

# Programação de Aplicação do Lado do Cliente

David silva/23447



# Subtemas

- Revisão da aplicação desktop
- 2. Organização do trabalho e ferramentas
- 3. Análise do problema
- 4. Identificação das funcionalidades da aplicação
- 5. Desenho dos ecrãs da aplicação
- 6. Desenho da base de dados
- 7. Conceção da base de dados
- 8. Programação da lógica da aplicação
- 9. Desenvolvimento da página web e screencast da aplicação
- 10. Testes com a aplicação
- 11. Apresentação do projeto



# Revisão da aplicação desktop

- Aplicativo desktop Sportfinder:
- **Pontos Fortes:**
  - Interface amigável e fácil
  - Funcionalidades úteis e relevantes para os usuários.
- **Pontos a serem melhorados:**
  - Dificuldades na abertura da lista de ginásio
- **Sugestões para Melhoria:**
  - Melhorar a navegação da lista de ginásio
  - Adicionar mas alguns detalhes sobre nós
- **Integração**
  - O Sportfinder apresenta um bom ponto de partida, mas precisa de melhorias para se tornar uma ferramenta mais completa e eficiente.



# Organização do Trabalho e Ferramentas

- **Objetivo:** Criar um sistema interativo para procurar ginásios,
- **Público-alvo:** Profissionais de escritório, estudantes universitários e pessoas em busca de bem-estar.
- **Funcionalidades chave:** Localização,, horários, fotos e marcação
- **Interface do SportFinder:**
- **Tela inicial:** Apresentação do SportFinder com botões "Entrar" e "Registrar".
- **Tela de login/registro:** Campos para inserir dados como nome, e-mail e senha.
- **Tela de lista de ginásios:** Exiba ginásios próximos, com imagem, nome e distância e site.
- **Tela de resultados:** Mostrar detalhes.
- **3. Design do Sistema:**
- **Ferramentas:** Software de prototipagem como de baixa fidelidade em papel, Figma para prototipagem de alta fidelidade.
- **Fluxograma:** Diagramas para visualizar o fluxo de dados
- **4. Desenvolvimento:**
- **Linguagem de programação:** Escolha a linguagem Kotlin(android studio).
- **Banco de dados:** Utilize um sistema gerenciador de banco de dados ( **Room Database**) para armazenar as informações dos ginásios.

# Análise do Problema

---

## Problema a Ser Resolvido:

O problema central que a aplicação SportFinder visa resolver é a dificuldade que as pessoas enfrentam em encontrar ginásios que atendam às suas necessidades e preferências específicas.

---

As principais dificuldades incluem:

---

1. Tipo de Atividade: Encontrar ginásios que ofereçam atividades específicas, como yoga, pilates, ou alta intensidade.

---

3. Horários de Funcionamento: Verificar se os horários dos ginásios são compatíveis com a agenda do usuário.

---

4. Informações Detalhadas: Acesso a informações detalhadas sobre o ginásio, como fotos, vídeos e avaliações de outros usuários.

# Sistemas Semelhantes

- **Gympass**

- **Pontos Positivos:**

- **Rede Ampla:** Grande variedade de academias e estúdios parceiros, oferecendo mais opções aos utilizadores

- **Pontos Negativos:**

- **Custos Variáveis:** Planos e preços podem variar significativamente, o que pode ser confuso para alguns utilizadores.

- **Caracterização dos Utilizadores**

- Os utilizadores do SportFinder foram divididos em diferentes perfis:

- 1. **Profissionais de Escritório:**

- 1. **Necessidades:** Academias próximas ao local de trabalho com horários flexíveis.
    - 2. **Exemplo:** João, 32 anos, Analista de TI, busca opções de aulas de alta intensidade para aliviar o estresse do trabalho.

- Estudantes Universitários:**

- 1. **Necessidades:** Academias próximas às universidades com horários compatíveis com as agendas de estudo.
    - 2. **Exemplo:** Ana, 24 anos, Estudante de Medicina, procura academias com aulas de yoga e pilates.

