



# MANUAL DO UTILIZADOR

**HEALTH +**

LABORATÓRIO DE  
GESTÃO DE PROJETO

6 DE JUNHO DE 2014

FACULDADE DE ENGENHARIA  
DA UNIVERSIDADE DO PORTO

ANTÓNIO GARCEZ  
MÁRIO AGUIAR  
PEDRO ALVES  
RICARDO TEIXEIRA  
VÍTOR SILVA



**HEALTH +**

**MANUAL DE UTILIZADOR**

**LABORATÓRIO**

**DE GESTÃO DE PROJETO**

**FACULDADE DE ENGENHARIA**

**DA UNIVERSIDADE DO PORTO**

# ÍNDICE

<b>ÍNDICE.....</b>	<b>2</b>
<b>01 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>4</b>
<b>02 CLIENTE WEB.....</b>	<b>5</b>
2.1. LISTAGEM DE FUNCIONALIDADES.....	5
2.2. USE FLOWS.....	7
2.3. EXEMPLOS DE UTILIZAÇÃO.....	7
2.3.1. REGISTRAR/LOGIN .....	7
2.3.2. VER PERFIL .....	8
2.3.3. PROCURAR CUPÕES .....	9
2.3.4. FILTRAR PESQUISA .....	10
2.3.5. VER PÁGINA DO CUPÃO.....	11
2.3.6. SUBSCREVER CUPÃO/INSTITUIÇÃO .....	11
2.3.7. ADICIONAR CUPÕES AO CARRINHO.....	11
2.3.8. VER CARRINHO DE COMPRAS.....	12
2.3.9. COMPRA E PAGAMENTO .....	12
2.3.10. COMPRA RÁPIDA .....	12
<b>03 UTILIZADORES INSTITUCIONAIS .....</b>	<b>13</b>
3.1. LISTAGEM DE FUNCIONALIDADES.....	13
3.2. USE FLOWS.....	14
3.3. EXEMPLOS DE UTILIZAÇÃO.....	14
3.3.1. LOGIN.....	14
3.3.2. EDITAR DADOS DE PERFIL .....	15
3.3.3. INSERIR CUPÕES .....	15
3.3.4. REMOVER CUPÕES.....	16
3.3.5. ATERAR INSTITUIÇÃO.....	16
3.3.6. ALTERAR LINGUAGEM DO SITE .....	17
<b>04 CLIENTE MÓVEL .....</b>	<b>18</b>
4.1. LISTAGEM DE FUNCIONALIDADES.....	18
4.2. EXEMPLOS DE UTILIZAÇÃO.....	20
4.2.1. REGISTO/LOGIN .....	20
4.2.2. PESQUISAR INSTITUIÇÕES.....	21

4.2.3. PÁGINA DE CUPÃO.....	21
4.2.4. VER SUBSCRIÇÕES.....	22
4.2.5. VER PERFIL .....	22
4.2.6. PESQUISAR CUPÕES.....	23
4.2.7. SUBSCREVER CUPÕES/INSTITUIÇÕES .....	24
4.2.8. LER <i>QR-CODES</i> .....	24
4.2.9. ADQUIRIR CUPÃO .....	25
4.2.10 LOGOUT .....	26

## 01 INTRODUÇÃO

Neste relatório são detalhadas instruções de manuseamento do produto desenvolvido para a Glintt HS, a plataforma Health+ (Health plus). Esta consiste numa aplicação Web com três componentes principais, serviço web e plataformas cliente e instituição, acompanhada de uma aplicação Android que é um substituto mobile para a plataforma web do cliente.

O conteúdo deste documento está agrupado pelos diferentes componentes do produto enumeradas antes e tem como objetivo descrever a interação do utilizador com as mesmas, através de exemplos de utilização das respetivas funcionalidades de cada sistema.

## 02 CLIENTE WEB

Nesta secção serão descritas todas as funcionalidades disponíveis ao utilizador da aplicação web para clientes.

### 2.1. LISTAGEM DE FUNCIONALIDADES

- **Registar/Login:** Para usar a plataforma não é requerido ao utilizador que efetue um registo, no entanto se este assim o desejar poderá usar o login federado (através da conta do Facebook), para se registar e gravar os seus dados na plataforma.
- **Ver perfil:** Depois do utilizador efetuar o login, no canto superior direito da página inicial vai aparecer um botão com o nome do utilizador. Este botão leva o utilizador à página do seu perfil, onde pode consultar os seus dados pessoais, subscrições, histórico de compras, etc.
- **Procurar cupões:** Na página inicial é possível fazer uma pesquisa de cupões rápida e simples usando a barra de pesquisa no canto superior esquerdo.
- **Filtrar pesquisa:** Após efetuar a pesquisa simples, o utilizador é encaminhado para a página de pesquisa, onde serão apresentados os resultados obtidos. Nesta página é possível filtrar os cupões pesquisados por preço e por distância, relativamente à posição atual do utilizador.
- **Ver página do cupão:** Quando o utilizador seleciona um cupão este é encaminhado para a página do cupão onde serão apresentadas todas as informações relativas a esse cupão, como o nome, descrição, preço, desconto, especialidade médica... É dada ainda ao utilizador a possibilidade de subscrever esse cupão.
- **Subscrever cupões/instituições:** É possível ao utilizador subscrever instituições mantendo-se desta forma a par, através de notificações, de novas ofertas inseridas por estas.

- **Adicionar cupões ao carrinho de compras:** Para adquirir cupões o utilizador dispõe de um carrinho de compras virtual onde pode inserir os cupões desejados, podendo assim comprar vários de uma vez só.
- **Ver carrinho de compras:** A qualquer altura o utilizador pode visualizar o conteúdo do seu carrinho de compras onde poderá se quiser remover itens ou finalizar a compra.
- **Compra e pagamento:** Assim que o utilizador escolher os cupões que pretende adquirir pode proceder ao pagamento dos mesmos através da página do carrinho de compras. De notar que de momento apenas é possível o pagamento através de uma referência multibanco.
- **Compra rápida:** A funcionalidade de compra rápida permite aos utilizadores comprar um cupão a partir da página do mesmo, sem ter de o adicionar ao carrinho. Bastando um clique no botão para o efeito e prontamente serão apresentadas as informações para pagamento.

