



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA**  
**CENTRO DE TECNOLOGIA**  
**CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

# **DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO DE ACHADOS E PERDIDOS PARA A PLATAFORMA MÓVEL ANDROID**

**TRABALHO DE SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO MÓVEL**

**ALUNO: RHAUANI WEBER AITA FAZUL**

# SUMÁRIO



## 1 OBJETIVOS

## 2 JUSTIFICATIVA

## 3 REQUISITOS

## 4 MODELAGEM

### 4.1 DIAGRAMA DE CLASSES

### 4.2 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

### 4.3 DIAGRAMA DE NAVEGAÇÃO

## 5 CRONOGRAMA DE IMPLEMENTAÇÃO

# 1 OBJETIVOS



O objetivo deste trabalho é criar um aplicativo de **achados e perdidos** para a plataforma Android: o aplicativo **“Perdeu?”**.

Com o aplicativo objetiva-se centralizar os anúncios de itens perdidos ou encontrados na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), simplificando a comunicação e a coordenação das partes envolvidas.

## 2 JUSTIFICATIVA



Atualmente, existe uma grande dificuldade em encontrar objetos pessoais perdidos dentro da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Quando algum membro da comunidade acadêmica perde ou encontra algum pertence, este deve procurá-lo ou deixá-lo em lugares recorrentes da UFSM.

Com o uso do aplicativo, será possibilitado uma visualização rápida e interativa.

## 2 JUSTIFICATIVA



- a) Atuar como **plataforma unificada** de relatos relacionados a achados e perdidos na UFSM;
- b) Facilitar a devolução de itens encontrados e aumentar as chances de encontrar algum bem perdido dentro da UFSM;
- c) Coordenar o processo de devolução, de modo a evitar desencontros, melhorando a comunicação entre as partes envolvidas;
- d) Estimular usuários a devolverem e a procurarem objetos perdidos, tendo em vista a simplicidade em fazer tal relato.

### 3 REQUISITOS



O aplicativo “Perdeu?” pode ser acessado por diferentes membros da comunidade acadêmica.

Inicialmente o número máximo de requisições diárias realizadas no aplicativo será limitado pela capacidade e escalabilidade das plataformas utilizadas (e.g. Versão gratuita do *Firebase*).

A aplicação utiliza softwares gratuitos, dispensando a aquisição de licenças.

### 3 REQUISITOS

Por motivos de controle, o uso das funcionalidades do sistema é limitado a usuários devidamente validados (e.g. a partir de uma conta no Facebook).

- RFs básicos:

- I. inclusão de registros de achados e perdidos;
- II. consulta e visualização dos últimos achados e perdidos registrados no aplicativo;
- III. verificar a situação de um achado ou de um perdido.

### 3 REQUISITOS

- RNFs básicos:

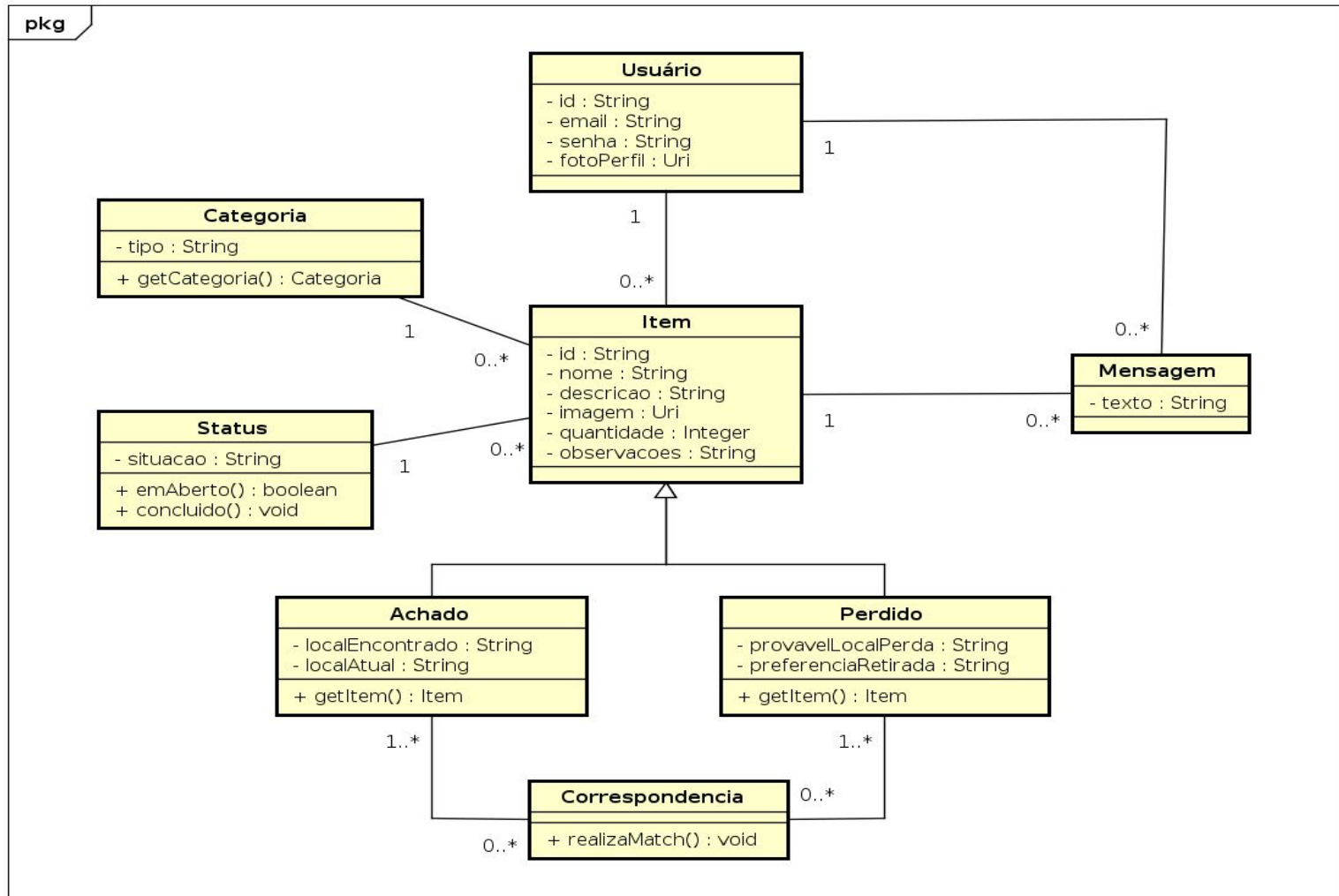
- I. base de dados protegida, podendo ser acessada apenas por usuários autorizados;
- II. uso de *design* responsivo nas interfaces;
- III. novos registro de achados e perdidos devem ser devidamente cadastrados;
- IV. a partir de dois dias (48 horas) os registros devem ser considerados obsoletos.

Para o desenvolvimento da aplicação será utilizado o Android Studio.



