

João Costa
Renato Costa

Sistema Interno de Perdidos e Achados

Instituto Politécnico do Porto
Escola Superior de Estudos Industriais e de Gestão
Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web
2015-2016

João Costa
Renato Costa

Sistema Interno de Perdidos e Achados

Projeto apresentado na Escola Superior de Estudos Industriais e de Gestão(ESEIG), do Instituto Politécnico do Porto, para obtenção de aprovação nas Unidades Curriculares de Projeto I, Design Gráfico, Programação Orientada a Objetos, Conceção e Produção Multimédia.

Agradecimentos

Com o desenvolvimento deste Relatório não podemos deixar de agradecer a algumas pessoas que, direta ou indiretamente, nos ajudaram neste trabalho tão importante para a nossa vida profissional.

Em primeiro lugar, agradeço a orientação que os Professores Mário Pinto e Ricardo Queirós nos disponibilizaram durante a elaboração do presente Relatório.

Aqui prestamos também o nosso agradecimento ao resto dos nossos docentes da ESEIG (Escola Superior de Estudos Industriais e Gestão) por se mostrarem disponíveis para nos ajudarem.

Um agradecimento muito especial aos nossos colegas de turma que nos ajudaram imenso na elaboração deste trabalho. Obrigada por todas as ideias e todos os conselhos.

Resumo

O SIPA (Sistema Interno de Perdidos e Achados) é um software de gestão de perdidos e achados que será desenvolvido e utilizado na ESEIG pelos seguranças da mesma, SIPA tem varias funcionalidades como por exemplo o registo de um objeto perdido, também como a capacidade de requisição pelo segurança, também temos a opção de doar o objeto perdido que não seja requisitado a uma instituição de solidariedade.

Palavras-chave: Software, Perdidos e Achados

Abstract

SIPA is a lost and found software system that's being developed and utilized in ESEIG by the security staff of ESEIG, SIPA has many utilities such as the registration of a lost object that was found, it can also make de lifting of the lost object by the security, we can also donate the lost object that hasn't been lifted yet to a solidarity institution.

Key-words: Software, Lost and Found

Sumário

Listagem de todos os Capítulos, Secções ao longo do relatório e respetiva localização na página.

Agradecimentos	iii
Resumo.....	iiii
Abstract.....	ivv
Índice de Figuras.....	vvi
PARTE I – INTRODUÇÃO	1
Capítulo I - Enquadramento	1
capítulo II - Objectivo	1
Capítulo III - Estrutura	2
PARTE II – PLANEAMENTO E ANÁLISE DO SISTEMA	3
Capítulo I –Funcionalidades e Requisitos de Sistema	3
Capítulo II – Diagrama de Classes.....	3
Capítulo III - Mock-ups	4
Capítulo IV - Planeamento do Projeto.....	5
PARTE III - IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO.....	6
Capítulo I – Software.....	6
Capítulo II - Pitch.....	6
Capítulo III - Imagem.....	6
PARTE IV – CONCLUSÕES.....	6

Índice de Figuras

Figura 1 –Diagrama de Classes.....	3
Figura 2 –Mock-up Login.....	4
Figura 3 – Mock-up Registo.....	4
Figura 4 – Logótipo SIPA.....	7
Figura 5 – Layout Login.....	8

PARTE I – INTRODUÇÃO

Capítulo I – Enquadramento

Capítulo II – Objetivo

Capítulo III – Estrutura

1. Enquadramento

Este trabalho surgiu como proposta de projeto da disciplina de Projeto I do primeiro ano da licenciatura de Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web. Pretende-se com este projeto desenvolver competências colaborativas entre grupo e fazer uma inicialização ao como no mundo do trabalho irão ser os projetos. Foi realizado na ESEIG e será desenvolvido um software para a gestão de Perdidos e Achados de itens na Infraestrutura.

2. Objetivo

Como já referido o objetivo principal é a introdução a metodologia no mercado de trabalho e a participação no trabalho de grupo.

