

**INSTITUTO FEDERAL DO TRIÂNGULO MINEIRO**

**CAMPUS AVANÇADO UBERABA PARQUE TECNOLÓGICO**

**ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO**

**Autores:**

**Eduardo Garcia Barbara**

**Guilherme Kenji Hachimine**

**Leonardo Correia de Castro**

**Thiago Henrique Lopes**

**Flary: Alimentos e Tecnologia Lado a Lado**

UBERABA - MG

2019



**INSTITUTO FEDERAL DO TRIÂNGULO MINEIRO**

**CAMPUS AVANÇADO UBERABA PARQUE TECNOLÓGICO**

**ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO**

**Flary: Alimentos e Tecnologia Lado a Lado**

Relatório apresentado pelos alunos do quarto período, da graduação em Engenharia de Computação, ao Instituto Federal do Triângulo Mineiro como critério avaliativo para o evento Mostra de Produtos Tecnológicos 2019.

Orientador: Prof° Marcelo Panssani Freitas

UBERABA - MG

2019

**RESUMO**

Esse trabalho apresenta o memorial e descrição acerca do projeto Flary, desenvolvido por um grupo de alunos do curso de Engenharia de Computação, afim de reduzir a emissão de panfletos de alimentos, no que tange a questão de Alimentos para o futuro, nosso aplicativo visa unir questões tecnológicas, cujo estas estarão voltadas para o meio alimentício. Tal projeto será trabalhado e discutido, profundamente, entre os discentes selecionados, mas a princípio tratar-se-ia de um APP no qual este seria responsável pela apresentação para o usuário de diversos produtos, previamente cadastrados, para que este consiga visualizar seus almejos, assim podendo observar os preços dos produtos, em qual estabelecimento se encontra e o local com o menor preço, onde buscamos com isto, a redução de panfletos de alimentos, uma vez que causa poluição de vias públicas, entre outras, buscamos também reduzir o deslocamento de nossos usuários até o ponto de compra, com isto reduzindo a emissão de , dar maior praticidade aos usuários, fazendo assim com que economizem tempo.

Palavras-chave: Reduzir, economizar, visualizar, preços, praticidade, economizem.

**LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

IFTM – Instituto Federal do Triângulo Mineiro.

MPT – Mostra de Produtos Tecnológicos.

APP – Aplicativo.

BD – Banco de Dados.

MPV – Mínimo Produto Viável

IDE – *Integral Development Environment* (Ambiente Integral de desenvolvimento)

**SUMÁRIO**

* **INTRODUÇÃO......................................................................................5**
* **DESCRIÇÃO DO TRABALHO...........................................................5**
* **MATERIAIS E METODOLOGIA.......................................................6**

3.1 MATERIAIS TILIZADOS.....................................................................6

3.2 METODOLOGIA DE MPLEMENTAÇÃO..........................................6

* **SOBRE A ESCOLHA DO PROJETO................................................7**
* **DESENVOLVIMENTO DAS ARTES E IMPLEMENTAÇÃO......7**
* **CONCLUSÃO.......................................................................................7**
* **REFERÊNCIAS....................................................................................9**

**1 INTRODUÇÃO**

Nesse relatório, serão abordados a descrição, métodos, materiais e informações sobre o projeto do aplicativo Flary, de modo proposto pela equipe supervisora do MPT 2019. O referido projeto será desenvolvido pelos alunos até o dia 23/11/2019, sendo que no dia 04/11/2019 deverá ser apresentado um protótipo funcional ao orientador.

         Esse documento é composto, respectivamente, pela introdução, descrição do trabalho realizado, materiais e metodologia usados ao desenvolver o projeto, conclusões sobre o tema trabalhado pelo grupo de discentes, permitindo que haja uma finalização e observação do que será realizado.

         O projeto proposto pela equipe da MPT, designava que o projeto tivesse correlação com o tema “Alimentos para o futuro”. Portanto, foi pensado um modelo de projeto que permitisse a implementação de um aplicativo que trouxesse um meio fácil de se organizar com as compras alimentícias da casa, de tal modo que, com o aplicativo seja possível encontrar os preços mais baixos e os mercados onde esses preços se encontram. A redução do tempo de pesquisa, uma maior economia por parte do usuário e a diminuição da quantidade de panfletos distribuídos são os diferenciais do projeto.