## 2.2. USE FLOWS

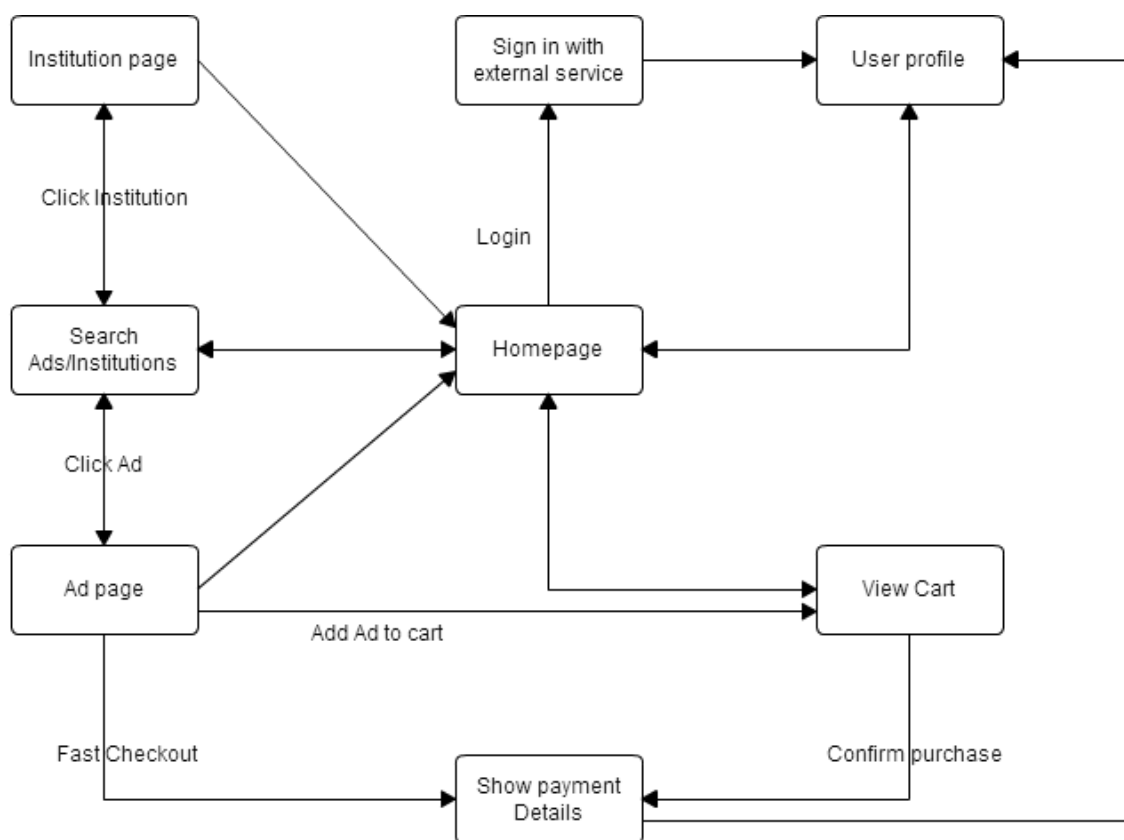


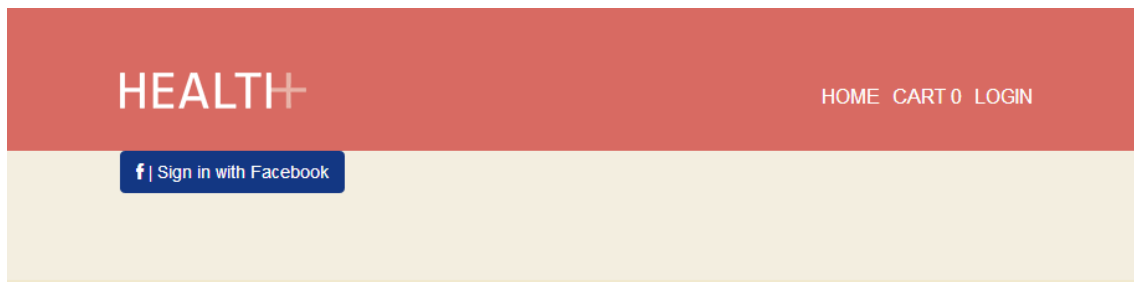
Figura 1: flow chart para clientes web

## 2.3. EXEMPLOS DE UTILIZAÇÃO

### 2.3.1. REGISTRAR/LOGIN

Para efetuar o Login ou Registo os passos são os mesmos, na homepage da aplicação no canto superior esquerdo, o utilizador poderá clicar em *Login*, sendo apresentado de imediato os serviços de login federado possíveis (de momento apenas Facebook) como mostra na figura seguinte:





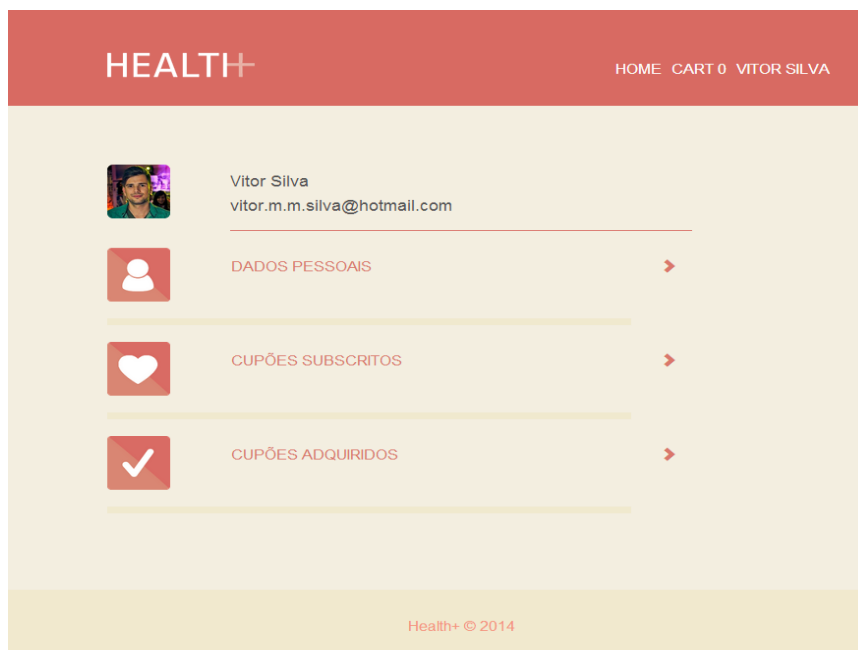
*Figura 2: menu de login.*

**Nota:** Clicando no tipo de login pretendido serão apresentados ao utilizador algumas caixas de confirmação para que o Health+ possa aceder aos dados do utilizador, estas podem variar conforme o serviço escolhido.