Como objetivos adicionais temos a aprendizagem e consolidação de conteúdos lecionados em Programação Orientada a Objetos através do desenvolvimento do software (Componente mais pesada do trabalho). Em design gráfico nos aprendemos a utilizar varias ferramentas de criação e edição de imagem, e também aprendemos muito sobre design em geral, design foi utilizado na criação do logotipo e na criação das interfaces gráficas.

Na cadeira de Conceção e Produção de Multimédia iremos usar ferramentas de vídeo para a criação de um pitch com objetivo de divulgar e apresentar o nosso programa.

3. Estrutura

O presente relatório está dividido em duas partes, pois nesta apresentação intermédia só é solicitada estas partes. A primeira é a introdução ao trabalho onde esclarecemos sucintamente o tema e o contexto do trabalho, a parte seguinte diz respeito ao planeamento, diagrama de classes e mock-ups no projeto.

PARTE II – PLANEAMENTO E ANÁLISE DO SISTEMA

Capítulo I – Funcionalidades e Requisitos de Sistema

Capítulo II – Diagrama de Classes

Capítulo III – Mock-ups

Capítulo IV – Planeamento do Projeto

1. Funcionalidades e Requisitos de Sistema

Um requisito é uma característica expectável para o produto de software ou a descrição de algo que o produto de software já é capaz de fazer para satisfazer os objetivos dos clientes e utilizadores finais. Subdivide-se em três tipos distintos: requisitos funcionais, não funcionais e de desenvolvimento ou de sistema.

- **Requisitos Funcionais:**

Descrevem uma interação, de comunicação ou de produção entre o produto de software e o seu ambiente envolvente.

Lista de requisitos funcionais:

- 1 Deve disponibilizar o registo de um objeto perdido;
- 2 Deve disponibilizar a reclamação de um objeto perdido;
- 3 Deve disponibilizar a importação dos dados para os ficheiros de registo tradicionais;
- 4 Deve disponibilizar a listagem de todos os objetos perdidos que ainda não foram reclamados;
- 5 Deve disponibilizar a listagem de todos os objetos a serem doados a instituições de solidariedade;
- 6 Deve permitir a gestão de salas da ESEIG, a gestão de instituições de solidariedade, a gestão de utilizadores e a gestão de tipos de objetos e a sua associação a uma instituição de solidariedade.

- Requisitos Não Funcionais

Descrevem as restrições ao produto de software que limitam as possibilidades de implementação.

Lista de requisitos não funcionais:

- 1 O Sistema deve ter uma interface simples e objetiva;
- 2 O Sistema não deverá revelar nenhuma informação pessoal sobre os clientes; □
- 3 O Sistema deve ser usado na ESEIG;
- 4 O Sistema deverá suportar multi-perfis;
- 5 Deve ser desenvolvido e testado para não haver falhas;
- 6 Os dados são protegidos por um administrador.

2. Diagrama de Classes

Usando o programa Eclipse (versão Eclipse Luna SR1a (4.4.1)) sistematizamos os objetos e classes do nosso projeto neste diagrama.

