteúdo na Play Store.

**Android 5.0 - Lollipop** O Android 5.0 Lollipop foi anunciado em Julho e lançado oficialmente em 3 de novembro de 2014 pela Google. De lá até agora poucos usuários tem o prazer de deliciar esta nova versão do android, por que desde a versão 5.0, houve a aparição de diversos bugs, como o da memória, que comprometeram os usuários que tem Smartphones principalmente da Linha Nexus e da Motorola ao atualizar seus dispositivos. Dia 9 de março foi lançada a versão 5.1 O Lollipop traz diversas novidades e uma nova política visual, intitulada de Material Design.

**Android 6.0 - Marshmallow** foi lançado oficialmente no dia 29 de setembro de 2015, e trouxe novas otimizações e maneiras de interagir com o software, foram adicionadas algumas novidades como essas abaixo:

- Gerenciador de arquivos nativo
- Atalho para câmera no botão de energia
- Não perturbe "até o próximo alarme"
- Novos emojis
- Otimização da gaveta de apps
- Novo Easter egg
- Acesso ao Google Now a partir da tela de bloqueio

**Android 7.0 - Nougat** foi lançado oficialmente no dia 22 de agosto de 2016, e trouxe novas otimizações e maneiras de interagir com o software, foram adicionadas algumas novidades como essas abaixo:

- Novas funções de produtividade e migração
- Controle sobre as notificações
- Melhor aproveitamento de hardware
- Economia de dados e bateria
- Usabilidade do sistema
- Mais opções de acessibilidade
- Segurança de alto nível

# **Apresentação do Projeto DeuOnda APP**

## **O que é:**

Nosso aplicativo é um monitor das condições meteorológicas do mar, que de forma rápida entrega dados para que o usuário possa programar o melhor horário para prática do seu esporte aquático.

O DeuOndaApp traz informações sobre altura da maré, velocidade do vento, previsão climática e dashboards com representações em forma de gráficos para que o usuário possa visualizar o melhor horário e as melhores condições climáticas.

## **Ideia:**

A ideia de construir o aplicativo DeuOndaApp, veio de uma necessidade minha e de amigos praticantes do surf e outros esportes aquáticos, como por exemplo remo ou a pesca de monitorar as condições meteorológicas do mar.

## **Diferencial:**

O DeuOndaApp é focado para o território brasileiro, sendo assim trás para os usuários BR Um maior detalhamento sobre o pico local  
Enquanto o BroouApp tem uma visão mundial.

## **Pesquisa de Mercado:**

Atualmente o maior e único concorrente do DeuOndaApp é o BroouApp.

## **Marca :**



## **Sllogan:**

Você não tem tempo a perder deuOnda app



# UML

É uma expressão inglesa que significa "Unified Modeling Language" que traduzido para o português, representa linguagem de modelagem unificada.

A UML é uma linguagem que define uma série de artefatos que nos ajuda na tarefa de modelar e documentar os sistemas orientados a objetos que desenvolvemos.

Ela possui nove tipos de diagramas que são usados para documentar e modelar diversos aspectos dos sistemas.

## Histórico

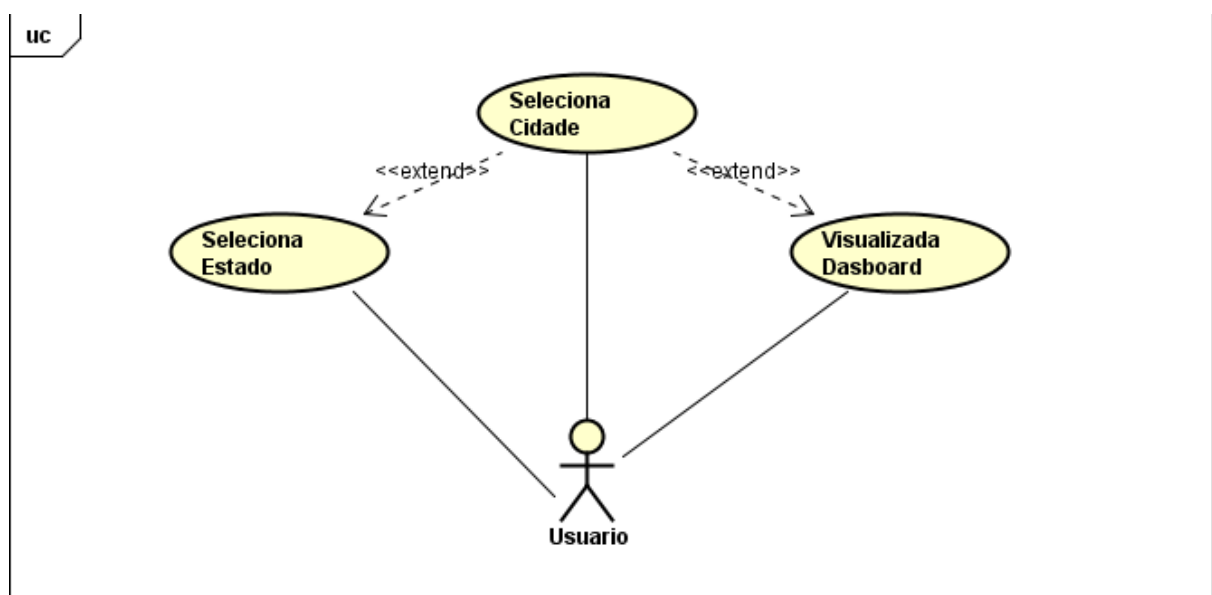
A ideia de UML surgiu depois que os amigos Jim Rumbaugh e Grady Booch, fizeram uma tentativa de combinar dois métodos populares de modelagem orientada a objeto Booch e OMT (Object Modeling Language).

Mais tarde, Ivar Jacobson, o criador do método Objectory, uniu-se aos dois (formando os famosos três amigos), para a concepção da primeira versão da linguagem UML (Unified Modeling Language) .

E em 1997 a UML foi adotada pela OMG (Object Management Group).

## Diagrama de caso de uso (DeuOndaAPP)

Esse diagrama tem como objetivo demonstrar o fluxo inicial de funcionamento do app em forma de diagrama de caso de uso.



## **Componentes**

Para a realização do projeto, foi utilizado a lib de gráficos BarChart e os componentes básicos do android, que são Sniper e lista.