



Instituto Politécnico de Beja

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Programação de Aplicação Desktop

Curso Técnico Superior Profissional de Tecnologias

Web e Dispositivos Móveis

Aplicativo de procura de ginásio

David silva/2344

Programação de Aplicação Desktop

Relatório do Projeto

1. Introdução
2. Revisão da aplicação desktop
3. Organização do trabalho e ferramentas
4. Análise do problema
5. Funcionalidades da aplicação
6. Desenho da interface da aplicação
7. Desenho da base de dados
8. Conceção da base de dados
9. Programação da lógica da aplicação
10. Testes com a aplicação
11. Página web da aplicação e screencast
12. Conclusão

Introdução

Este relatório apresenta o desenvolvimento do projeto SportFinder, uma aplicação interativa para procurar ginásios. O objetivo é fornecer uma visão detalhada de todas as etapas envolvidas no desenvolvimento, desde a concepção até a implementação e testes.

Revisão da Aplicação Desktop

Aplicativo Desktop SportFinder

Pontos Fortes:

- Interface amigável e fácil de usar.
- Funcionalidades úteis e relevantes para os usuários.

Pontos a Serem Melhorados:

- Dificuldades na abertura da lista de ginásios.

Sportfinder apresenta um bom ponto de partida, mas precisa de melhorias para se tornar uma ferramenta mais completa e eficiente.

Sugestões para Melhoria:

- Melhorar a navegação da lista de ginásios.
- Adicionar mais detalhes sobre as academias.
- Integração de funcionalidades adicionais.

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 de ginásios.
- Horários de funcionamento.
- Fotos e marcação de visitas.

Interface do SportFinder:

- Tela inicial: Botões "Entrar" e "Registrar".
- Tela de login/registro: Campos para nome, e-mail e senha.
- Tela de lista de ginásios: Exibe ginásios próximos com imagem, nome e distância.
- Tela de resultados: Detalhes dos ginásios.

Ferramentas:

- Software de prototipagem como Figma para prototipagem de alta fidelidade.
- Java (Android Studio) para desenvolvimento.
- Room Database para gerenciamento de banco de dados.

Análise do Problema

Problema Central: Dificuldade em encontrar ginásios que atendam às necessidades e preferências específicas dos utilizadores.

Principais Dificuldades:

1. Encontrar atividades específicas (yoga, pilates, alta intensidade).
2. Verificar horários de funcionamento compatíveis com a agenda do utilizadores.

Sistemas Semelhantes:

- **Gympass:**
 - Pontos Positivos: Grande variedade de academias e estúdios parceiros.
 - Pontos Negativos: Planos e preços variáveis que podem ser confusos.

Caracterização dos Utilizadores:

- **Profissionais de Escritório:** Buscam academias próximas ao trabalho com horários flexíveis.
- **Estudantes Universitários:** Procuram academias próximas às universidades com horários compatíveis com as agendas de estudo

Funcionalidades da Aplicação

A aplicação SportFinder possui diversas funcionalidades voltadas para ajudar os utilizadores a encontrar o ginásio ideal.