Caso o login seja bem-sucedido o utilizador será reencaminhado para a sua página pessoal onde poderá visualizar os seus dados.

### **2.3.2. VER PERFIL**

Para o utilizador visualizar o seu perfil este deverá de estar autenticado no sistema, caso não esteja siga os passos em 2.3.1. Após autenticado no sistema, onde estava presente o botão de *Login* deverá de estar visível agora um botão com o primeiro e último nome do cliente, clicando no mesmo será apresentada uma página semelhante à figura seguinte:

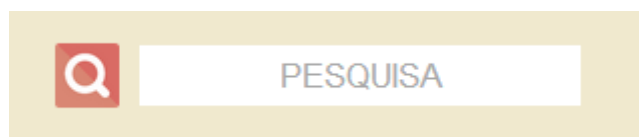


*Figura 3: página de perfil do utilizador.*

Nesta página o utilizador poderá visualizar os seus dados pessoais assim como as suas subscrições a cupões e instituições e ainda os cupões adquiridos.

### **2.3.3. PROCURAR CUPÕES**

Para procurar cupões específicos o utilizador deverá de usar a caixa de pesquisa:



*Figura 4: campo de pesquisa de cupões.*

Inserindo as “keywords” a pesquisar, e de seguida premir a tecla *enter* para efetuar a pesquisa. Os cupões encontrados serão apresentados no corpo da página, com diversos filtros de pesquisa na barra lateral esquerda:

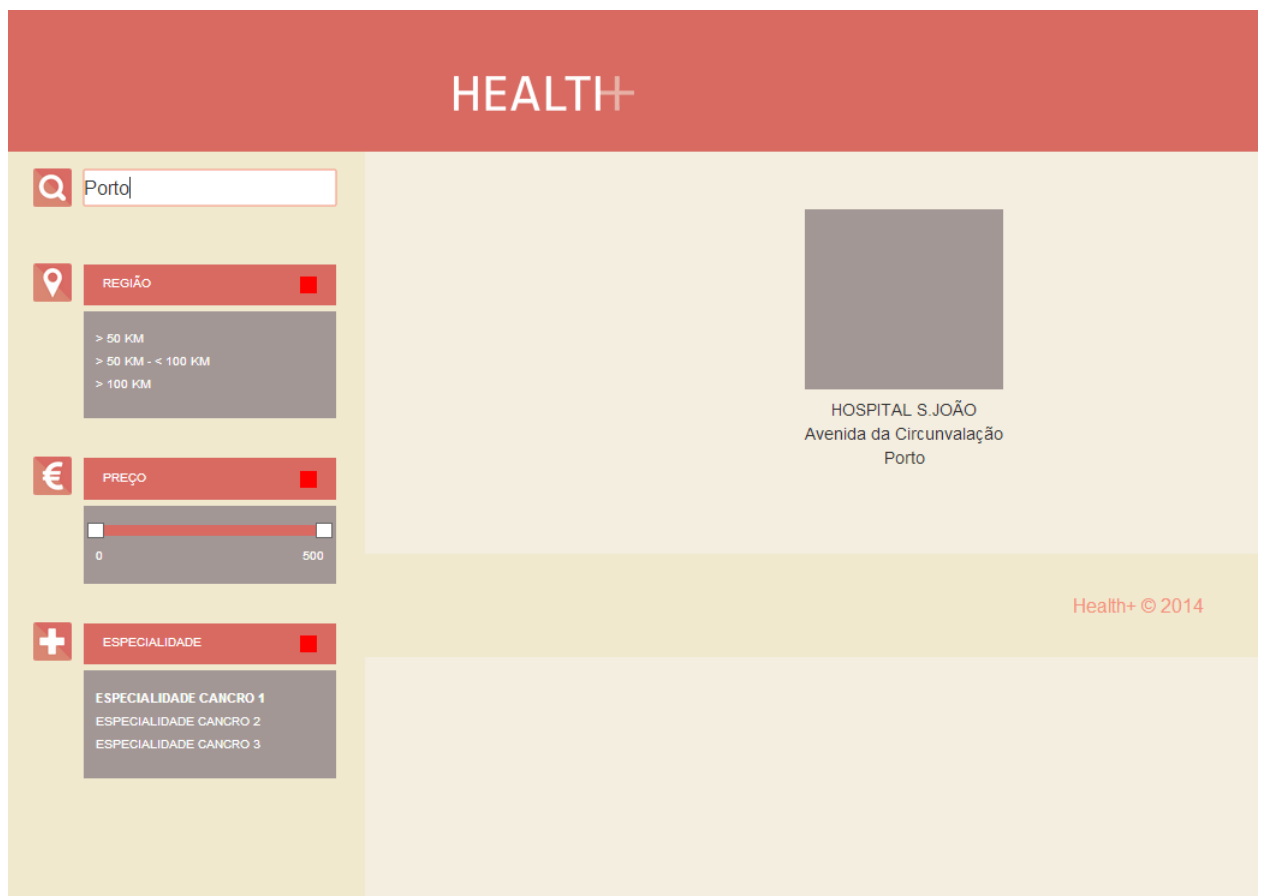


Figura 5: exemplo de pesquisa.

#### 2.3.4. FILTRAR PESQUISA

O utilizador pode filtrar a pesquisa efetuada em diversos parâmetros, podendo selecionar as regiões e especialidade de interesse através de duas listas e ajustar a variação do preço dos cupões por um *slider*. É possível também filtrar a pesquisa em cupões ou em instituições.



Figura 6: menu com opções de filtragem.

### 2.3.5. VER PÁGINA DO CUPÃO

Para ver informação mais detalhada acerca de um cupão, estas podem ser desde a data em que expira, a descrição, desconto, etc, o utilizador deverá clicar no cupão pretendido sendo reencaminhado para uma página com todas as informações.

### 2.3.6. SUBSCREVER CUPÃO/INSTITUIÇÃO

Para subscrever um cupão o utilizador deverá de abrir a página do mesmo, caso ainda não o tenha feito siga os passos em 2.3.5., e clicar no botão subscrever. Todos os cupões subscritos podem ser consultados na página do utilizador.

