

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

GUSTAVO TRAZCK SOUZA

GERENCIADOR DE ATIVIDADES FÍSICAS

CURITIBA

2017

GUSTAVO TRAZCK SOUZA

GERENCIADOR DE ATIVIDADES FÍSICAS

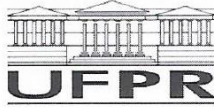
Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Engenharia de software, no Curso de Pós-Graduação em Engenharia de software, Setor de Educação Profissional e tecnológica, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Rafaela Mantovani Fontana

CURITIBA

2017

TERMO DE APROVAÇÃO



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
Setor SEPT
Curso de Pós-Graduação ENGENHARIA DE SOFTWARE

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em ENGENHARIA DE SOFTWARE da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **GUSTAVO TRAZCK SOUZA** intitulada: **Gerenciador de atividades físicas**, após terem inquirido o aluno e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 06 de Novembro de 2017.

RAFAELA MANTOVANI FONTANA
Presidente da Banca Examinadora (UFPR)

JAIME WOJCIECHOWSKI
Avaliador Interno (UFPR)

RESUMO

O trabalho concebido apresenta um sistema web para organizar atividades físicas a serem realizadas. Desenvolvido na linguagem de programação Java e utilizando recursos como javascript para melhorar a experiência do usuário o sistema oferece um ambiente genérico e pouco restritivo, visando contemplar as distintas necessidades dos usuários com perfis diferentes. Com funcionalidades que incluem cadastro de atividades e agendamento das mesmas para preestabelecer um cronograma. Possui também um cadastro de informações físicas como altura, peso entre outras para serem atualizadas periodicamente, essas funcionalidades permitem ao usuário gerar relatórios que demonstram de maneira simples o resultado e frequência das atividades praticadas.

Palavras-chave: Atividade Física. Gerenciamento. Gestão. Esportiva. Exercícios Físicos. Personal Trainer

ABSTRACT

The work presented shows a web system that organizes physical activities to be made. Developed in Java and using resources like JavaScript to enhance the users' experience, the system offers a general and little restricted environment, aiming to contemplate all the distinct needs from users with different profiles. With functionalities that include registration and scheduling of activities to preset a schedule. The user can also register their own physical information, like height and weight, that can be updated periodically. Those features allow the user to generate reports that show, in a simple way, the results and frequency of the user's practiced activities.

Key-words: Physical activity. Sports management. Personal trainer. Physical exercises

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Diagrama de Atividades	21
Figura 2 – Diagrama de Gant Parte 1	22
Figura 3 – Diagrama de Gant Parte 2	23
Figura 4 - MENU DO SISTEMA	27
Figura 5 – TELA DE LOGIN	28
Figura 6 – TELA INICIAL.....	29
Figura 7 - TELA DE INFORMAÇÕES PESSOAIS	30
Figura 8 - INFORMAÇÕES PARA ACOMPANHAMENTO	31
Figura 9 - TELA PARA CADASTRO DO INTERESSE ESPORTIVO	32
Figura 10 - CADASTRAR ENDEREÇO.....	33
Figura 11 - RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO.....	34
Figura 12 - GRUPO DE ATIVIDADES.....	34
Figura 13 - CADASTRO DE ATIVIDADE	35
Figura 14- CADASTRO DE UMA SÉRIE.....	36
Figura 15 - AGENDAMENTO DE ATIVIDADE	37
Figura 16 - NOVA MENSAGEM.....	38
Figura 17 - ADICIONAR AMIGO	39
Figura 18 - BUSCA DE COMPANHIA ESPORTIVA.....	39
Figura 19 - BUSCAR PERSONAL TRAINER.....	40
Figura 20 - LISTAR ALUNOS.....	40
Figura 21 - LISTA DOS RELATÓRIOS	41
Figura 22 - Caso de uso negocias.....	45
Figura 23 - DV01 – LOGIN.....	50
Figura 24 - DV02- TELA INICIAL	50
Figura 25- DV03 LISTA DA AGENDA	50
Figura 26 - DV04 CADASTRO AGENDA	51
Figura 27 -DV05 FINALIZAR ATIVIDADE	51
Figura 25 - DV06 LISTAR	52
Figura 28 - DV07 CADASTRAR GRUPO DE ATIVIDADE	52
Figura 29 - DV08 CONFIRMAÇÃO DE EXCLUSÃO.....	52
Figura 30 - DV09 CADASTRAR ATIVIDADES.....	53
Figura 31 - DV10 CADASTRAR INFORMAÇÕES BÁSICAS	53

Figura 32 - DV11 – CADASTRO DE INFORMAÇÕES AVANÇADAS.....	54
Figura 33 - DV12 – CADASTRO DE ENDEREÇOS.....	54
Figura 34 - DV13 CADASTRAR SÉRIE	55
Figura 35 - DV14 GERAR RELATÓRIO.....	55
Figura 36 - DV15 RESULTADO RELATÓRIO {FAZER}	56
Figura 37 - DV16 PERFIL USUÁRIO	56
Figura 38 - DV17 LISTAR MENSAGEM.....	56
Figura 39 - DV18 CADASTRAR MENSAGEM	57
Figura 40 - DV19 VISUALIZAR MENSAGEM	57
Figura 41 - DV20 – MEU ESPORTES E HORÁRIOS	58
Figura 42 -DV21 BUSCAR COMPANHIA ESPORTIVA	58
Figura 43 - DV22 BUSCAR PERSONAL TRAINER	59
Figura 44DV23 – SIMULAR ALUNO	59
Figura 45 – DIAGRAMA DE CLASSES - OBJETOS.....	60
Figura 46 - DIAGRAMA DE CASO DE USO	61
Figura 47 - DIAGRAMA DE CLASSE – MODELO DE OBJETOS.....	74
Figura 48 –DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA FAZER LOGIN	75
Figura 49 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER AGENDA.....	76
Figura 50 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER GRUPO DE ATIVIDADES.....	76
Figura 51 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER ATIVIDADE	77
Figura 52 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER DADOS PESSOAIS	77
Figura 53 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER INFORMAÇÕES DE ACOMPANHAMENTO	78
Figura 54 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER ENDEREÇO.....	78
Figura 55 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER SÉRIE	79
Figura 56 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA GERAR RELATÓRIO.....	80
Figura 57 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER ESPORTES	80
Figura 58 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA TROCAR MENSAGEM	81
Figura 59 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA BUSCAR COMPANHIA ESPORTIVA.....	81
Figura 60 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA BUSCAR PERSONAL.....	82
Figura 61 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA SIMULAR ALUNO.....	82
Figura 62 - DIAGRAMA DE CLASSE - COMPLETO.....	83

