



Universidade Federal de Ouro Preto

Departamento de Computação e Sistemas (DECSI)

Computação Móvel

Trabalho Prático I – Prof. Vicente Amorim

O que é?

Até o momento aprendemos sobre conceitos básicos da plataforma Android. Entretanto, os módulos estudados até o momento nos permitem criar aplicações Android com um nível aceitável de funções, além de nos permitir colocar em prática o exercício de criação de interfaces com maior usabilidade.

Como forma de aumentar a percepção sobre o desenvolvimento de aplicativos móveis e suas características/restrições, o trabalho prático I exercitará os conceitos já vistos e permitirá uma maior imersão nessa classe de aplicativos.

Neste primeiro trabalho seu trabalho será a proposição um aplicativo móvel – utilizando os conhecimentos adquiridos - para a solução de um problema à sua escolha.

O que deve ser feito?

Desenvolva um aplicativo Android que solucione algum problema ou otimize a execução de uma das áreas listadas à seguir:

- Voluntariado / Ajuda social;
- Educação;
- Esportes;
- Alimentação;
- Segurança;
- Trânsito / transporte;
- Saúde.

É válido notar que sua proposta deve englobar o escopo completo de uma aplicação com um número mínimo de funcionalidades. Deve ainda levar em conta uma análise de usabilidade para uma melhor alocação das opções do sistema de forma a beneficiar o usuário final.

O que deve ser entregue?

- 1) Documentação descrevendo em que área seu aplicativo se insere, além das principais funcionalidades, objetivos e restrições do mesmo;
- 2) Código-fonte do aplicativo e APK;
- 3) Documentação e código-fonte devem ser enviados como anexo para: vicente.amorim.ufop@gmail.com. Título do e-mail deve estar no formato:

[CMOV][<Numero_matricula_1,Nome_aluno_1,Numero_matricula_2,Nome_aluno_2>][TPI]

Quem? Quando? Valor?

- 1) Quem: 2 integrantes.
- 2) Quando:
 - a. Documentação deve ser enviada por e-mail até o dia 30/05/2015 (23:59). Obs.: Nesse dia não é necessário o envio de código-fonte. A elaboração da proposta, embasamento e afinidade com a área escolhida serão avaliados.
 - b. Versão final do aplicativo (código-fonte e APK) devem ser enviados até o dia 20/06/2016 para o e-mail constado acima.
- 3) Valor: 20Pts.
- 4) Bônus: **+3Pts**.
 - a. Soluções mais criativas, inovadoras e com melhor usabilidade poderão ser contempladas;
 - b. Avaliação “altamente subjetiva” aos critérios de “criatividade e inovação” do professor. ☺

Restrições:

Atrasos:

- a. **Notas = 20/(n+1),**

Onde n: Número de semanas de atraso;

1 semana atraso == (1minuto <= X <= 7 dias).

Cópias:

- A consulta a documentações, manuais e tutorias na *web* é válida, desde que partes não venham a ser copiadas para seu trabalho e tenham as fontes devidamente citadas;
- Ao ser constatado plágio entre os trabalhos entregues ou mesmo com trechos ou documentos na *web*, as seguintes medidas serão tomadas:
 - a) for (i=0; i < numero_alunos_envolvidos; i++)
nota_aluno[i] = 0;
 - b) for (i=0; i < numero_trabalhos_plagiados; i++)
valor_trabalhoI -= (valor_trabalhoI/4);
 - c) valor_proxima_prova += 15-valor_trabalhoI;
- O item c) acima se aplicará somente ao restante da turma – não envolvidos(as) nas cópias dos trabalhos.

Dicas

- 1) Modularize seu código e posteriormente integre as partes para validação geral do trabalho;
- 2) Certifique-se de que os módulos funcionam de forma isolada antes de fazer a junção dos mesmos;
- 3) É altamente sugerido durante a parte de proposição do aplicativo você se coloque no lugar do usuário e analise o ganho real obtido com o uso de seu aplicativo;
- 4) Crie exemplos de uso para validar o modelo de interação e avaliar se o sistema possui um nível satisfatório de usabilidade.

Referências

[1] Android Nivities. <http://androidniceties.tumblr.com/>.

[2] Google Android. Aprenda a Criar Aplicações para Dispositivos Móveis com o Android SDK. 5ª. Edição. Ricardo Lecheta. Novatec, 2015.