### 2.3.7. ADICIONAR CUPÕES AO CARRINHO

O utilizador dispõe de um carrinho de compras virtual ao qual poderá adicionar cupões que deseja adquirir, para isso deverá de na página do cupão pretendido clicar no botão *adicionar ao carrinho* representado na seguinte figura:



*Figura 7: Ícone para adicionar cupão ao carrinho.*

E o cupão ficará guardado no carrinho de compras até ao pagamento ou ser removido.

### **2.3.8. VER CARRINHO DE COMPRAS**

A qualquer altura o utilizador poderá verificar os seus itens no carrinho de compras, para isso deverá de clicar no botão *cart* na barra superior como mostra na seguinte figura:



*Figura 8: acesso ao carrinho de compras.*

### **2.3.9. COMPRA E PAGAMENTO**

Para comprar cupões o cliente deverá de o(s) adicionar ao carrinho como descrito em 2.3.7., abrindo de seguida a página do carrinho, ponto 2.8.8. e clicar em *Buy Cupons* para ver as instruções de pagamento. De notar que de momento apenas a compra por referência bancária é possível.

### **2.3.10. COMPRA RÁPIDA**

O utilizador pode ainda adquirir um determinado cupão de uma forma mais cómoda e rápida, bastando para isso encontrar o cupão pretendido e abrir a página do mesmo, passos 2.3.3. e 2.3.5., e clicar de seguida no botão de *compra rápida* representado na seguinte figura:



*Figura 9: ícone para proceder à compra do cupão.*

Sendo apresentados imediatamente as instruções para efetuar o pagamento, não havendo a necessidade de adicionar previamente ao carrinho.

## 03 UTILIZADORES INSTITUCIONAIS

Nesta secção serão descritas todas as funcionalidades disponíveis ao utilizador da aplicação web para instituições.

### 3.1. LISTAGEM DE FUNCIONALIDADES

- **Login:** Ao contrário do módulo orientado para clientes, os utilizadores institucionais requerem um registo específico no sistema. Assim, este login é validado através de informação interna.
- **Editar dados de Perfil:** Ao gerir os conteúdos de uma instituição, cada utilizador é capaz de alterar os dados públicos da mesma, nomeadamente, nº telefone, *email*, etc.
- **Inserir cupões:** Para inserir conteúdos, isto é, novos cupões, o utilizador apenas tem que inserir os dados respetivos e publicar o novo anúncio.
- **Remover cupões:** É possível remover um cupão, ou seja, fazer com que um anúncio deixe de estar disponível para os clientes.
- **Alterar Instituição:** No caso de um utilizador estar encarregue pela manutenção de várias instituições, este pode editar a informação de qualquer uma sem que tenha que fazer login com dados diferentes.
- **Alterar a língua do site:** Esta funcionalidade é comum a ambas as plataformas web e, permite que os utilizadores alterem a língua na qual estão apresentados os conteúdos do *site*.

### 3.2. USE FLOWS

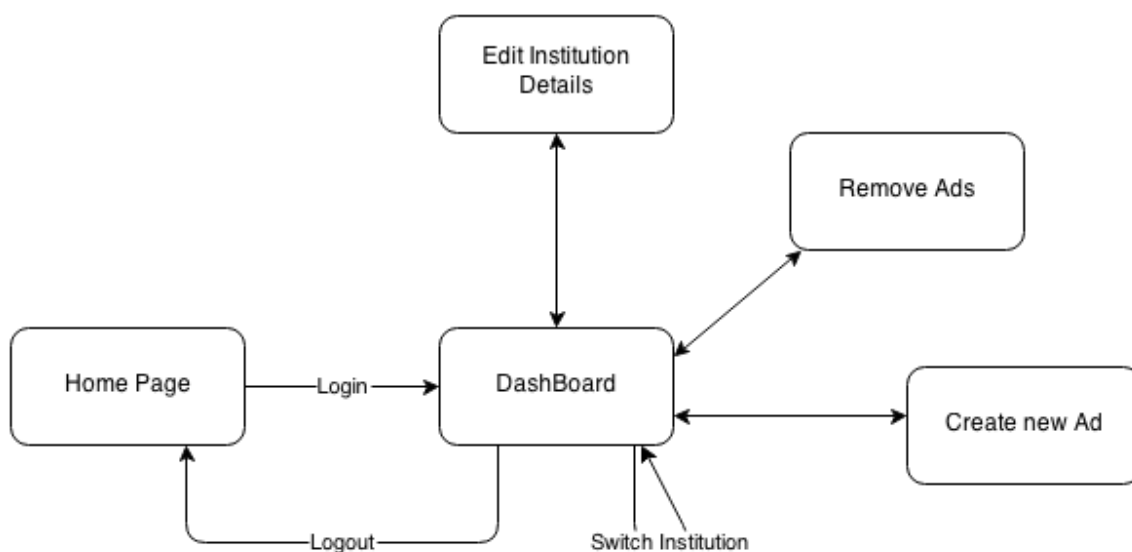


Figura 10: use flow para utilizadores institucionais.

### 3.3. EXEMPLOS DE UTILIZAÇÃO

#### 3.3.1. LOGIN

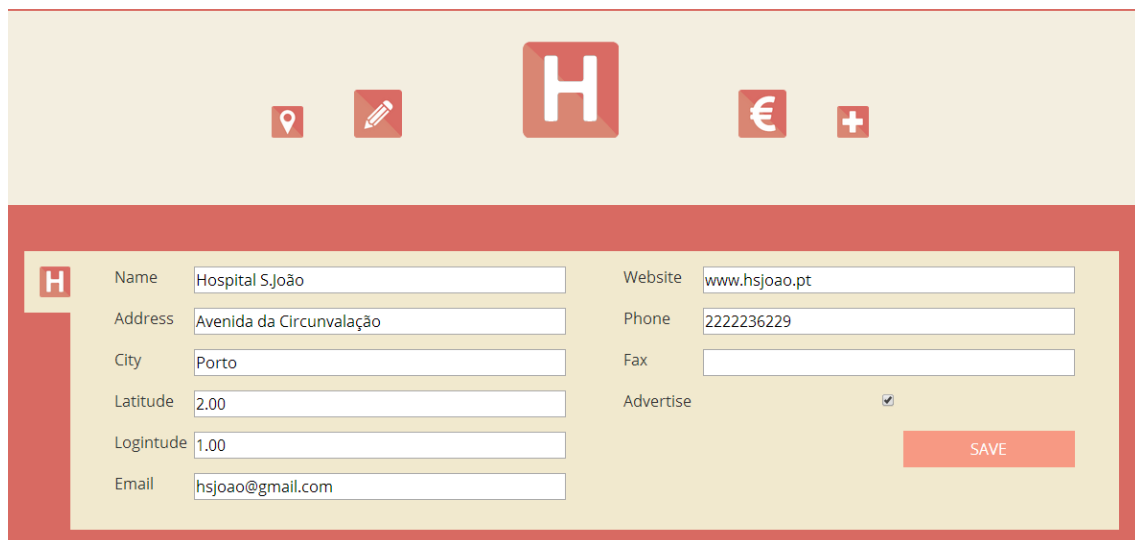
Para efetuar o login na plataforma basta inserir um par nome de utilizador/palavra-chave válidos no formulário que aparece na página de entrada.