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Detalhamento das fases do RUP.....	19
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SI – Sistema da informação

DV – Data View, Tela

UPS – United States Postal Service, Serviço de postagem dos Estados Unidos

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	PROBLEMA.....	12
1.2	OBJETIVO GERAL.....	13
1.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.4	JUSTIFICATIVA DO PROJETO	13
1.5	ESTRUTURA DO TRABALHO	14
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1	SISTEMA DA INFORMAÇÃO.....	15
2.2	GESTÃO ESPORTIVA	16
2.3	SOFTWARES SEMELHANTES	17
2.3.1	IntelliBody	17
2.3.2	Endomundo	18
3	MATERIAL E MÉTODOS.....	19
3.1	PLANO GERAL DO PROJETO	19
3.1.1	Gerenciamento do Projeto.....	20
3.1.2	Iniciação	24
3.1.3	Elaboração	24
3.1.4	Construção e Transição.....	25
3.2	AMBIENTES DE SOFTWARE E HARDWARE	25
4	APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	27
4.1	TELA INICIAL	29
4.2	CADASTRAR DE INFORMAÇÕES BÁSICAS	30
4.3	CADASTRAR INFORMAÇÕES PARA ACOMPANHAMENTO	31
4.4	CADASTRAR INTERESSES ESPORTIVOS.....	32
4.5	CADASTRAR ENDEREÇO	33
4.6	RELATÓRIO MEU DESENVOLVIMENTO	34
4.7	CADASTRAR GRUPO DE ATIVIDADE.....	34
4.8	CADASTRAR ATIVIDADES	35
4.9	CADASTRAR SÉRIE.....	36
4.10	AGENDAR ATIVIDADE	37

4.11	TROCA DE MENSAGENS	38
4.12	ADICIONAR AMIGOS	39
4.13	COMPANHIA ESPORTIVA	39
4.14	BUSCAR PERSONAL TRAINER.....	40
4.15	SIMULAR ALUNO	40
4.16	RELATÓRIOS	41
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
5.1	RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS.....	42
	REFERÊNCIAS.....	43
	APÊNDICE A – VISÃO	44
	APÊNDICE B – CASOS DE USO NEGOCIAIS.....	45
	APÊNDICE C – GLOSSÁRIO.....	47
	APÊNDICE D – REGRAS DE NEGÓCIO	48
	APÊNDICE E – PROTÓTIPO DE INTERFACE	50
	APÊNDICE F – MODELO DE OBJETOS NEGOCIAIS.....	60
	APÊNDICE G – DIAGRAMA E ESPECIFICAÇÃO DE USO	61
	APÊNDICE H – MODELO DE OBJETOS.....	74
	APÊNDICE I – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	75
	APÊNDICE J – MODELO DE OBJETOS	83
	APÊNDICE K – MODELO FÍSICO DE DADOS.....	84
	APÊNDICE M – CASOS E LOG DE TESTES	85

1 INTRODUÇÃO

A gestão de atividades físicas teve seu início na década de 60 tendo um foco específico para a área de esporte para atender a demanda profissional e universitária nos Estados Unidos, e teve um enriquecimento científico na década de 80 (CHELLADURAI, 1994). O desenvolvimento da gestão nessa área se aprimorou pelo motivo do esporte não ser visto apenas como uma atividade física, mas principalmente um negócio.

Um segmento que vem se destacando no setor de educação física é do personal trainer. Com a melhora no nível educacional e o maior acesso às informações, a sociedade adepta do sedentarismo passou a buscar nas atividades físicas e práticas esportivas o equilíbrio necessário para qualidade de vida. Portanto a busca por um acompanhamento personalizado cresceu, causando um crescimento numérico (NOVAES e VIANA 2009), e promovendo um interesse evolutivo nos profissionais da área. Segundo Saba (2006), o personal trainer é uma prestação de serviço, seu trabalho é definido como um valor econômico, acrescido de valor pessoal. Nesta área a qualidade do serviço distingue os profissionais gerando confiança do aluno, que por sua vez, difunde o trabalho do profissional.

1.1 PROBLEMA

O aumento da atividade física durante o tempo livre está aumentando, principalmente nas academias, onde a procura é alta, entretando a curto e médio prazo a prática de exercícios tende a ser descontinuada.

Segundo pesquisadores, que acompanharam durante dez anos mais de 5 mil pessoas em uma academia no Rio de Janeiro constataram uma taxa de abandono de 64% nos três primeiros meses de exercícios e 96% após um ano. Esses resultados apontam que a pessoa tem a informação sobre a importância da prática de exercícios físicos, mas a minoria consegue fazer com que a prática se torne um hábito para atingir suas metas. (JOURNAL OF SCIENCE AND MEDICINE IN SPORT 19 2016).

Dentre os estudos realizados com o objetivo de identificar as barreiras para a prática de atividade física, pode-se destacar o estudo de Booth (1997), com

indivíduos australianos, no qual foi estudada as barreiras da prática de atividade física. A falta de tempo e de motivação, além do cuidar de crianças, foram as causas mais citadas por adultos. Além disso fatores como custo e falta de companhia foram destacados.

1.2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um software web, para auxiliar a gestão das atividades físicas realizadas.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para alcançar o objetivo geral descrito acima, devem ser satisfeitos os seguintes objetivos específicos:

- Desenvolver uma ferramenta para cadastrar os tipos de exercícios a serem desenvolvidas;
- Conceber uma rede social para compartilhar atividades registradas no software com o intuito motivacional;
- Criar uma plataforma não restrita à um segmento específico como academias, podendo ser reaproveitada para variados modelos de gestão de atividades físicas;
- Auxiliar na disciplina e organização, fornecendo uma agenda virtual com a programação a ser realizada;

1.4 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Considerando como principal problema a descontinuidade das atividades físicas, encontra-se a oportunidade de criar um software com foco na gestão e organização de exercícios.

O software proposto possui como principal funcionalidade o agendamento, cujo objetivo é ajudar o usuário a planejar seu tempo livre para as atividades, além disso o sistema possui uma *network*, permitindo troca de mensagens e visualizar atividades de amigos. A meta dessa rede dentro do software é manter pessoas com interesse semelhante em contato, para que um usuário consiga motivar outros.