# Cenários de Utilização

- Os principais cenários de utilização do aplicativo foram descritos para mostrar como diferentes perfis de usuários interagem com a aplicação:
- **Cenário 1: João procurando uma academia próxima ao trabalho:**
  - João abre o aplicativo e utiliza a lista para encontrar academias perto de seu escritório. Ele verifica o mapa para ver exatamente o local e o contacto e seleciona uma marcação compatíveis com seu horário de trabalho.
- **Cenário 2: Ana procurando uma academia perto da universidade:**
  - Ana abre o aplicativo e usa a lista para encontrar academias próximas para fazer yoga e pilates. Ela verifica os nomes e os sites e o contacto para poder garantir que o ambiente é adequado ao interesse dela.

# Funcionalidades da Aplicação

- A aplicação SportFinder possui diversas funcionalidades
- **Registro e Login:**
  - **Registro:** Permite que novos utilizadores se registrem na aplicação.
  - **Login:** Após o registro, os usuários podem inserir seus dados para acessar a aplicação.

## 1. Lista dos ginásios :

**Nome:** Mostra todos os nomes dos ginásios que estão disponíveis na sua área

## 1. Informações Detalhadas das Academias:

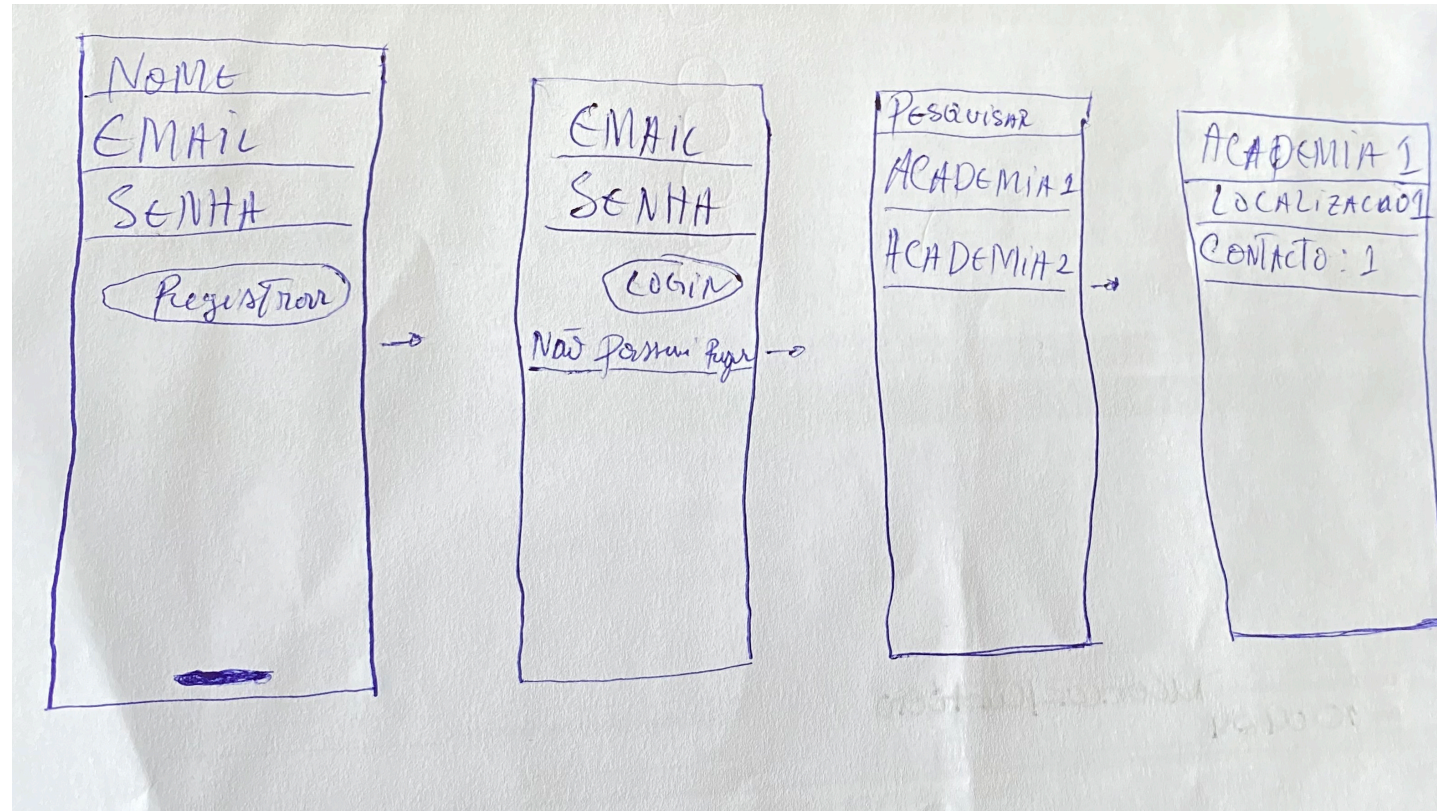
**Detalhes da Academia:** Inclui informações como endereço, fotos do mapa da localização , site e contacto