         Basicamente, a idealização do projeto trata-se de um aplicativo que, de modo fácil e intuitivo, qualquer cidadão consiga acessar os preços de grandes redes de supermercado de toda cidade, assim podendo avaliar o custo benefício de cada local para que consiga uma maior economia no final do mês.

**2 DESCRIÇÃO DO TRABALHO**

Com a proposta de realizar um aplicativo para facilitar a vida dos usuários quando se tratar da compra de produtos alimentícios, assim como a redução da poluição das ruas, nosso projeto vincula o uso de tecnologia com a necessidade da compra de alimentos. Para que isso seja possível o Flary será um aplicativo no qual será desenvolvido buscando atender o maior número de clientes, com uma interface o mais intuitivo possível, assim como o maior número de cadastros tanto produtos quanto mercados, para que assim seja vantajoso não apenas para o dono do comercio, no qual economizara com a produção de panfletos, como para o usuário do APP, no qual otimizara seu tempo referente a busca pelo menor preço.

Vale ressaltar que os elementos citados, agora, serão postos em prática pelos discentes, juntamente ao professor orientador, Marcelo Panssani Freitas , afim de que o projeto seja planejado e concluído de modo satisfatório, tornando o esperado uma realidade.

**3 MATERIAIS E METODOLOGIA**

Nesse tópico serão especificados, os materiais e os métodos de implementação do projeto, Flary, proposto pelos graduandos, aos organizadores da MPT 2019.

3.1 MATERIAIS UTILIZADOS

Para que fosse possível a realização, do projeto, os alunos necessitarão de alguns materiais. A partir de tais softwares serão obtidos o produto a ser apresentado no MPT 2019.

* Android Studio – Criação da plataforma mobile.
* NetBeans – Criação da aplicação desktop
* PostgreSQL – Criação do Banco de Dados.
* Java – Linguagem de programação a ser utilizada.
* Adobe Illustrator – Elaboração de Layout.

3.2 METODOLOGIA DE IMPLEMENTAÇÃO

Na prática, a implementação do projeto é extremamente importante e, devido a isso, deve ser analisada e estudada. O grupo optou por uma implementação simples. Primeiramente, houve a reunião do grupo de discentes com possíveis parceiros. Dessas reuniões surgiram as funcionalidades ao qual o APP devera exercer e também a preferencia da parte de cadastros serem feitas por uma aplicação terceira.

A etapa posterior será uma parte de desenvolvimento de artes, através do Adobe Illustrator, para que possamos ver a aceitação e intuitividade para com nossos usuários, uma vez que estes são nosso alvo principal, também realizaremos a criação e teste de nossos aplicativos para que possamos prever todos erros ao qual pode ser gerado com nossa implementação, para isso buscamos utilizar da linguagem de programação Java, na IDE voltada para programação mobile, Android Studio e a criação do banco de dados será feita na plataforma PostgreSQL, em um modelo relacional para que possamos realizar buscas de maneira fácil e sem tantos problemas, tem a possibilidade de surgirem novas necessidades para a realização do projeto, onde estes podem não terem sidos citados até o determinado memorial, contudo caso isso se faça necessário, haverá a implementação deste no memorial.

Finalmente, poderemos executar a socialização das atividades desenvolvidas e fazer o relato de experiência, ambos compartilhados com a equipe da MPT 2019, no IFTM. Além disso, parte dos discentes envolvidos no projeto estarão seguindo com a criação do projeto visando a implementação deste no meio comercial, para que este deixe de ser apenas uma idealização e passe a realizar o que por este é proposto.

De modo breve, esses serão os passos e métodos a serem utilizados. Portanto, os estudantes irão desenvolver o APP baseados nos conhecimentos atuais e, assim como é o intuito da MPT, buscar o conhecimento necessário para implementação do mesmo, abrindo assim um leque de possibilidades e aprendizado para todos discentes envolvidos. Após tais processos, serão gerados resultados, e esses serão compartilhados na Mostra de Produtos Tecnológicos 2019.