1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO

O trabalho está dividido da seguinte forma: o capítulo 2 aborda a fundamentação teórica utilizada na pesquisa e a comparação com softwares semelhantes. A seção material e métodos está descrita no capítulo 3, contendo os recursos, tecnologia e a metodologia para realizar o desenvolvimento do software. Por fim, no capítulo 4, a apresentação dos resultados, contendo a apresentação do software com a descrição detalhada de suas funcionalidades.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O objetivo desse capítulo é apresentar os embasamentos teóricos sobre a sistema da informação e gestão de atividades físicas, além disso, explicitar suas relações e aplicações nesse projeto.

2.1 SISTEMA DA INFORMAÇÃO

O sistema da informação (SI) coleta, armazena e processa dados, sobre qualquer fator relevante para a organização, indivíduo ou ambiente e o transforma em informação. Os dados são fatos armazenados no sistema de forma bruta muitas vezes não tendo relevância ou até mesmo sentido para seres humanos. Porém para se tornar relevante e muitas vezes indispensável o sistema da informação precisa gerar valor, portanto, é necessário transformar esses dados em informações claras e decisivas. (KENNETH, 2007, p. 9).

O sistema da informação não abrange apenas a área tecnológica, as organizações com sua estrutura, objetivos, cultura e história afetam o SI gerando uma via de mão dupla. Por sua vez a área humana também tem sua participação pois é necessário pessoas que saibam usar as informações para atingir os objetivos organizacionais, desenvolver e manter o SI

Para as empresas o sistema da informação é essencial, dentre os diversos motivos devem ser destacados dois fatores, eficiência e tomada de decisão. O primeiro, visa diretamente maior lucro em qualquer setor operacional da empresa. De acordo com Kenneth (2007, p. 15), o papel do SI neste caso é coletar dados sobre o fluxo atual da empresa e processá-lo de forma que seja possível visualizar falhas, inconsistências e possíveis melhorias direcionando a equipe responsável a propor mudanças no processo. Após ocorrer essas mudanças novos dados serão armazenados e processados analisando novamente o fluxo onde poderá ser avaliado os resultados das mudanças.

Um exemplo de melhoria do fluxo de trabalho descrito acima pode ser visto no caso do serviço de entrega dos Estados Unidos (UPS). Segundo Bob Stoffel, senior vice-presidente da UPS, o sistema que auxilia seus entregadores a fazer a entrega mapeou as rotas e aprimorou-as. A mudança foi à direita em 90% de suas

vezes durante o entrega das encomendas. Esse ajuste operacional de acordo com a companhia poupou 38 milhões de combustível e permitiu a entrega de 350 mil pacotes adicionais no ano, além de benefícios para a empresa essa medida beneficiou o meio ambiente emitindo milhares de toneladas a menos de gás carbônico.

A tomada de decisões, auxiliada pelo sistema da informação, previne setores administrativos de seguir as cegas. Por meio da informação os gestores conseguem identificar tanto as oportunidades quanto as ameaças que o ambiente oferece a empresa. Segundo Padoveze (2000, p. 44) é crucial ter a informação com seu maior valor possível, o conceito de valor da informação está relacionado à aumento da qualidade da decisão, redução da incerteza na mudança de processos e tomadas de decisões, e também, a relação entre benefício gerado para a empresa e o custo para produzi-lo.

O sistema da informação aplicado na gestão esportiva, que será visto na próxima seção, pode permitir melhores tomadas de decisões para facilitar alcançar os resultados esperados.

2.2 GESTÃO ESPORTIVA

A gestão esportiva tem como primeiro objetivo promover as atividades esportivas, produtos e serviços, com ênfase nas funções de planejamento, organização, direção e controle. A gestão esportiva teve seu início focado exclusivamente nos esportes em ambiente profissional, visando o lucro. Hoje a gestão esportiva não está apenas no meio profissional, mas também em áreas relacionadas a saúde e lazer. (MULLIN, 1993)

Para Mullin (1993), gestão do esporte pode ser entendida como a aplicação dos princípios de gestão às organizações esportivas, ou seja, independente da área que a gestão é aplicada trabalhará com pessoas e recursos materiais para a realização dos objetivos da organização seja ela pública ou privada, com ou sem fins lucrativos.

Considerando a intervenção profissional, o crescimento na demanda do mercado por gestores de esporte é diretamente proporcional ao desenvolvimento do esporte e da atividade física enquanto negócio. Esses profissionais são responsáveis

pelo gerenciamento do poder econômico do produto esportivo nas organizações. Em relação à formação acadêmica a gestão de esporte já faz parte de muitos currículos de cursos de Educação Física, disciplinas como administração esportiva, gestão do esporte ou até mesmo marketing esportivo. Como o tema é muito abrangente não é apenas o nome, mas também o foco de estudo que abrange partes específicas do conhecimento sobre a gestão do esporte (ROCHA E BASTOS, 2011).

Segundo Rocha e Bastos (2011), apesar de não se encontrar igualmente distribuída em todo o mundo, tendo principal destaque nos Estados Unidos e Canadá, com cursos de qualidade de mestrado e doutorado, a área de gestão do esporte já atingiu a maturidade no mundo acadêmico. No Brasil a área se encontra em estágio inicial, refletindo a situação dos esportes no país, acredita-se que esse cenário pode melhorar após os eventos internacionais realizados no país como a Copa do Mundo em 2014 e os Jogos Olímpicos em 2016

Um segmento da gestão do esporte a qual a procura nos últimos anos é crescente no Brasil é a gestão personalizada, onde o conceito de gestão sai do ramo organizacional e foca no indivíduo. Essa gestão é desenvolvida com base em um programa particular, especializado, respeitando e se adaptando a individualidade biológica do indivíduo. Essa gestão é preparada e acompanhada por um profissional de Educação Física e realizada em horários preestabelecidos com a finalidade estética, de reabilitação ou lazer.

Como visto nessa seção, percebe-se a importância da gestão esportiva, principalmente na questão qualitativa. Portanto o software concebido propõe uma opção simples de organização para um público que não possui uma gestão esportiva.

2.3 SOFTWARES SEMELHANTES

Para o desenvolvimento deste trabalho foram analisados alguns softwares bastante relevantes para o gerenciamento de atividades físicas no mercado. A seguir, exemplifico características desses sistemas.

2.3.1 IntelliBody

O IntelliBody é um sistema de gestão de academia, voltado para gerir e fiscalizar todo o funcionamento do negócio. Esse sistema possui módulos

específicos dentre eles destaca-se o módulo de gestão de treino, integração com smartphones e relatórios gerenciais.

- Relatórios de alunos e turma;
- Relatório de treino;
- Aluno e professores podem acessar a programação de treino pelo smartphone;
- Sistema Android para gestão específica de musculação, proporcionando acompanhamento mais dinâmico.
- Montar treinos pré-elaborados;
- Imprimir a atividade programada.