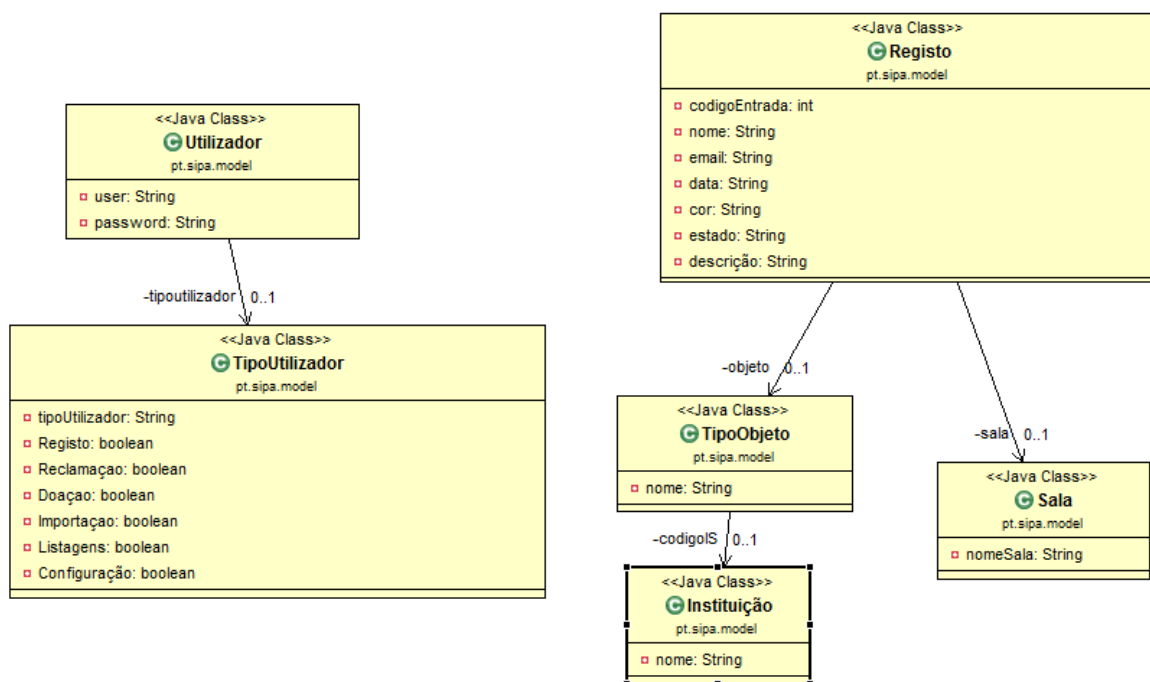


Figura 1- Diagrama de Classes

3. Mock-ups

Como método de estudo da interface, usamos o programa Balsamiq para criar alguns protótipos. Estes dois que eremos mostrar no relatório são representativos á página de LOGIN onde o utilizador irá fornecer as suas credenciais e à página de registo do objeto perdido.

The mockup shows a window titled "Credenciais". Inside, there are two input fields: one for "User:" and one for "Password:". To the right of the "User:" field is a "Login" button. In the bottom right corner, there is a square box with a large 'X' over it, labeled "LOGO".

Figura 2 - Página de Login

The mockup shows a window titled "Registo". It contains several form elements: "Nome:" with a text input field; "Email:" with a text input field; "Data:" with the value "10/05/16"; "Sala:" with two dropdown menus showing "C" and "102"; "Objeto:" with a dropdown menu showing "Livro" and a "Outro:" text input field; "Cor:" with a dropdown menu showing "Vermelho"; "Estado:" with a dropdown menu showing "Razoável"; and a large "Descrição:" text area. There are two buttons: "Voltar" in the top right and "Adicionar" in the bottom right.

Figura 3 - Página de Registo

4. Planeamento do Projeto

Recorremos ao programa Microsoft Project para organizar o nosso projeto, avaliar os recursos a serem utilizados e distribuir as tarefas entre os elementos do grupo.

Não iremos colocar aqui a imagem do cronograma, pois esta não se consegue enquadrar bem como uma só imagem, por isso decidimos só anexar o ficheiro. mpp .

Todas as tarefas foram distribuídas com o propósito de os membros do grupo tenham igual impacto no projeto, não dando mais encargos a um ou outro membro.

PARTE III – IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

Capítulo I – Software

Capítulo II – Pitch

Capítulo III – Imagem

1. Software

Em termos de funcionalidades o nosso projeto está semelhante ao proposto pelo enunciado.

Em princípio começamos pelo log in onde submetemos o nome de utilizador e a palavra-chave. Depois de fazer o log in abre-se o menu inicial e vemos as seguintes opções:

Registar, Reclamar, Importação, Doações, Listagem, Configurações e Mudar de utilizador. Dependendo da pessoa que fizer log in as funcionalidades do programa alteram-se, o utilizador pode variar entre o administrador, o segurança ou uma instituição de solidariedade, se o utilizador for o administrador as funcionalidades estão todas disponíveis, o segurança não terá acesso às listagens e às configurações, as instituições de solidariedade apenas terão acesso às listagens. Todos os perfis têm acesso à mudança de utilizador.