The login form is titled 'LOGIN' and is set against a red background. It contains two input fields: 'USERNAME' with a user icon and 'PASSWORD' with a lock icon. Below these fields is a horizontal line, followed by a checkbox labeled 'Keep me logged'. At the bottom of the form is a prominent orange 'LOGIN' button.

Figura 11: formulário de login para instituições.

### 3.3.2. EDITAR DADOS DE PERFIL

Os dados correspondentes à instituição que está a ser editada num determinado momento são automaticamente carregados para um formulário com todos os campos relevantes. Aqui, o utilizador pode escolher alterar qualquer um e submeter essas alterações.



The screenshot shows a web interface for editing an institution's profile. At the top, there is a navigation bar with icons for location, edit, a large 'H' logo, a Euro symbol, and a plus sign. Below this is a form titled with a small 'H' icon. The form contains the following fields:

Name	Hospital S. João	Website	www.hsjoao.pt
Address	Avenida da Circunvalação	Phone	2222236229
City	Porto	Fax	
Latitude	2.00	Advertise	<input checked="" type="checkbox"/>
Longitude	1.00		
Email	hsjoao@gmail.com		

A red 'SAVE' button is located at the bottom right of the form.

*Figura 12: formulário para alterar dados de uma instituição*

### 3.3.3. INSERIR CUPÕES

Para inserir um novo cupão existem 2 alternativas. O mais comum é o utilizador escrever todos os campos que são necessário e publicar esse anúncio. No entanto, também é possível carregar parte da informação de um cupão antigo por forma a manter o mesmo estilo e poupar a cópia exaustiva. Estes “templates” estão dispostos numa lista lateral ao formulário e são escolhidos consoante o nº de cupões vendidos durante o seu período de vigência.



Institution	Price	Action
Primeiros socorros Urgencia 45	122 €	<input type="button" value="Import"/>
Avaliação de Stress Geral 4	12 €	<input type="button" value="Import"/>

Service	<input type="text" value="Geral"/>
Specialty	<input type="text" value="Psiquiatria"/>
Coupon Title	<input type="text" value="Avaliação de Stress"/>
Price	<input type="text" value="19.90"/>
Previous Price	<input type="text" value="40"/>
Number of Coupons	<input type="text" value="100"/>
Start Date	<input type="text" value="06/06/2014"/>
End Date	<input type="text" value="07/11/2014"/>
Ad Image	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Description	<input type="text" value="Primeira consulta de Psiquiatria para avaliação pessoal de stress"/>

Figura 13: formulário para criar novos cupões.

### 3.3.4. REMOVER CUPÕES

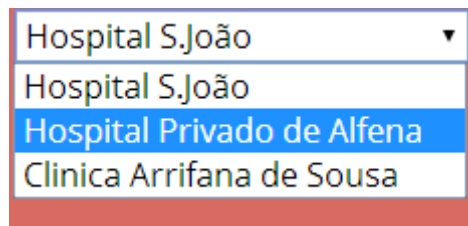
Para remover cupões, basta clicar no “X” que aparece acoplado a cada cupão, na lista de cupões ativos.



Figura 14: opção de remoção de cupões.

### 3.3.5. ATERAR INSTITUIÇÃO

Cada utilizador tem acesso a uma lista na qual estão enumeradas as instituições que este pode gerir. Para trocar de instituição basta selecionar uma das restantes.



*Figura 15: menu para alteração da instituição a gerir.*

### **3.3.6. ALTERAR LINGUAGEM DO SITE**

À semelhança do que acontece com a troca de instituições, para alterar a língua dos conteúdos, apenas é necessário selecionar uma das restantes línguas suportadas no menu para esse efeito.

## 04 CLIENTE MÓVEL

Nesta secção serão descritas todas as funcionalidades disponíveis ao utilizador da aplicação mobile para clientes.

### 4.1. LISTAGEM DE FUNCIONALIDADES

- **Registo/Login:** O utilizador pode navegar na aplicação e ver quais os cupões que pode adquirir, contudo se pretender adquirir algum cupão em particular tem que se registar (caso esteja a usar a aplicação pela primeira vez) ou de efetuar login (caso já tenha iniciado sessão na aplicação numa outra altura).
- **Ver instituições:** Através desta funcionalidade, o utilizador consegue ver no ecrã quais as instituições que estão registadas no nosso sistema.
- **Ver página do cupão:** Quando o utilizador estiver a ver alguma listagem de cupões e se pretender ver um cupão em particular basta clicar nesse cupão uma vez que após o clique, uma nova janela irá aparecer com todas as características relacionadas com o cupão selecionado. Para além disso, nesta janela é possível adquirir/subscrever cupões (estas duas funcionalidades só são possíveis se o utilizador tiver iniciado sessão).
- **Ver subscrições:** Ao utilizador, que tenha iniciado sessão, é dada a possibilidade de ver quais as instituições que subscreveu.
- **Ver perfil:** Após ter iniciado sessão, é dada a possibilidade ao utilizador de ver o seu perfil. Nesta página, o utilizador pode ver as suas definições pessoais (em que tem a possibilidade de editar algumas definições devido ao fato de haver algumas restrições uma vez que o login é feito através do Facebook), pode ver os cupões que subscreveram bem como os cupões que adquiriu.
- **Pesquisar cupões/instituições:** O utilizador, na aplicação, tem a possibilidade de, com recurso a uma caixa de texto ou recorrendo a filtros (neste caso situam-

se no ecrã relativo à pesquisa), pesquisar as instituições/cupões que mais lhe interessam.