2.3.2 Endomundo

O endomundo tem um foco para aplicativos mobile, com uma proposta de tornar a atividade física mais atrativa e manter seus usuários motivados.

- Registro em tempo real de distância, velocidade e altitude
- Suporte as principais redes sociais
- Histórico de exercícios e tempos
- Definição de objetivos
- Diversos recursos da plataforma para mobile como google maps, GPS e sistema de voz.

Nos sistemas existentes apresentados acima, podemos notar que o Endomundo tem funcionalidades bem evoluídas, porém não oferece suporte ao acompanhamento de um personal trainer. O InteliBody por sua vez, apresenta um sistema gerencial de empresa bem completo, mas não permite interações além de aluno e professor.

Nesse capítulo foram apresentados os conceitos de sistema da informação e gestão esportiva, além de apresentar dois softwares relacionados ao tema proposto com suas principais características. No próximo capítulo será apresentado os recursos e metodologias para a concepção do projeto.

3 MATERIAL E MÉTODOS

Este capítulo apresenta a metodologia adotada junto com o plano geral do projeto, além dos recursos de hardware, softwares e tecnologias utilizadas para a implementação do projeto.

3.1 PLANO GERAL DO PROJETO

A metodologia elegida para realizar o desenvolvimento do projeto foi o modelo RUP, ou Rational Unified Process, modelo de processo de desenvolvimento de software composto por um conjunto de disciplinas que fornecem diretrizes para definição de tarefas e atribuição das responsabilidades em um projeto de software.

O RUP foi selecionado como metodologia de desenvolvimento do projeto por utilizar-se de iterações, trazendo diversos benefícios para o projeto, tais como descoberta de riscos do projeto mais rápida e diminuição do tempo de desenvolvimento, pois trabalha com tarefas curtas e focadas. Segundo Martins (2007), o modelo pauta-se em 4 fases, sendo elas iniciação, elaboração, construção e transição, detalhadas e exemplificadas a seguir:

TABELA 1 – Detalhamento das fases do RUP

Fase	Objetivos	Artefatos principais
Iniciação	<ul style="list-style-type: none"> • Especificar a visão do produto final e definir a metodologia adotada para a condução do projeto; • Conseguir a aprovação e concordância dos stakeholders quanto ao escopo do projeto; • Obter apoio econômico para a execução do projeto; • Garantir que as funcionalidades principais do sistema estejam entendidas por todos; • Explorar algumas arquiteturas candidatas em função dos cenários principais; • Apresentar estimativas globais de custo e prazo para o planejamento global e estimativas detalhadas para a fase de elaboração; • Levantar os principais riscos que podem comprometer o sucesso do projeto; 	Documento de escopo, modelo de caso de uso, glossário, proposta comercial, avaliação de riscos, plano de projeto

Elaboração	<ul style="list-style-type: none"> • Obter visão abrangente do sistema (pode ser necessário construir protótipos); • Analisar o problema e propor uma arquitetura; • Estabilizar a visão do produto (ao final desta fase é necessário garantir que a arquitetura, os requisitos e os planos estejam sólidos, e os riscos mitigados); • Produzir um plano de projeto geral e realista para o restante do projeto; • Eliminar ou definir estratégia para os riscos mais significantes que possam comprometer o projeto; 	Modelo de caso de uso detalhado, especificação da arquitetura, protótipos, lista de riscos revisada, plano de construção
Construção	<ul style="list-style-type: none"> • Construir e testar o sistema em incrementos e obter aceitação dos <i>stakeholders</i>; • Desenvolvimento completo dos componentes e execução dos testes; • Evoluir a visão, a arquitetura e o plano de projeto até que o produto esteja concluído e pronto para implantação; • Minimizar os custos e o prazo; • Desenvolver versões funcionais do sistema; • Desenvolver manual do usuário; 	Produto de software integrado, manual do usuário, descrição da visão atual
Transição	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação da versão <i>beta</i> pelos usuários; • Conversão e migração de dados para o novo sistema; • Treinamento dos usuários; • Transferência do produto para o cliente ou usuários finais (empacotamento, distribuição, treinamento, suporte e manutenção); • Obter satisfação do cliente e uma qualidade operacional estável; • Avaliar e concluir o projeto; 	Produto final, manual do sistema, manual do usuário, relatório de implantação

FONTE: MARTINS (2007).

3.1.1 Gerenciamento do Projeto

Foi realizado o desenvolvimento do gráfico de Gantt composto pelo diagrama de atividades e o calendário, o primeiro, utilizado para programar o decorrer das etapas do RUP, mencionadas nesse capítulo. Esse diagrama se baseia em datas de início e fim, predecessores e recursos disponíveis para cada tarefa. Com o calendário é possível obter uma visão macro das entregas do projeto e possibilita identificar o caminho crítico do projeto. O Gantt tem como objetivo principal facilitar o controle de produção de todas as etapas do RUP. Ambos os diagramas podem ser visualizados na sequência.

