

Acesso Móvel a Sistemas de Informação

2018/2019

Docentes:

Sónia Luz

David Safadinho



**Relatório da aplicação móvel para a plataforma Pet4all**

Desenvolvido por :

Francisco André Lira Fernandes - 2170336

Matheus de Oliveira Ferreira - 2170372

Valter José Repolho Pacheco - 2170377

Índice

[Introdução 3](#_Toc536478266)

[Desenvolvimento 3](#_Toc536478267)

[Metodologias 3](#_Toc536478268)

[Tecnologias utilizadas 3](#_Toc536478269)

[Solução Desenvolvida 4](#_Toc536478270)

[Dificuldades e Soluções 4](#_Toc536478271)

[Justificação das soluções implementadas 4](#_Toc536478272)

[Funcionalidades propostas mas não implementadas 4](#_Toc536478273)

[Conclusão 4](#_Toc536478274)

[Referencias 5](#_Toc536478275)

# Introdução

Esta aplicação foi desenvolvida no âmbito da disciplina de Acesso Móvel a Sistemas de Informação e tem como o intuito de disponibilizar um meio publicitário de animais presentes em um canil/gatil. Esta aplicação possui uma *Interface* fácil de usar para os utilizadores. Possui 6 atividades distintas, 5 das quais acedem ao *webservice*. Permite a criação de utilizador comum em uma das atividades , guarda dados referentes a animais localmente numa base de dados e também guarda localmente também o nome do utilizador. A ideia deste projeto surgiu com a [previsão](https://observador.pt/2018/09/23/entra-em-vigor-a-lei-que-proibe-o-abate-de-animais-nos-canis-municipais/) que os canis iriam estar [cheios](https://www.tsf.pt/sociedade/interior/canis-sem-espaco-para-acolher-mais-animais--10144768.html) aquando a lei anti -abate entrasse em vigor, com os canis não tendo maneiras modernas de disponibilizar os animais (para além do Facebook) esta solução aqui apresentada encaixa-se nesse *niche* em falta no mundo de software.

# Desenvolvimento

## Metodologias

Durante o desenvolvimento desta aplicação utilizamos metodologias de gestão para manter todos os membros do grupo em constante atualização do estado do projeto. Desde a utilização do *github*, *trello* e um banco de horas e também o uso do *slack* para a comunicação entre membros. As tarefas foram divididas consoante tarefas já desenvolvidas em outras disciplinas , foi criado um cronograma em que pode-se ver como foi realizada as múltiplas tarefas. O projeto sofreu uma alteração visual perto do fim do tempo de desenvolvimento para melhor se adequar ao tema implementado no website da plataforma.

## Tecnologias utilizadas

Foi utilizado uma API REST para a comunicação entre a aplicação e a base de dados online, permitindo assim uma plataforma final acessível com os mesmo dados ambos no website como que na aplicação.

## Solução Desenvolvida

### Dificuldades e Soluções

Os membros do projeto não sofreram muitas dificuldades com a implementação desta solução , o único problema que o grupo todo expressa é em termos de tempo , em projetos futuros a equipa concorda que uma melhor gestão deveria ser implementada , apesar de já ter sido utilizada uma gestão bastante complexa, o grupo sentiu pouco à-vontade com o número de diferentes aplicativos tinham que tomar atenção para estarem a par do projeto.

### Justificação das soluções implementadas

A organização da estrutura de código foi assim feita para ir de acordo com as maneiras de programação ensinadas em sala de aula. As classes foram divididas consoante a maneira que estavam implementadas no website da plataforma, a escolha dos menus também seguiu a mesma lógica, tendo com o intuito de ficar parecido com os que são apresentados no website.

### Funcionalidades propostas mas não implementadas

* Originalmente tínhamos a ideia de utilizar a api do google maps para mostrar em que local estaria o canil mas esta ideia foi abandonada após a descoberta que devido a empresas exteriores à google foram obrigados a cobrar por este serviço de pedidos da api.
* Também tínhamos a ideia da implementação de um serviço para partilhar na página do canil no Facebook o animal e o seus dados para publicitar não só o animal mas também a nossa aplicação, devido a constrangimentos de tempo tal coisa não foi possível e será implementada numa versão futura da aplicação.
* Por fim seria possível criar um utilizador canil, adicionar animais e fotografias diretamente pelo telefone, mas como já foi referido anteriormente devido aos constrangimentos sofridos não foi possível implementar todas estas funcionalidades propostas.

# Conclusão

O resultado final da aplicação ficou ao aquilo que o grupo pretendia, pode ter sofrido alguns cortes em termos de funcionalidades mas o projeto final funciona como o grupo visionava desde a sua conceção inicial, existem alguns problemas a serem resolvidos , como a falta da possibilidade de criar um canil pelo telefone, adicionar animais e fotografias, como também a partilha no Facebook mas são funcionalidades não importantes para o projeto, estas serão implementadas em futura data. O grupo mantem-se confiante que esta aplicação encaixa-se em um niche não explorado no mundo do software e que com os devidos apoios é possível desenvolver uma plataforma para o bem público, livrando os canis de sobrelotações e as ruas de animais abandonados.

# Referencias

<https://observador.pt/2018/09/23/entra-em-vigor-a-lei-que-proibe-o-abate-de-animais-nos-canis-municipais/>

<https://www.tsf.pt/sociedade/interior/canis-sem-espaco-para-acolher-mais-animais--10144768.html>