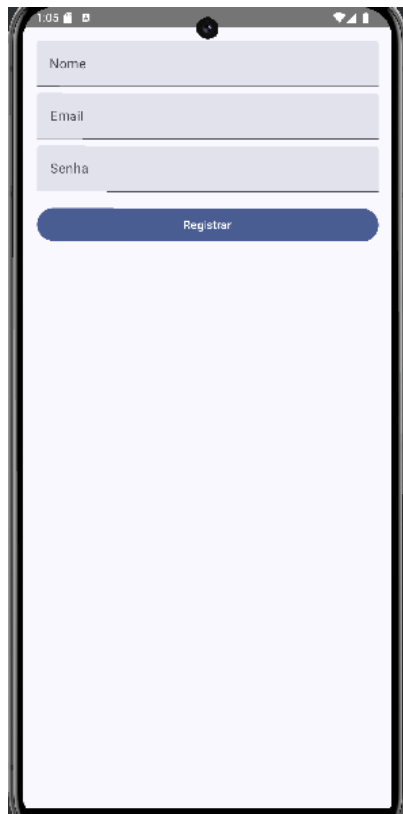
## 2. Interface de Utilizadores :

- **Ecra de Login/Registro:** Contém campos para e-mail e senha, e botões para "Entrar" ou "Registrar".
- **Lista de Academias:** Mostra uma lista com as academias mais próximas, incluindo imagem pequena, nome.
- **Ecra de Detalhes da Academia:** Exibe informações detalhadas da academia selecionada, incluindo site , contacto e localização no mapa.



# Desenho da interface aplicação

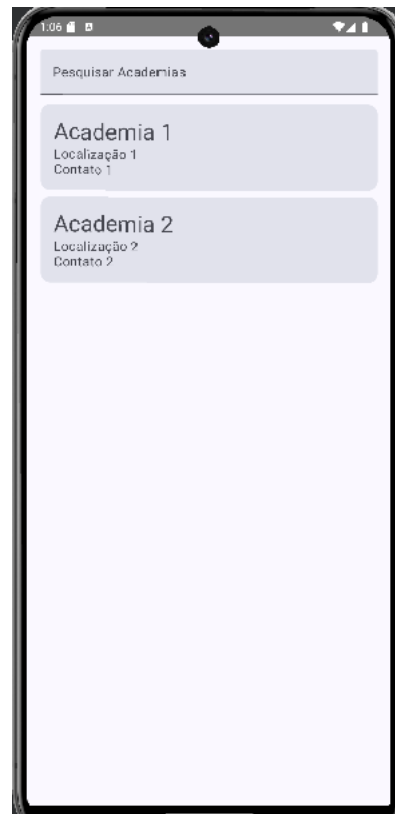




**Registro:** Permite que novos usuários se registrem na aplicação.



- **Login:** Após o registro, os usuários podem inserir seus dados para acessar a aplicação.