A opção registar abre-nos uma frame onde podemos preencher alguns campos (Nome, Email, Sala, Objeto, Cor, Estado, Descrição) e assim registando um objeto perdido que tenha sido encontrado algures na escola.

A opção reclamar também nos abre uma frame onde podemos pesquisar o tipo de objeto e a cor e assim apresentando nos uma lista de objetos que tenham essas características e assim reclamando o objeto posteriormente perdido.

Nas configurações temos também varias opções nomeadamente: gestão do tipo de objeto, gestão de utilizadores, gestão de instituições de solidariedade e gestão de salas, onde podemos adicionar ou remover os tipos de objetos, utilizadores, instituições, etc.

2. Pitch

No pitch do nosso software, decidimos fazer uma pequena demonstração de uma situação possivelmente real onde um indivíduo perde um objeto e o que fazer nesse caso, dando uma pequena simulação de software do nosso programa. As ferramentas utilizadas para o desenvolvimento do nosso pitch foram:

- Adobe Captivate: é uma ferramenta que permite criar simulações multimídia práticas e rápidas de maneira eficiente e com muitos recursos de interatividade e integração;
- Adobe Premiere: é uma ferramenta que permite a edição de vídeos ou imagens e áudio rápido e fácil.
- Microfone: é uma ferramenta para captar o áudio;
- Câmera fotográfica: é uma ferramenta para captar imagens.

3. Imagem

Foi desenvolvido um logótipo Integrado em diversos formatos, uma proposta de layout para a interface gráfica da aplicação.

Logótipo

Figura 4 – Logótipo SIPA



Depois de vários esboços com temas diferentes decidimos abordar um tema mais apelativo daí criamos um logotipo com a cabeça de um elefante, o nosso propósito foi o projeto ter uma representação mais simples, apelativa e aproveitar a capacidade de memória conhecida que este animal possui.

Layout das interfaces gráficas

As interfaces da nossa aplicação têm um design muito simples e cores bastante simples entre quais se destaca o cinza e o azul, as cores do elefante do nosso logo.



Figura 5 - Layout Login

PARTE IV – CONCLUSÕES

Este é um projeto que exige muito tempo e concentração, mas na nossa opinião, os objetivos mais importantes deste projeto foram concretizados, o essencial era conseguir registar os itens perdidos e conseguir reclama-los ou envia-los para instituições de solidariedade. Após a realização deste projeto, conseguimos aprender que para um bom projeto é necessário ocorrer a junção de design com a programação, mas nunca esquecer que a promoção e divulgação de um programa são igualmente importantes, pois o sucesso de um produto depende da sua propagação e isso veio da parte da multimédia.

Concluindo, realizar este projeto deu muito trabalho, mas ganhamos muita experiencia, quer na área da programação, design e multimédia.

FONTES DE INFORMAÇÃO

Plataforma Moodle:

O Moodle é a plataforma usada pela ESEIG, onde estão todos os apontamentos e toda a matéria lecionada nas cadeiras do curso de TSIW. Esta plataforma foi uma grande ajuda para a realização do projeto, pois seguimos nos muito pelos documentos expostos.

Website Stackoverflow:

O Stackoverflow é um website utilizado para discussão entre programadores para obter soluções sobre problemas que eles estejam a ter sobre programação. Este site deu-nos muito jeito para quando estávamos a ter dúvidas sobre algum tema relacionado com programação, conseguimos facilmente encontrar lá a resposta.