- 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

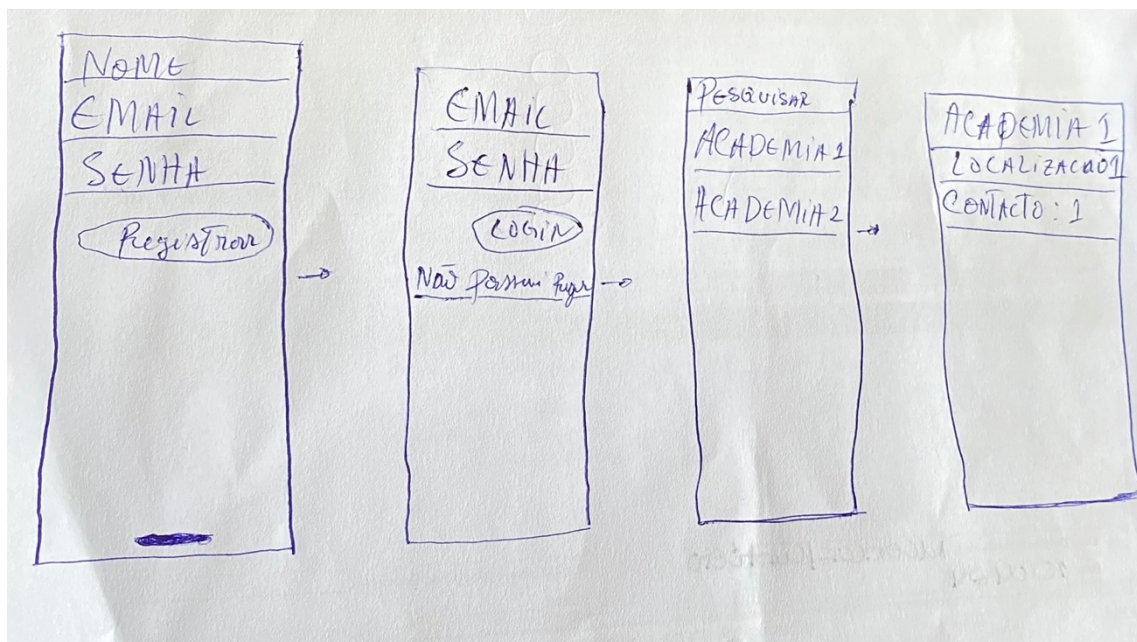
1. Interface de Utilizadores :

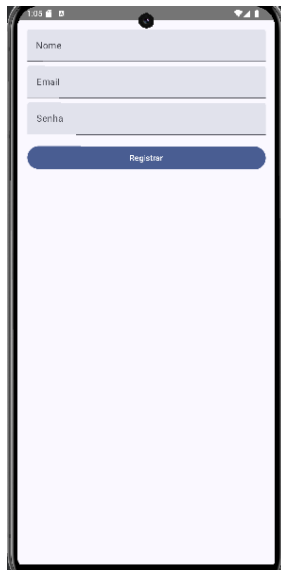
- **Ecra de Abertura:** Exibe o logo da aplicação e botões para "Entrar" e "Registrar".
- **Ecra de Login/Registro:** Contém campos para e-mail e senha, e botões para "Entrar" ou "Registrar".
- **Lista de Academias:** Mostra uma lista com as academias mais próximas, incluindo imagem pequena, nome.

Ecra de Detalhes da Academia: Exibe informações detalhadas da academia selecionada, incluindo site , contacto e localização no mapa.

Desenho da Interface do Aplicativo

1. **Ecrã de Abertura:** Mostra o logo da aplicação e botões "Entrar" e "Registrar".
2. **Tela de Login/Registro:** Campos para e-mail e senha.
3. **Lista de Academias:** Lista com academias próximas, incluindo imagem e nome.
4. **Tela de Detalhes da Academia:** Informações detalhadas, incluindo localização no mapa e contacto.

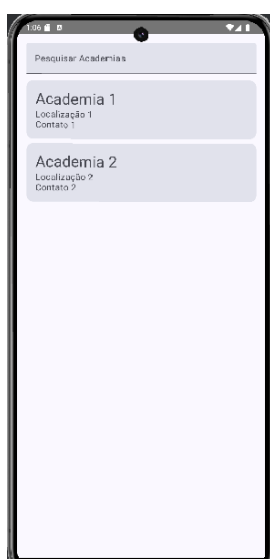




Registro: Permite que novos usuários se registrem na aplicação.