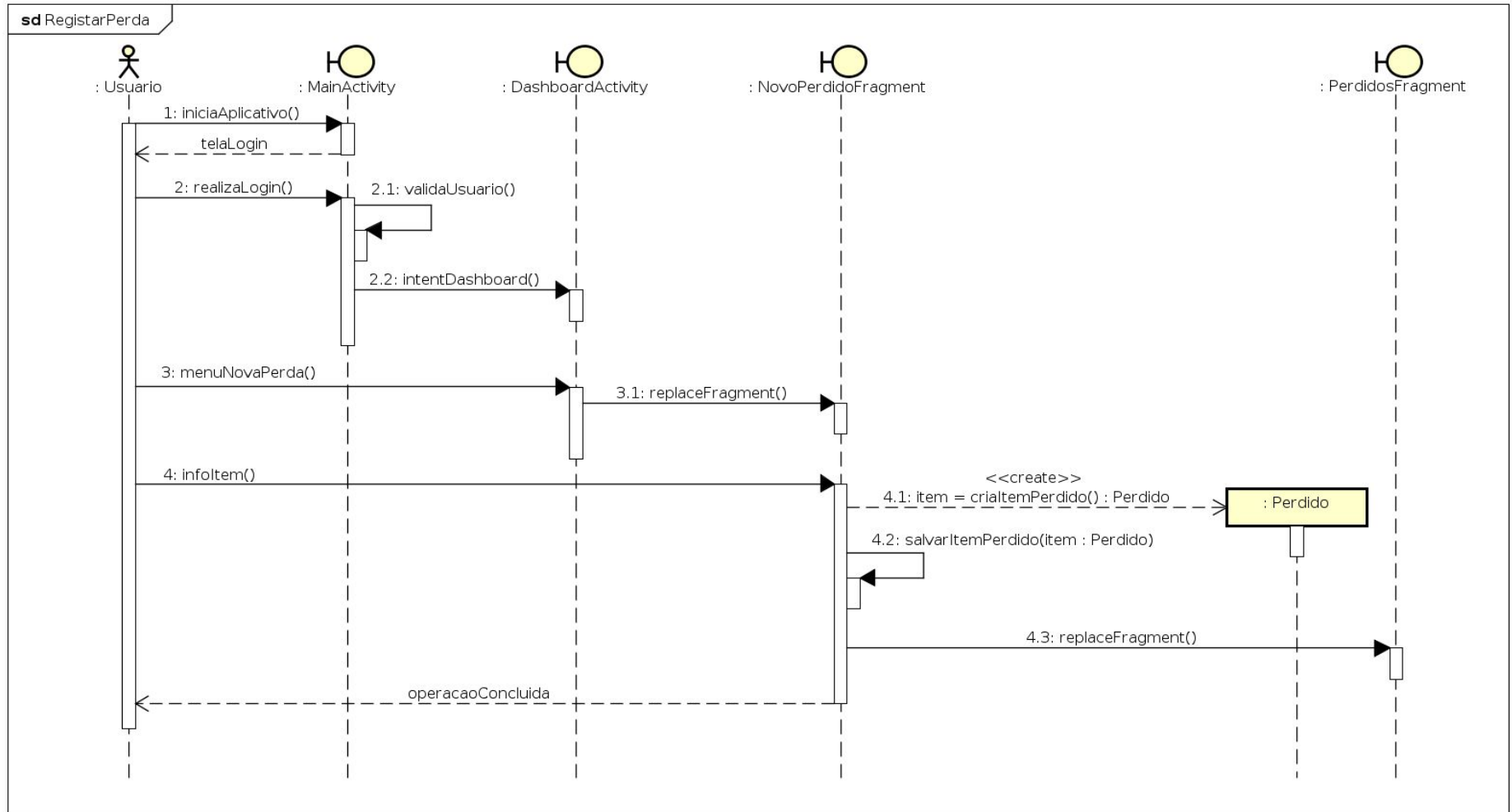
# 4 Modelagem: Diagrama de Classes

Por questões de isolamento da camada de negócios, não estão ilustradas neste diagrama classes referente a interfaces (Atividades) ou Adaptadores.