ANEXOS

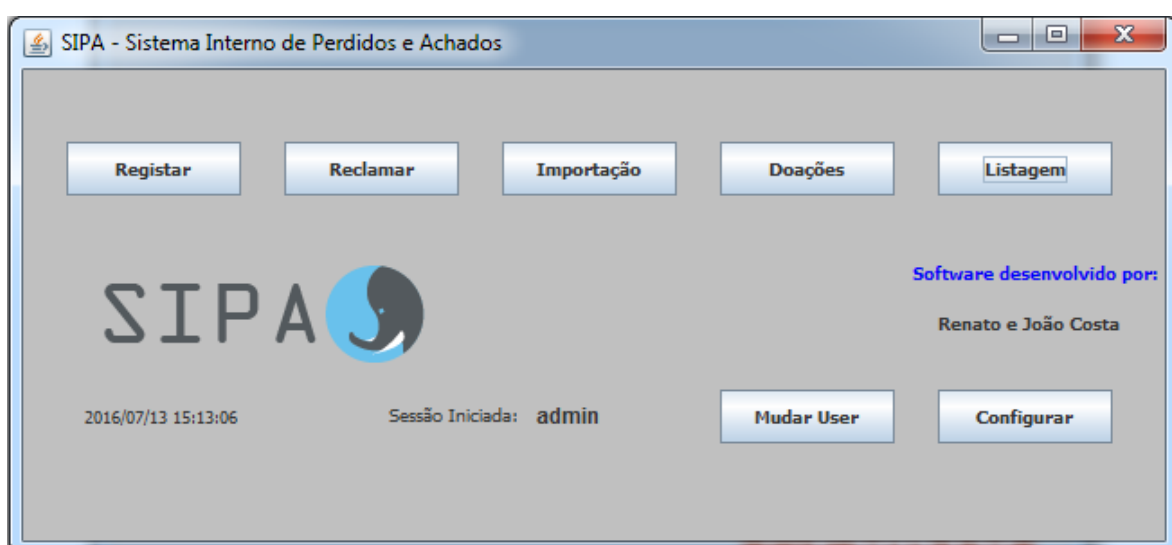
ANEXO A – Manual de utilizador

ANEXO B – Interfaces

ANEXOS A – MANUAL DE UTILIZADOR

Como o manual de utilizador é um documento bastante grande, com muitas páginas, é mais fácil consultá-lo num documento único. Este irá anexado juntamente com o relatório, é um documento com o nome de “Manual de Utilizador SIPA”.

ANEXOS B – INTERFACES



SIPA - Sistema Interno de Perdidos e Achados

Registro de Item

Nome :

Email :

Sala : ▼

Objeto : ▼

Cor : ▼

Estado : ▼

Descrição :