Figura 1 – Diagrama de Atividades

		Nome	Duração	Início	Término	% Completa	Pred
1		☐ TCC	200 dias	02/01/17 19:00	06/10/17 21:00	0%	
2		☐ Iniciação	18 dias	02/01/17 19:00	25/01/17 21:00	0%	
3		☐ Iteração 1	18 dias	02/01/17 19:00	25/01/17 21:00	0%	
4		☐ Modelo de Negócio	11 dias	02/01/17 19:00	16/01/17 21:00	0%	
5		Visão	6 dias	02/01/17 19:00	09/01/17 21:00	0%	
6		Casos de Uso Negociais	3 dias	10/01/17 19:00	12/01/17 21:00	0%	5
7		Glossário	1 dia	13/01/17 19:00	13/01/17 21:00	0%	6
8		Regras de Negócio	1 dia	16/01/17 19:00	16/01/17 21:00	0%	7
9		☐ Requisitos	7 dias	17/01/17 19:00	25/01/17 21:00	0%	8
10		Protótipo de Interfaces	6 dias	17/01/17 19:00	24/01/17 21:00	0%	8
11		Diagrama de Classe de Objeto	1 dia	25/01/17 19:00	25/01/17 21:00	0%	10
12		☐ Elaboração	25 dias	26/01/17 19:00	01/03/17 21:00	0%	
13		☐ Iteração 1	10 dias	26/01/17 19:00	08/02/17 21:00	0%	
14		☐ Requisitos	2 dias	26/01/17 19:00	27/01/17 21:00	0%	
15		Diagrama de Classes com Atributo	2 dias	26/01/17 19:00	27/01/17 21:00	0%	11
16		☐ Análise e Design	8 dias	30/01/17 19:00	08/02/17 21:00	0%	
17		Caso de Uso	8 dias	30/01/17 19:00	08/02/17 21:00	0%	15
18		☐ Iteração 2	15 dias	09/02/17 19:00	01/03/17 21:00	0%	
19		☐ Análise e Design	6 dias	09/02/17 19:00	16/02/17 21:00	0%	
20		Diagrama de Classes completo	4 dias	09/02/17 19:00	14/02/17 21:00	0%	17
21		Modelo Físico de Dados	2 dias	15/02/17 19:00	16/02/17 21:00	0%	20
22		☐ Implementação Teste	9 dias	17/02/17 19:00	01/03/17 21:00	0%	
23		UC 03 - Manter Grupo Atividade	3 dias	17/02/17 19:00	21/02/17 21:00	0%	21
24		UC 04 - Manter Atividade	3 dias	22/02/17 19:00	24/02/17 21:00	0%	23
25		UC 08 - Manter Série	3 dias	27/02/17 19:00	01/03/17 21:00	0%	24
26		☐ Construção	85 dias	08/06/17 19:00	04/10/17 21:00	0%	25
27		☐ Iteração 1	63 dias	08/06/17 19:00	04/09/17 21:00	0%	25
28		☐ Implementação	52 dias	08/06/17 19:00	18/08/17 21:00	0%	25
29		UC-02 - Manter Agenda	10 dias	08/06/17 19:00	21/06/17 21:00	0%	25
30		UC-03 - Manter Grupo Atividade	4 dias	22/06/17 19:00	27/06/17 21:00	0%	29
31		UC-04 - Manter Atividade	5 dias	28/06/17 19:00	04/07/17 21:00	0%	30
32		UC-05 - Manter dados pessoais	5 dias	17/07/17 19:00	21/07/17 21:00	0%	35
33		UC -06 Manter info. de acompanhamento	5 dias	31/07/17 19:00	04/08/17 21:00	0%	34
34		UC-07 Manter Endereço	5 dias	24/07/17 19:00	28/07/17 21:00	0%	32
35		UC-08 - Manter Série	8 dias	05/07/17 19:00	14/07/17 21:00	0%	31
36		UC-12 Manter Esporte	5 dias	07/08/17 19:00	11/08/17 21:00	0%	33
37		Folga	5 dias	14/08/17 19:00	18/08/17 21:00	0%	36
38		☐ Teste	11 dias	21/08/17 19:00	04/09/17 21:00	0%	37
39		UC - 03 Manter Grupo Atividade	1 dia	21/08/17 19:00	21/08/17 21:00	0%	37
40		UC - 04 Manter Atividade	1 dia	22/08/17 19:00	22/08/17 21:00	0%	39
41		UC - 08 Manter Série	1 dia	23/08/17 19:00	23/08/17 21:00	0%	40
42		UC - 05 Manter Dados Pessoais	1 dia	24/08/17 19:00	24/08/17 21:00	0%	41
43		UC - 07 Manter Endereço	1 dia	25/08/17 19:00	25/08/17 21:00	0%	42
44		UC - 06 Manter Inf.de Acompanhamento	1 dia	28/08/17 19:00	28/08/17 21:00	0%	43
45		UC - 02 Manter Agenda	1 dia	29/08/17 19:00	29/08/17 21:00	0%	44
46		UC - 12 Manter Esporte	1 dia	30/08/17 19:00	30/08/17 21:00	0%	45
47		Ajustes	3 dias	31/08/17 19:00	04/09/17 21:00	0%	46
48		☐ Iteração 2	22 dias	05/09/17 19:00	04/10/17 21:00	0%	47
49		☐ Implementação	14 dias	05/09/17 19:00	22/09/17 21:00	0%	47
50		UC-01 -Fazer Login	2 dias	05/09/17 19:00	06/09/17 21:00	0%	46
51		UC-09 Gerar relatório	2 dias	15/09/17 19:00	18/09/17 21:00	0%	56
52		UC-10 Manter amigo	2 dias	07/09/17 19:00	08/09/17 21:00	0%	50
53		UC-11 Trocar mensagem	1 dia	11/09/17 19:00	11/09/17 21:00	0%	52
54		UC-13 Buscar Companhia Esportiva	1 dia	12/09/17 19:00	12/09/17 21:00	0%	53
55		UC-14 Buscar Personal	1 dia	13/09/17 19:00	13/09/17 21:00	0%	54
56		UC-15-Similar-Aluno	1 dia	14/09/17 19:00	14/09/17 21:00	0%	55
57		Folga	4 dias	19/09/17 19:00	22/09/17 21:00	0%	51
58		☐ Teste	8 dias	25/09/17 19:00	04/10/17 21:00	0%	
59		UC-01 -Fazer Login	1 dia	25/09/17 19:00	25/09/17 21:00	0%	57
60		UC-09 Gerar relatório	2 dias	26/09/17 19:00	27/09/17 21:00	0%	59
61		UC-10 Manter amigo	1 dia	28/09/17 19:00	28/09/17 21:00	0%	60
62		UC-11 Trocar mensagem	1 dia	29/09/17 19:00	29/09/17 21:00	0%	61
63		UC-13 Buscar Companhia Esportiva	1 dia	02/10/17 19:00	02/10/17 21:00	0%	62
64		UC-14 Buscar Personal	1 dia	03/10/17 19:00	03/10/17 21:00	0%	63
65		UC-15-Similar-Aluno	1 dia	04/10/17 19:00	04/10/17 21:00	0%	64
66		☐ Transição	2 dias	05/10/17 19:00	06/10/17 21:00	0%	65
67		☐ Iteração 1	2 dias	05/10/17 19:00	06/10/17 21:00	0%	
68		☐ Gerencia de Configuração e Mudança	2 dias	05/10/17 19:00	06/10/17 21:00	0%	
69		Manual	2 dias	05/10/17 19:00	06/10/17 21:00	0%	