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

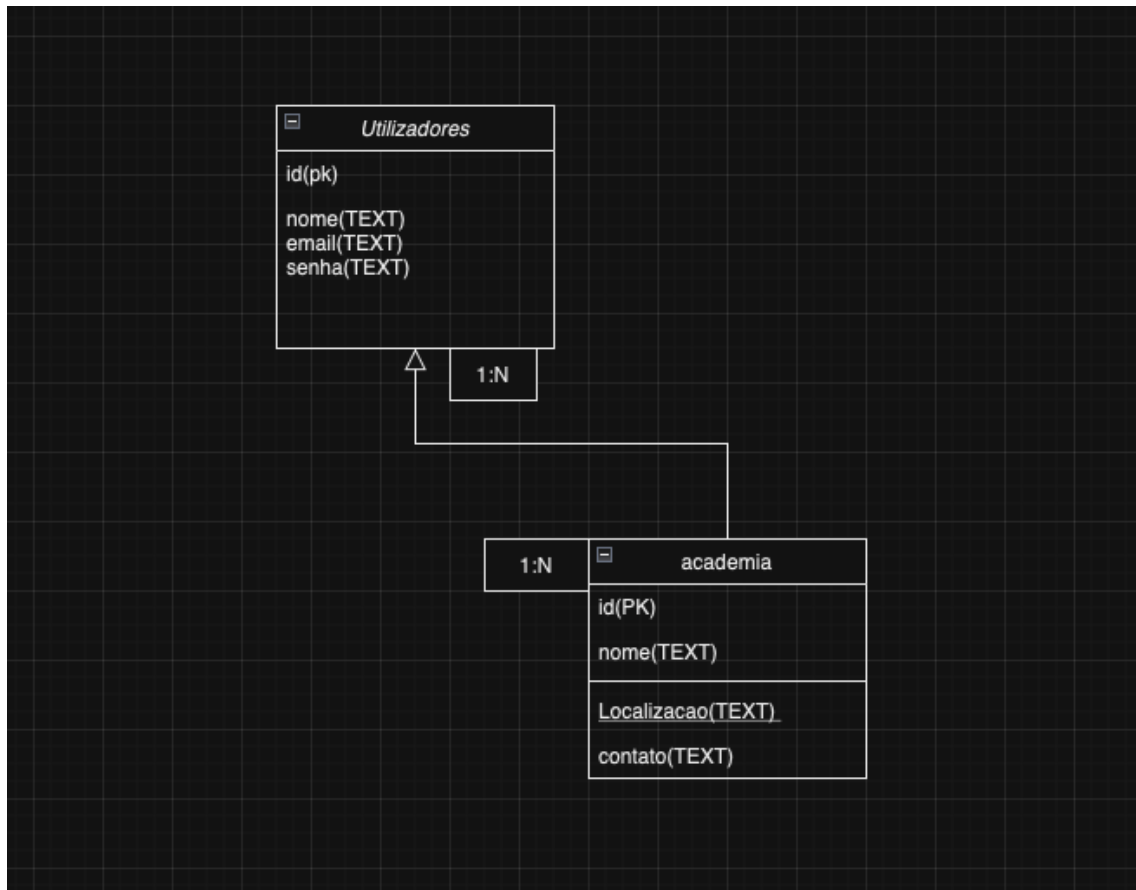


Lista de Academias: Mostra uma lista com as academias mais próximas, incluindo imagem pequena, nome.



- **Tela de Detalhes da Academia:** Mostra as informações detalhadas da academia

Desenho da Base de Dados



Conceção da Base de Dados

- 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.

Principais Funcionalidades:

1. **Registro e Login:** Permite que utilizadores se registrem e façam login.
2. **Lista de Academias Próximas:** Baseada na localização atual do utilizador.
3. **Detalhes dos Ginásios:** Informações detalhadas sobre a academia, incluindo endereço, site e localização no mapa.

Testes com a Aplicação

Procedimento de Testes:

- Participação de 4 colegas em dois projetos de outros colegas.
- Testes de registro e login, lista de ginásios, detalhes de localização e marcação.

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.

1. **Mostrar de Detalhes:** a localização específica com mapa.
2. **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).

Página Web da Aplicação e Screencast

Objetivos:

- Facilidade de uso: Interface intuitiva e fácil de usar.
- Precisão: Informações atualizadas e confiáveis sobre ginásios e atividades.
- Conexão: Capacidade de conectar utilizadores com outros entusiastas do esporte.

Funcionalidades:

- Busca de Ginásios: Baseada em localização e tipo de atividades.
- Atividades Esportivas: Lista de atividades disponíveis com detalhes sobre locais e marcações.

Conclusão

O projeto SportFinder visa facilitar a busca por ginásios e atividades esportivas, oferecendo uma interface amigável e funcionalidades relevantes. Os testes demonstraram que a aplicação é intuitiva e atende às necessidades dos utilizadores, com potencial para futuras melhorias e expansão.