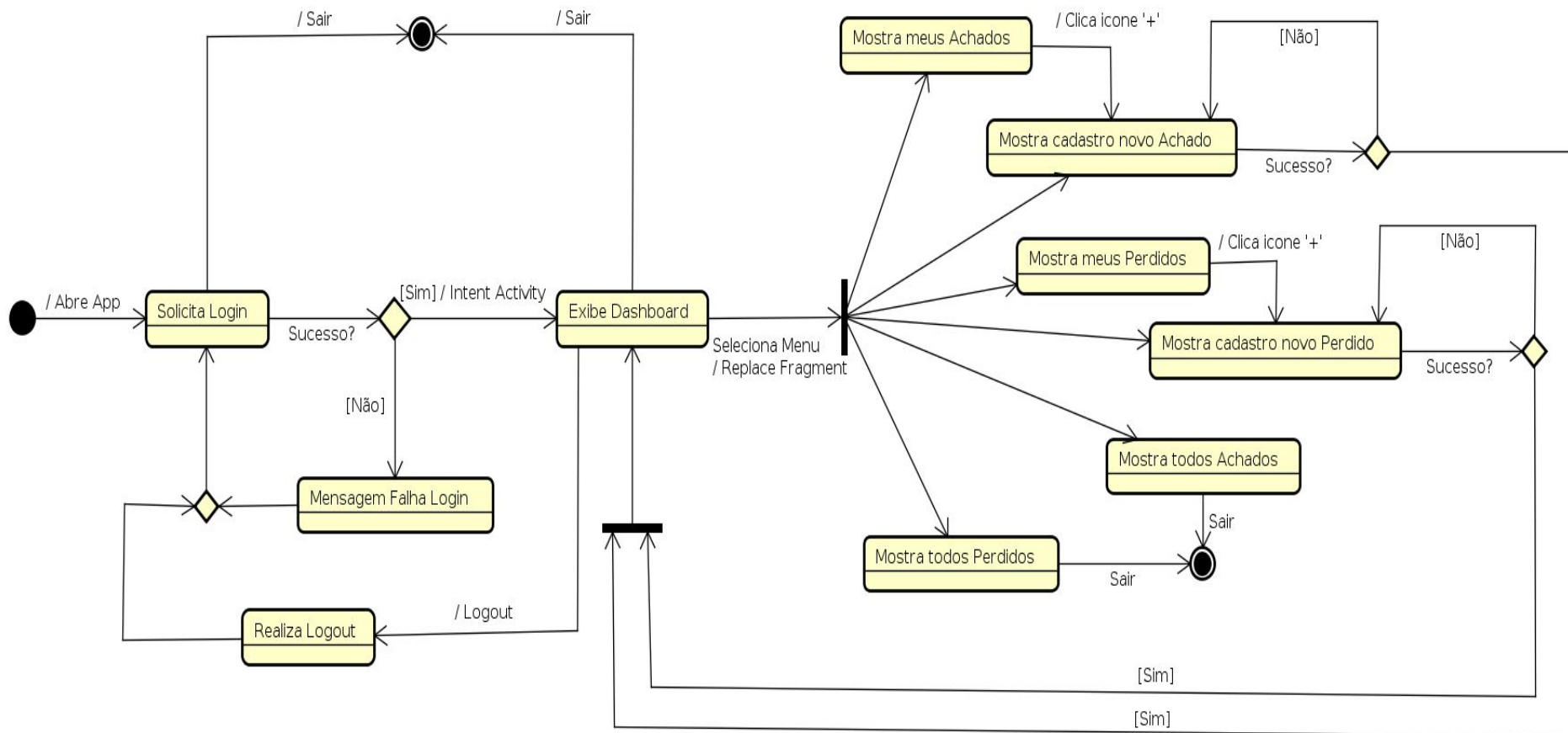
# 4 Modelagem: Diagrama de Sequência

Um exemplo de interação com o sistema é ilustrado abaixo, note que a ação “Registrar Perda” é análoga a ação “Registrar Achado”.



# 4 Modelagem: Diagrama de Navegação

O diagrama abaixo ilustra o processo básico de navegação entre as diferentes *Activities* e *Fragments*.



## 5 Cronograma de Implementação



ATIVIDADE	MAIO	JUNHO	JULHO
Definição do projeto e estudo da plataforma	X		
Análise de estratégias de desenvolvimento	X	X	
Definição de ferramentas		X	
Especificação e modelagem da aplicação		X	
Elaboração do aplicativo “Perdeu?”		X	X
Testes e conclusão do aplicativo “Perdeu?”			X