Figura 2 – Diagrama de Gant Parte 1

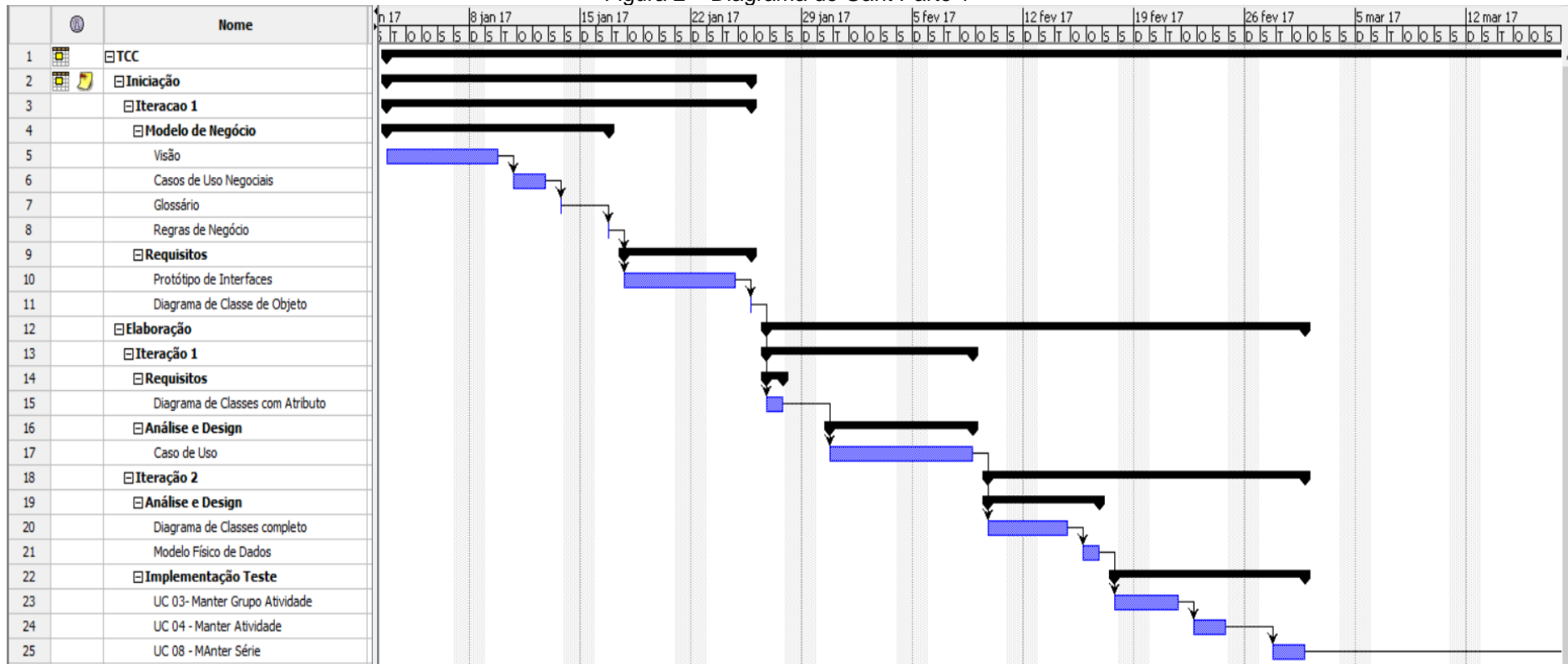
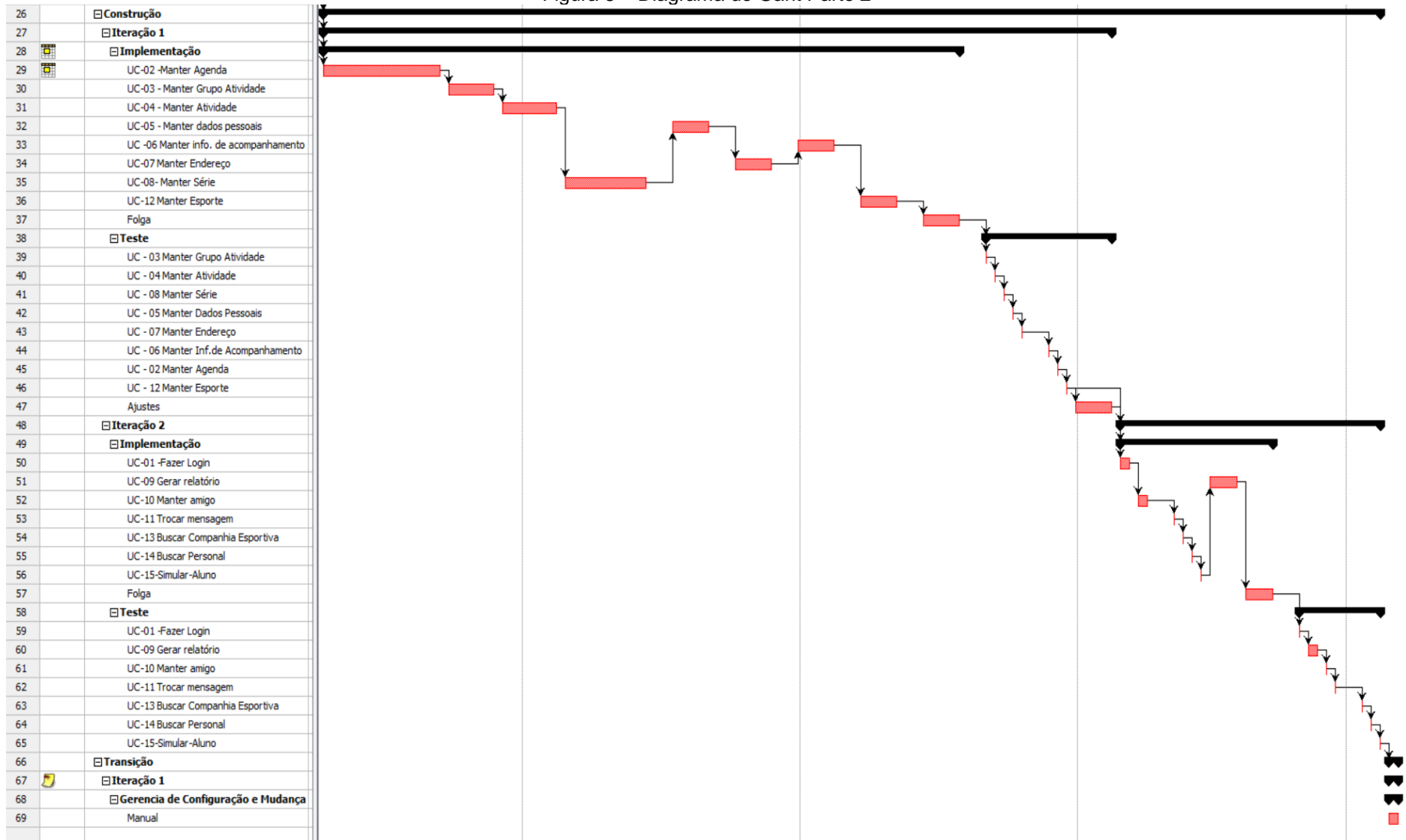


Figura 3 – Diagrama de Gant Parte 2



3.1.2 Iniciação

A iniciação tem como propósito autorizar formalmente o projeto. Ele é essencial no planejamento, pois justifica a necessidade que motivou o desenvolvimento do projeto, além disso, alinha as expectativas entre os *stakeholders*. A visão do projeto consta no Apêndice A.