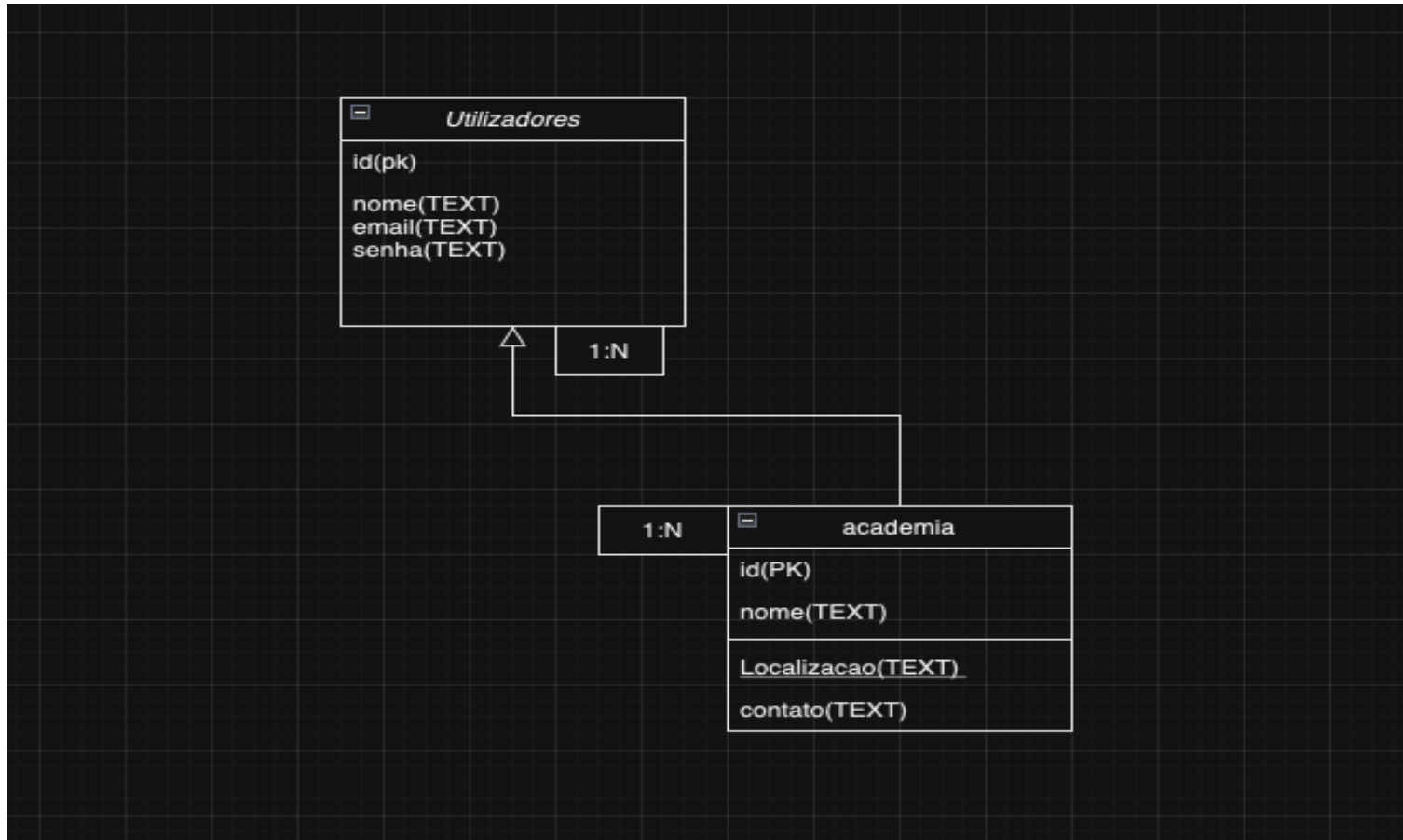


**Lista de Academias:** Mostra uma lista com as academias mais próximas.



- **Tela de Detalhes da Academia:** Mostra as informações detalhadas da academia selecionada, incluindo localização no contacto