- **Subscrever cupões/instituições:** Ao utilizador, caso tenha iniciado sessão, é dada a possibilidade de subscrever instituições e cupões de forma a poder receber notificações sobre tudo o que se passa com o que foi subscrito pelo utilizador (por norma, os botões que permitem a subscrição, ou não subscrição, encontram-se no fundo da janela relativa às características tanto do cupão como da instituição).
- **Ler Qr-Codes:** A existência de uma aplicação Android permite um conjunto de funcionalidades que se podem fazer em Android mas não na Web como o caso da leitura de Qr-Codes. O utilizador ao ler um QR-code válido é redirecionado para a página referente ao cupão/instituição que estava “representado” no Qr-code.
- **Adquirir cupão:** Caso o utilizador pretenda comprar algum cupão pode fazer pressionando o botão comprar que se encontra no final da janela relativa à descrição do cupão, ou no botão comprar que na listagem dos cupões aparece ao canto inferior direito.
- **Logout:** Tendo a sessão iniciada, o utilizador caso pretenda dar por terminadas as suas ações na aplicação, pode fazê-lo carregando no botão Logout.
- **Filtrar pesquisa:** Após o utilizador efetuar a pesquisa de cupões/instituições através do uso da caixa de texto, pode, recorrendo a filtros, restringir os resultados de pesquisa de forma a tornar a pesquisa, daquilo que realmente pretende, mais eficaz.

## 4.2. EXEMPLOS DE UTILIZAÇÃO

### 4.2.1. REGISTO/LOGIN

O registo/login pode ser feito em duas fases, numa primeira fase é necessário iniciar sessão no facebook introduzindo o e-mail/telemóvel e a palavra-chave.

Depois de o sistema de autenticação do facebook ter validado o e-mail/telemóvel e a palavra-chave introduzida pelo utilizador, o utilizador tem que dar permissões à aplicação para que esta possa ir buscar as informações pessoais necessárias para o funcionamento da aplicação (esta ação de dar permissões coloca-se na primeira vez que o utilizador tente iniciar sessão pela primeira vez através da aplicação, caso já tenha dado permissões, irá aparecer uma janela a informar isso mesmo).

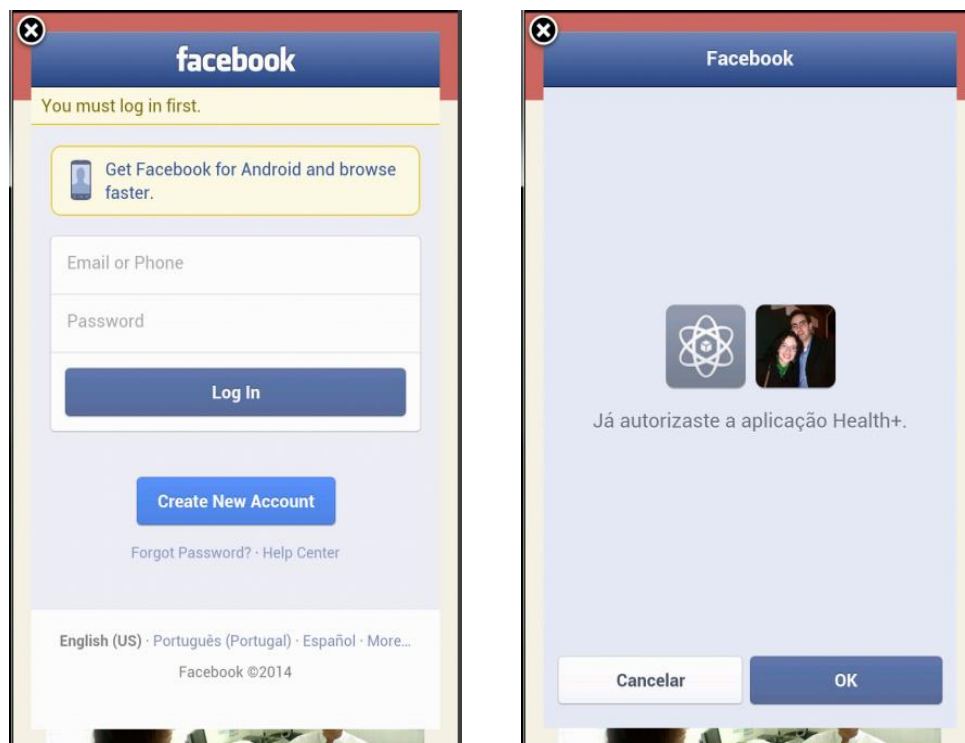


Figura 16: processo de login

#### 4.2.2. PESQUISAR INSTITUIÇÕES

Para que o utilizador possa ver todas as instituições, de uma forma mais abrangente, primeiro tem de carregar no botão “Definições” que se encontra no canto superior esquerdo ou fazer *swipe* para a direita para que apareça um menu com várias opções. Após o aparecimento deste menu, o utilizador deve pressionar no botão “Instituições”.

**Nota:** O utilizador não tem de ter iniciado sessão para poder ver algumas das instituições hospitalares registadas na Health+.