Após a concepção da visão foi estabelecido os requisitos iniciais, proporcionando uma visão macro do sistema. O diagrama de casos de uso negociais apresenta as principais funcionalidades, acompanhadas pela sua respectiva descrição. Esse diagrama se encontra no Apêndice B. No glossário, Apêndice C, contém as definições dos termos de negócio, que tem como objetivo definir termos apresentados durante o projeto.

As regras de negócio estabelecem as condições para que as funcionalidades atendam a necessidade do negócio. Essas regras podem ser validações ou restrições. As regras desse projeto podem ser vistas no Apêndice D.

3.1.3 Elaboração

A elaboração do projeto inicia-se com o desenvolvimento das telas, ainda não funcionais, com o intuito de apresentar algo mais significativo o mais breve possível aos *stakeholders*, permitindo uma avaliação inicial. Os protótipos de interface podem ser observados no Apêndice E.

Após a elaboração das telas foi elaborado o Diagrama de Classe de negócio, presente no Apêndice F, esse artefato apresenta as entidades presentes no sistema e suas relações. O Caso de uso, apresentado no Apêndice G, é composto pelo caso de uso negociais elaborado, e também, apresenta de forma detalhada a descrição do fluxo das funcionalidades relacionadas com as regras de negócio.

O último diagrama da primeira iteração dessa fase é o Diagrama de Classe com atributos, nele é acrescentado todos os atributos que compõem as entidades previamente definidas, desta forma é possível ter uma visão mais completa das informações que o sistema irá envolver. Esse diagrama pode ser observado no Apêndice H.

O início da iteração dois da fase de elaboração foi desenvolvido o Diagrama de Sequência, onde é apresentado o fluxo principal descrito anteriormente na

especificação dos casos de uso relacionado com as classes apresentadas no diagrama de classe. Os Diagramas de Sequência podem ser observados no apêndice I. Com os métodos definidos no diagrama anterior é possível aprimorar e finalizar o Diagrama de Classe, presente no apêndice J, sendo necessário apenas acrescentar métodos que estão presentes apenas em fluxos alternativos.

No Apêndice K está apresentado o modelo físico de dados, nesse artefato é demonstrado como os dados serão armazenados. É necessário contemplar os atributos e relacionamentos apresentados no Diagrama de Classe. Antes da codificação do sistema é necessário planejar como irão ocorrer os testes. Os testes a serem realizados tem como objetivo principal avaliar o cumprimento de todos os requisitos e funcionalidades do sistema. Além disso, deve ser observado o comportamento para se recuperar de erros. O planejamento e especificação estão no Apêndice M.

3.1.4 Construção e Transição

A fase de construção é composta pela criação do sistema propriamente dito, o principal objetivo é o desenvolvimento do software, criando seus componentes e outros recursos de acordo com especificação. Durante o desenvolvimento de cada funcionalidade os casos de testes devem ser aplicados se possível. A transição tem como objetivo a entrega final do projeto ao usuário. Nesta fase é realizado os últimos testes com todas as funcionalidades programadas, finalização do manual e treinamentos caso necessário. Os resultados dessa fase serão apresentados no próximo capítulo.

3.2 AMBIENTES DE SOFTWARE E HARDWARE

O sistema gerado nesse projeto utiliza programas e linguagens já existentes que aprimoram o processo. Neste item serão abordadas as ferramentas e linguagens utilizadas na produção do sistema.

A modelagem UML foi feita utilizando a ferramenta gratuita Astah Community, esta versão lançada para a comunidade possui licença gratuita, com algumas limitações de recursos que os softwares equivalentes com licença paga, porém mostrou-se eficiente para o projeto.

O desenvolvimento do sistema web foi adotada a linguagem de programação Java. É uma linguagem orientada a objetos lançada pela primeira vez em 1995 pela Sun Microsystems. Uma de suas principais vantagens é da tecnologia ser gratuita, assim como a maioria de seus editores e ambientes de produção. O sistema web foi desenvolvido na IDE NetBeans, já a versão mobile, foi utilizado o Android Studio.

O framework Bootstrap, foi usado para organização do html e css, lançado em 2011, mas atualmente está na versão 4 lançada em 2016. Para validações e utilização de plugins para melhorar a usabilidade foi utilizado javascript com a biblioteca JQuery versão 3.1.

A documentação relacionada ao gerenciamento do projeto, foram feitas com o auxílio do OpenProject e os demais artefatos foi utilizado o Pacote Microsoft Office.

Para que o projeto fosse elaborado na parte referente a hardware foi necessário para o desenvolvimento um computador i7 8gb ram, utilizando o sistema operacional Windows.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

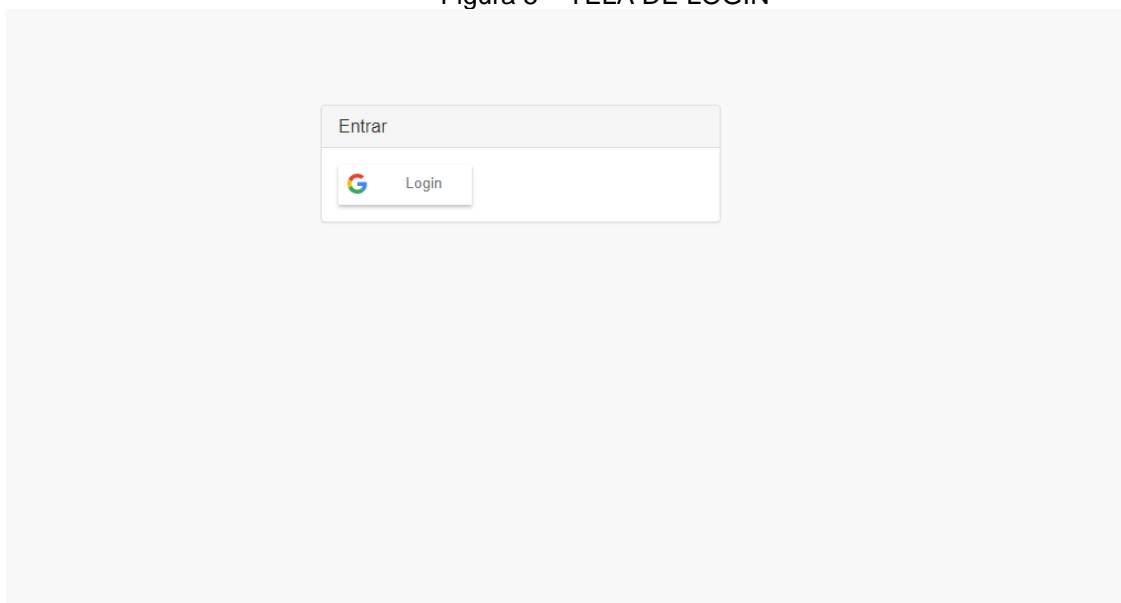
Esse capítulo apresenta o software desenvolvido, utilizando a metodologia descrita no capítulo anterior. Serão descritas as funcionalidades do software, suas características, acompanhados com a tela mais relevante do fluxo.