# Desenho da base de dados



# Conceção da Base de Dados

## Conceção da Base de Dados com Room Database

- Comandos SQL para Criação da Base de Dados
- Criação da tabela de usuários
- CREATE TABLE usuarios (
  - id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
  - nome TEXT NOT NULL,
  - email TEXT NOT NULL UNIQUE,
  - senha TEXT NOT NULL
- );
- 
- Criação da tabela de academias
- CREATE TABLE academias (
  - id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
  - nome TEXT NOT NULL,
  - localizacao TEXT NOT NULL,
  - contato TEXT NOT NULL
- );

# Programação da Lógica da Aplicação

- **Objetivo:**

Desenvolver um aplicativo interativo para ajudar utilizadores a encontrar academias próximas com base em suas necessidades e preferências.

- Principais Funcionalidades:

- 1. Registro e Login:

- Registro: Permite utilizadores se cadastrarem fornecendo nome, e-mail e senha.
- Login: Utilizadores registrados podem acessar o aplicativo inserindo suas credenciais.
- Lista academias próximas à localização atual do utilizadores.

- 4. **Lista dos ginásios:**

- Mostra uma lista de academias com imagens, nomes.
- Utilizadores podem clicar em uma academia para ver mais detalhes.

- 5. **Detalhes dos ginásios :**

- Fornece informações detalhadas sobre a academia, incluindo endereço site.
- Mostra a localização da academia.
- Permite que os utilizadores marquem uma visita diretamente pelo aplicativo.

# Interface do Utilizador:

Ecrã de Abertura:

- Tela de Registro/Login
- Campos para e-mail e senha, e botão “Registrar”
- Ecrã de Lista de Academias:
- Ecrã de Detalhes da Academia:
- Informações detalhadas, endereço, mapa e opções de contactar marcação

# Conceção da Página Web da Aplicação

- **Objetivos da Aplicação**
- A seção dedicada aos objetivos da aplicação deve explicar claramente o propósito da aplicação e os benefícios que ela oferece aos utilizadores. Por exemplo:
- **Facilidade de Uso:** Destacar que a aplicação é intuitiva e fácil de usar, permitindo que os utilizadores encontrem o que precisam rapidamente.
- **Precisão:** Enfatizar a precisão das informações fornecidas, garantindo que os utilizadores recebam dados atualizados e confiáveis sobre ginásios e atividades.
- **Conexão:** Ressaltar a capacidade da aplicação de conectar os utilizadores com outros entusiastas do esporte, promovendo uma comunidade ativa e engajada.

# Funcionalidades da Aplicação

- A seção de funcionalidades deve detalhar os principais recursos que a aplicação oferece. Alguns exemplos de funcionalidades podem incluir:
- **Busca de Ginásios:** Permitir que os utilizadores encontrem ginásios próximos com base em localização, tipo de atividades oferecidas, etc.
- **Atividades Esportivas:** Oferecer uma lista de atividades esportivas disponíveis, com detalhes sobre, locais e marcações.



# Testes com a aplicação

- O teste do protótipo foi realizada com 4 colegas, que participaram como utilizadores de
- teste em dois projetos de outros colegas. A sessão do teste foi analisada para coleta de
- análises sobre os testes que foram realizados.
- **Resultados da Avaliação**
- Os resultados da avaliação mostram que:
- A interface do sistema é intuitiva e fácil de utilização
- As funcionalidades adotadas são úteis e relevantes para os utilizadores.

## **Nível de Funcionalidades:**

- 1.Registro e Login:** Os utilizadores devem testar o processo de registro e login.
- 2.lista de Ginásios:** cada ginásio com o seu respectivo nome e imagem.
- 3. Mostrar de Detalhes:** a localização específica com mapa.
- 4. Marcar :** site e numero.

## **Coleta de Dados**

**Número de Participantes:** 4 colegas.

**Projetos Testados:** 2 projetos de outros colegas.

**Sessão de Teste:** Inclui análise de registro e login, lista de ginásios, detalhes de localização, e capacidade de marcar (site e número).