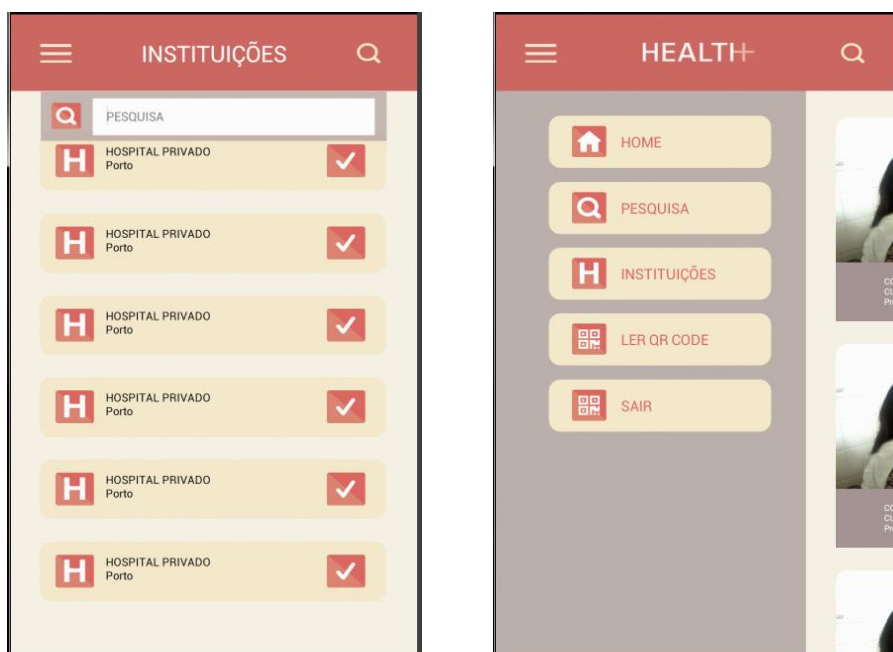


Figura 17: processo de pesquisa

#### 4.2.3. PÁGINA DE CUPÃO

Para que o utilizador possa ver os detalhes sobre um determinado cupão basta pressionar no respetivo cupão para que depois uma nova janela seja aberta em que se pode ver a descrição, o preço, o desconto (em relação ao preço original), a localização da instituição que publico, entre outros detalhes.

**Nota:** Para que o utilizador possa efetuar esta ação não é necessário que tenha uma sessão iniciada na Health+.

#### 4.2.4. VER SUBSCRIÇÕES

Para que o utilizador possa saber ao certo quais as instituições que realmente subscreveu basta pressionar o botão “Definições”, que se encontra no canto superior esquerdo, ou fazer *swipe* para a direita para que possa aparecer um menu com várias opções. Após esse menu estar disponível basta pressionar o botão Subscrições.

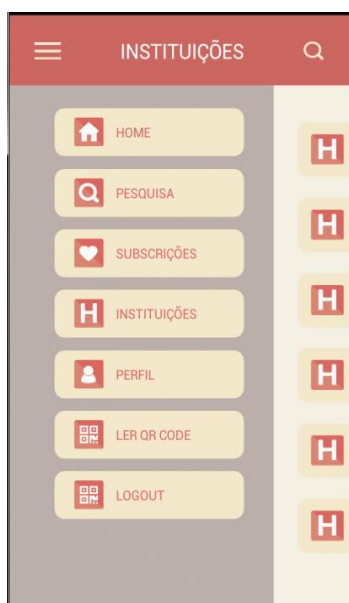


Figura 18: subscrição de instituições.

#### 4.2.5. VER PERFIL

Para que o utilizador possa ver, e editar, as suas definições pessoais ou ver quais os cupões que subscreveu ou ver quais os cupões que adquiriu basta pressionar o botão “Definições”, que se encontra no canto superior esquerdo ou fazer *swipe* para a direita para que um menu com várias opções possa aparecer. Uma dessas opções denomina-se de Perfil, o utilizador ao clicar neste botão tem acesso às funcionalidades acima descritas.

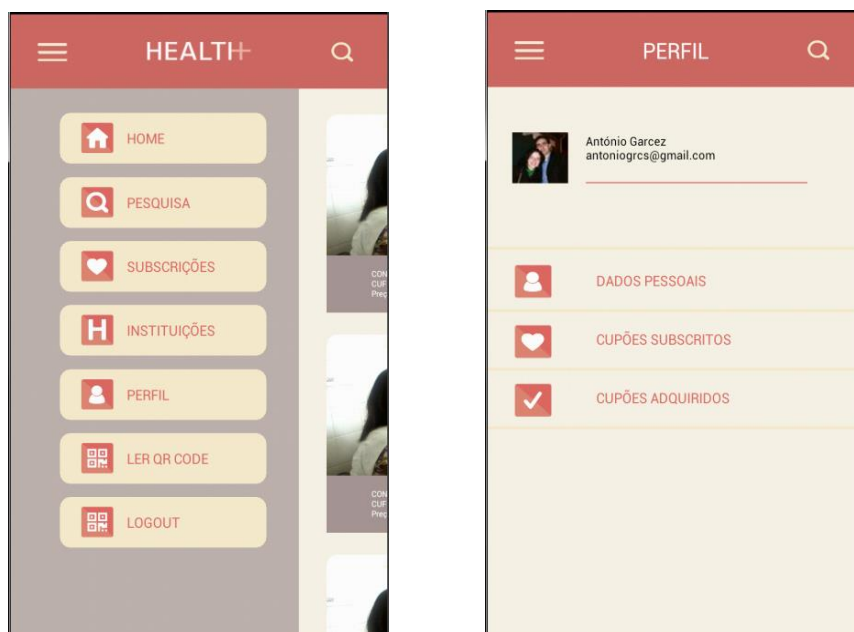
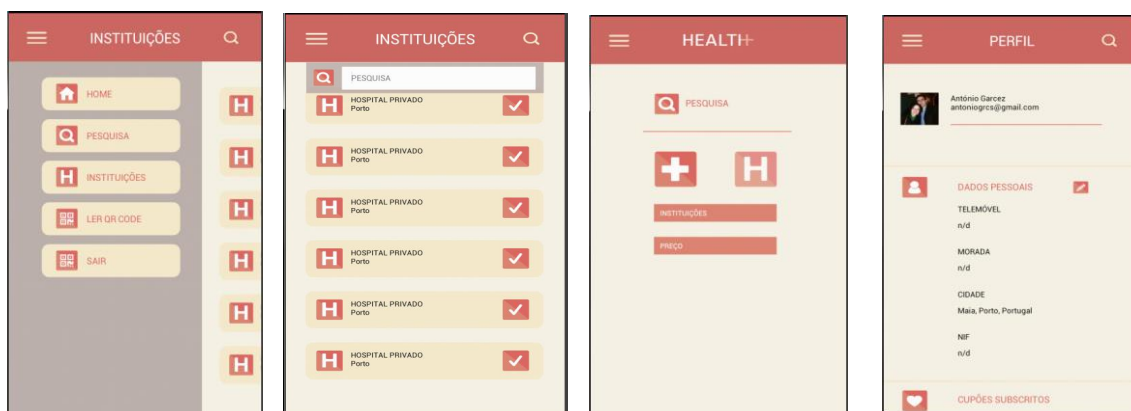


Figura 19: visualização do perfil pessoal.