**4 SOBRE A ESCOLHA DO PROJETO**

Atualmente o uso de Smartphones e a conexão com a internet tem sido utilizados para facilitar cada vez mais a vida do usuário, seja na hora de pagar contas online, resolver compromissos e afins. Embasando-se nisso que o grupo teve a ideia de um APP que facilitasse a vida das pessoas durante uma tarefa simples, porém que pode ser cansativa como ir às compras.

         De modo fácil, o Flary ajudará seus usuários a encontrar os menores preços entre os diversos mercados e varejões existentes na cidade de Uberaba. Formas fáceis de busca e layout intuitivos farão com que pessoas com idade avançada ou com pouco conhecimento de informática consigam executar suas buscas. Dentro do aplicativo serão introduzidas páginas com promoções e ofertas do dia.

Para que esses produtos sejam atualizados diariamente e sem a necessidade do nosso suporte, será criado um login para que o gerente, ou algum encarregado do setor possa registrar os produtos e seus determinados valores em nosso APP terceiro de Desktop. O login e interação da rede com o APP trará alguns outros frutos a esses como por exemplo as estatísticas de visualização dos produtos registrados. A economia com relação a produção de panfletos informativos, já que poderá registrar todos os itens presentes na loja.

Abaixo serão citadas as nossas motivações para a criação do ambicioso projeto:

•         Maior eficiência na busca de produtos de alimentação.

•         Retirada dos panfletos das ruas.

•         Criação de uma Aplicação intuitivo para que todos tenham acesso.

Não por acaso, o tema proposto pela MPT 2019 é “Alimentos para o futuro”. Portanto, convêm ao tema, um trabalho que aborde a interação da tecnologia com os alimentos. Essa é a motivação da escolha do assunto tratado no projeto Flary.

**5 CONCLUSÃO**

Conclui-se que o processo de aprendizagem sobre questões do cotidiano, se faz extremamente relevante para desenvolvimento de conhecimentos lógicos, matemáticos e de soluções para temas ao qual estamos dispostos a passar problemas em um futuro próximo.

Portanto, o tema proposto pela equipe organizadora da Mostra de Produtos Tecnológicos 2019 é relevante para a sociedade e deve ser evidenciado por meio dos projetos, realizado pelos discentes. Com tais projetos, como Flary, questões que deveriam ser tratadas no cotidiano, acabam por serem evidenciados para sociedade.

Vale ressaltar que aplicativos, como nosso, buscam de maneira imparcial favorecer tanto os pequenos e grandes comerciantes de alimentos, assim como os usuários, ou seja é uma maneira de fazer uma ligação entre o comerciante e o consumidor dos alimentos no qual estarão cadastrados, de maneira a fazer o vendedor alcançar mais clientes e estimular o livre comercio, e os clientes com que economizem e assim consigam utilizar esse dinheiro em outros meios, ou até em mais alimentos, aumentando assim a variedade em sua dieta diária.

**REFERÊNCIAS**

UFTM, Programação Android Studio para iniciante. Disponível em: < <https://homepages.dcc.ufmg.br/~fernando/classes/android/slides/Class1.pdf>>. Acesso em: 07 out. 2019.

K19 Treinamentos. **Desenvolvimento Mobile com Android.** Disponível em: < <http://www.stratura.com.br/uploads/fgfgdfgsdfg_1354214000.pdf>>. Acesso em: 07 out. 2019.

\_\_\_\_\_. **Android Studio.** Disponível em: < <https://www.androidpro.com.br/blog/desenvolvimento-android/linguagem-de-programacao-android/>>. Acesso em: 08 out. 2019.

Martins, Jefferson Beethoven. **Notas de Aula**: Metodologia**.** Disponível em: < [https://virtualif.iftm.edu.br/ERP/MAC/DV/visao/?modulo=DV#](https://virtualif.iftm.edu.br/ERP/MAC/DV/visao/?modulo=DV)>. Acesso em: 10 out. 2019.