SIPA - Sistema Interno de Perdidos e Achados

Reclamação de Item

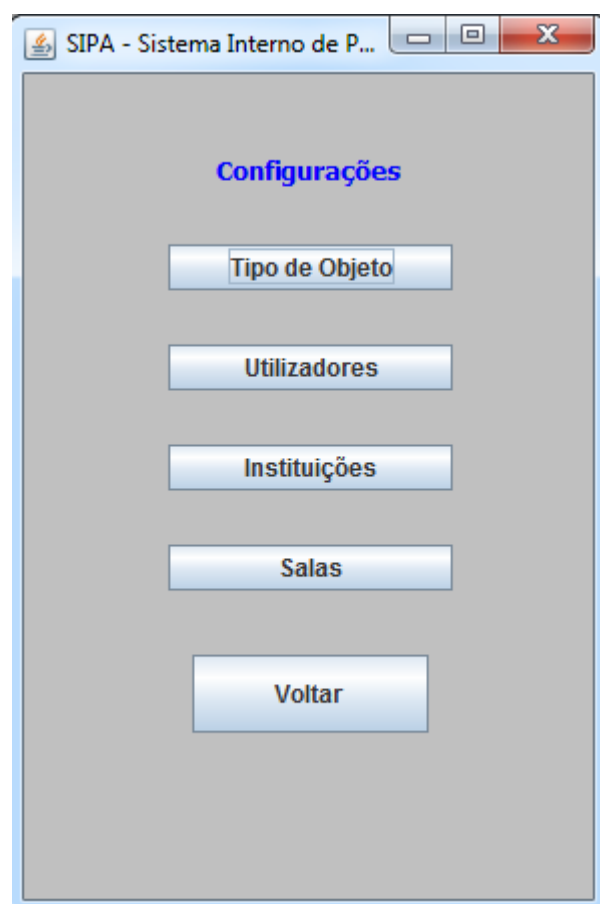
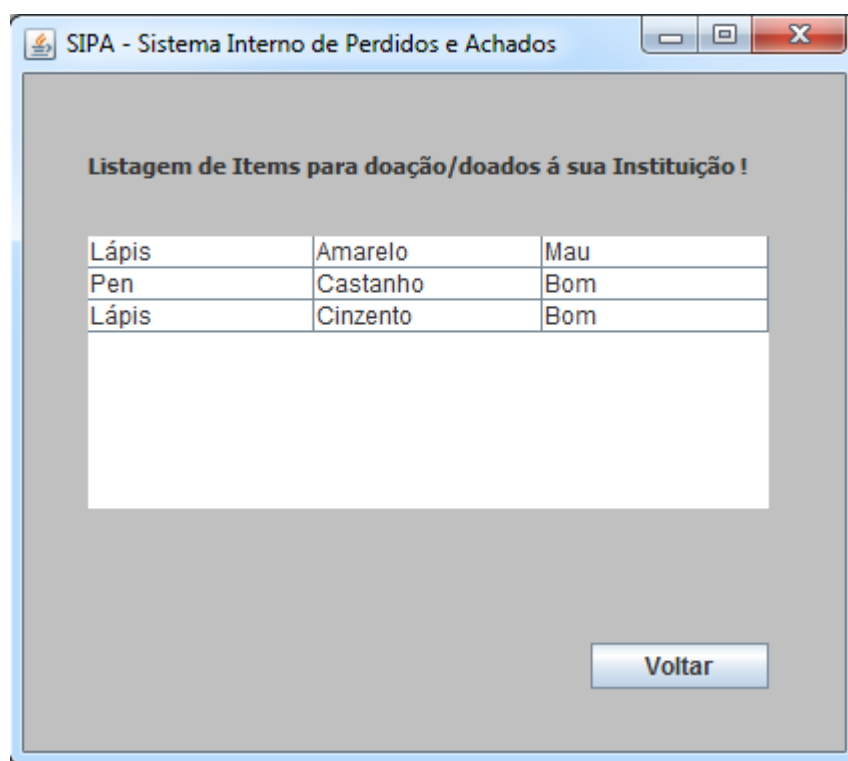
Objeto : Cor :

Tipo Objeto	Cor	Estado
Lápis	Amarelo	Mau
Pen	Castanho	Bom
Lápis	Cinzento	Bom

Clique no Objeto para mostrar a sua descrição

SIPA - Sistema Interno de Perdidos e Achados

Ficheiro a ser carregado:



SIPA - Sistema Interno de Perdidos e Achados

Tipo de Objeto

Novo Objeto:

Instituição a doar:

Objeto a remover:

SIPA - Sistema Interno de Perdidos e Achados

Gestão de Utilizadores

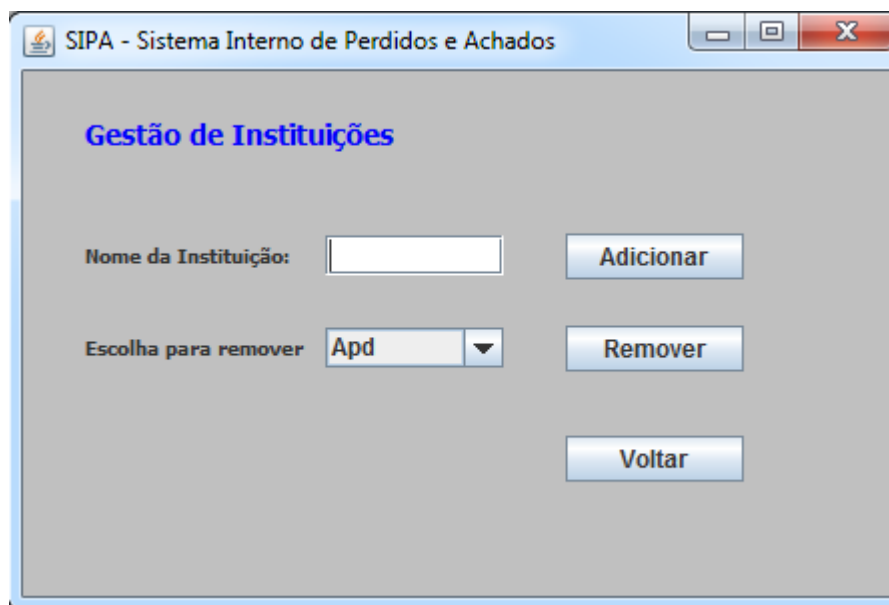
Nome Utilizador:

Password:

Confirmar Password:

Permissão:

Utilizador a remover:



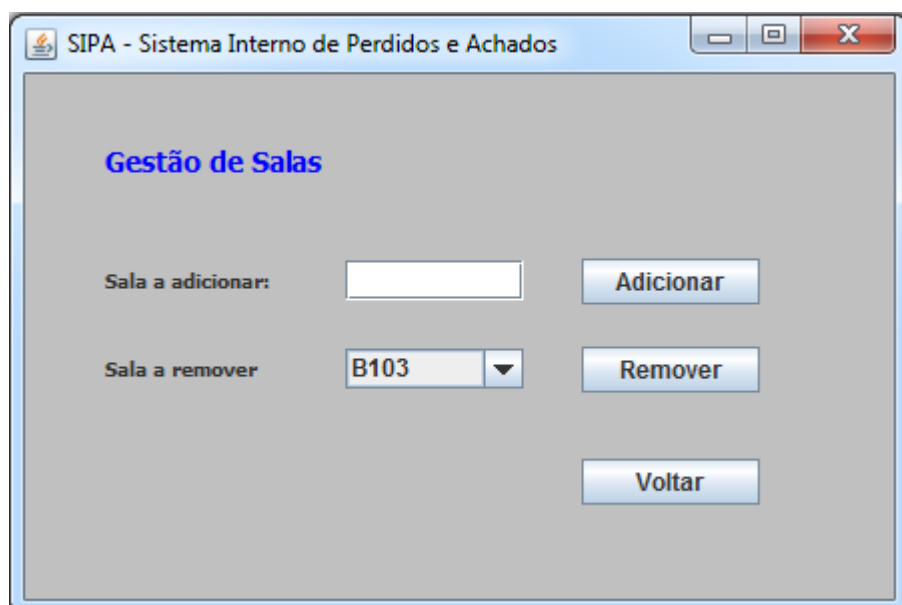
The screenshot shows a web application window titled "SIPA - Sistema Interno de Perdidos e Achados". The main heading is "Gestão de Instituições". Below the heading, there are two input fields and three buttons. The first input field is labeled "Nome da Instituição:" and is empty. To its right is a button labeled "Adicionar". The second input field is labeled "Escolha para remover" and contains the text "Apd" with a dropdown arrow. To its right is a button labeled "Remover". Below these two buttons is a single button labeled "Voltar".

SIPA - Sistema Interno de Perdidos e Achados

Gestão de Instituições

Nome da Instituição:

Escolha para remover



The screenshot shows the same web application window, but the main heading is now "Gestão de Salas". The layout is similar to the previous form. The first input field is labeled "Sala a adicionar:" and is empty. To its right is a button labeled "Adicionar". The second input field is labeled "Sala a remover" and contains the text "B103" with a dropdown arrow. To its right is a button labeled "Remover". Below these two buttons is a single button labeled "Voltar".

SIPA - Sistema Interno de Perdidos e Achados

Gestão de Salas

Sala a adicionar:

Sala a remover