#### 4.2.6. PESQUISAR CUPÕES

Caso o utilizador queira pesquisar instituições/cupões tem duas formas de o fazer. Por um lado pode pesquisar através de uma caixa de texto que aparece após o pressionar no ícone relativo à pesquisa que se encontra no canto superior direito, por outro lado pode utilizar o botão Pesquisa que se encontra no menu que aparece após o pressionar do botão “Definições” ou após o *swipe* para a direita.





#### **4.2.7. SUBSCREVER CUPÕES/INSTITUIÇÕES**

Para que o utilizador possa subscrever cupões ou instituições tem que aceder à página do cupão/instituição que pretende subscrever. Para subscrever, o utilizador tem de ir ao final da janela onde, no caso de ser a janela de um cupão, irão aparecer dois botões em que um é para comprar e o outro serve para subscrever, ou para não subscrever. Caso, ao lado do ícone do carrinho de compras, apareça um ícone com uma cruz significa que o cupão está subscrito e que o utilizador tem a possibilidade de deixar de o subscrever, caso apareça um ícone com um visto, significa que o utilizador ainda não subscreveu esse cupão e que o pode fazer. No caso de ser a janela de uma instituição, irá apenas aparecer um botão. Se esse botão for um ícone com uma cruz é indicador que a instituição já está subscrita e que o utilizador pode deixar de querer subscrever, se o botão for um ícone com um visto significa que o utilizador ainda não a subscreveu e que pode vir a fazê-lo. No caso das instituições, pode subscrever uma instituição indo à janela das instituições (como está a acima referido), escolher qual a instituição a subscrever e pressionar o ícone que tem o visto da respetiva instituição. Após o pressionar do ícone, o ícone deixa de ser um visto e passa a ser uma cruz o que permite com que o utilizador possa deixar de subscrever essa instituição.

#### **4.2.8. LER QR-CODES**

Caso o utilizador pretenda, pode aceder a páginas de cupões/instituições através de Qr-codes. Após o utilizador encontrar um Qr-code que saiba que lhe vai dar alguma informação relativa aos cupões/instituições existentes no sistema da Health+, o utilizador terá de usar o leitor de Qr-codes(que vem com a aplicação) para saber o significado do Qr-code que está a ver. Para aceder ao leitor de Qr-code é necessário aceder ao menu, ou através do pressionar do botão Definições que se encontra no canto superior esquerdo ou fazendo *swipe* para a direita, para depois pressionar no botão Ler Qr-code. Após o pressionar do botão, irá ser aberta uma nova janela em que para o utilizador basta apontar a camara para o Qr-code e o leitor ao reconhecer o qr-code manda o utilizador para a página de cupão/instituição que estava referenciada no qr-code.

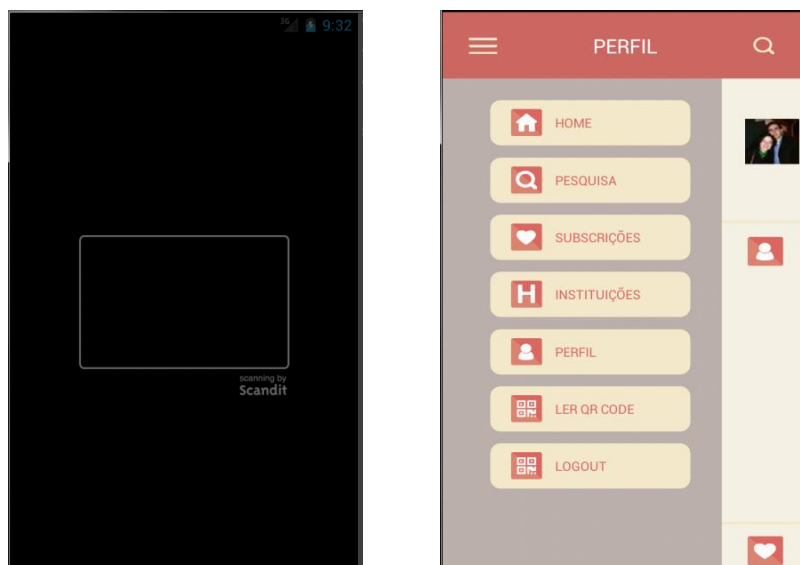


Figura 20: Leitura de qr-codes.

#### 4.2.9. ADQUIRIR CUPÃO

Caso o utilizador pretenda adquirir cupões pode fazê-lo de duas maneiras, uma delas é dirigindo-se à página do cupão que pretende comprar, ir até ao fundo da página e pressionar no botão com ícone do carrinho de compras. A outra maneira é quando o utilizador está a ver a página principal da aplicação em que os vários cupões estão a ser mostrados e se pretender comprar basta pressionar o botão com ícone do carrinho de compras, do cupão que pretender comprar, que se encontra no campo inferior direito.

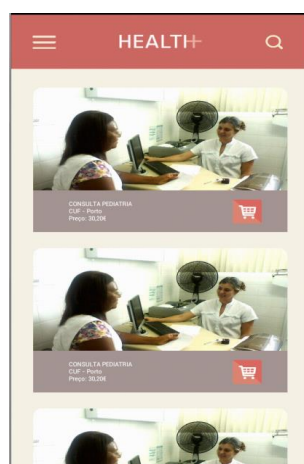


Figura 21: aquisição de um cupão.

#### 4.2.10 LOGOUT

Caso o utilizador queira deixar de estar com a sessão iniciada e quiser logout, deve de aceder ao menu lateral através do pressionar do botão “Definições” no canto superior direito ou fazendo *swipe* para a direita, após este menu lateral estar visível, ao utilizador basta pressionar o botão logout. Após o pressionar deste botão, o menu lateral desaparece (mas a aplicação continua a funcionar normalmente) e a sessão é terminada.

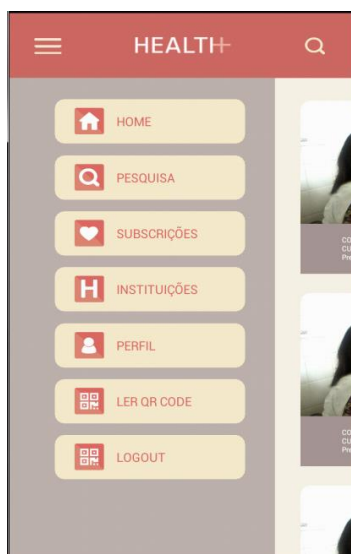


Figura 22: processo de logout.