Figura 4 - MENU DO SISTEMA



A Figura 4 apresenta todos os módulos do sistema que serão apresentados a seguir nesse capítulo.

Figura 5 – TELA DE LOGIN

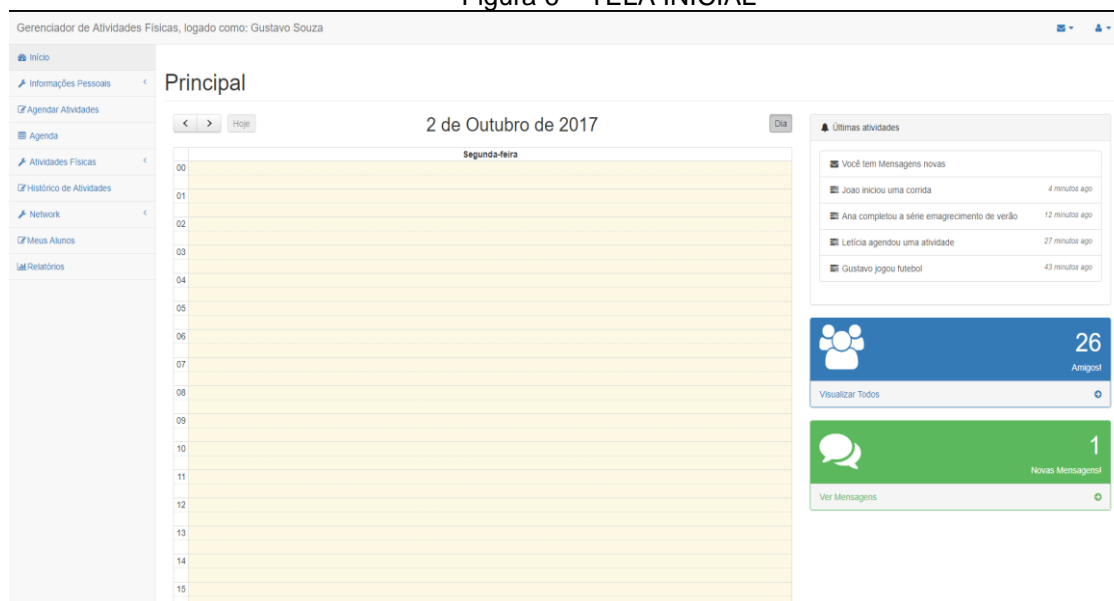


Para o cadastro inicial ou login foi utilizado a integração com o Google, portanto é necessário um e-mail do google para acesso. A Figura 5 apresenta a tela de login, ao clicar no botão login o sistema irá verificar se existe alguma sessão do google ativa ou pedirá para entrar com e-mail e senha. Caso o usuário não tenha um cadastro de e-mail deverá criá-lo.

No primeiro acesso será solicitada permissão para acesso as informações básicas e à agenda Google pelo sistema.

4.1 TELA INICIAL

Figura 6 – TELA INICIAL



A página inicial do sistema, conforme a Figura 6, é apresentada logo após a autenticação do login do usuário. Essa tela tem como objetivo reunir as informações com maior frequência de atualização como os eventos da agenda do google, atividades dos amigos. Essa página conta com alguns atalhos como lista de amigos e ao clicar na agenda o usuário irá para o agendamento de atividades com data e hora iniciais já preenchidos.

4.2 CADASTRAR DE INFORMAÇÕES BÁSICAS

Figura 7 - TELA DE INFORMAÇÕES PESSOAIS

Minhas informações

Nome Completo:

E-mail:

Sexo:

Data de nascimento:

Telefone Celular:

Visível apenas para amigos e Personal Trainer

Gravar

Essa página apresentada na Figura 7, é responsável pelo cadastro de algumas informações complementares além do e-mail e nome fornecidos pelo google na etapa de login. Todos são opcionais, porém a data de nascimento facilita na identificação na rede social antes de ser estabelecida a amizade. O telefone que poderá ser visualizado apenas para os amigos e personal trainer.

4.3 CADASTRAR INFORMAÇÕES PARA ACOMPANHAMENTO

Figura 8 - INFORMAÇÕES PARA ACOMPANHAMENTO

Informações para acompanhamento

*Informações para você pode acompanhar seu desenvolvimento preencha apenas o que desjar

*Essas informações são confidenciais, apenas compartilhadas com seu personal trainer

Altura:

Antebraço:

Biceps:

Circunferencia da cintura:

Circunferencia do Quadril:

Coxa:

Panturrilha:

Peito:

Peso:

Gravar

Conforme a Figura 8, o formulário para cadastro de informações pré-definidas pelo sistema, que deve ser preenchida quando o usuário tem o interesse de acompanhar a evolução com o passar do tempo de alguma característica como peso. Os campos podem ser preenchidos sem restrições de obrigatoriedade, ou seja, apenas o for relevante para o usuário.

No momento que novas informações são cadastradas as demais são desativadas e poderão ser observadas no relatório “Meu desenvolvimento”.

4.4 CADASTRAR INTERESSES ESPORTIVOS

Figura 9 - TELA PARA CADASTRO DO INTERESSE ESPORTIVO

Interesse Esportivo

Hora Inicial

Hora final

Selecione abaixo os esportes que você possui interesse:

- Caminhada
- Tennis de mesa
- Academia
- Corrida acia de 10km
- Corrida até 2km
- Corrida até 5km
- Crossfit
- Squash

Salvar

Cadastro não obrigatório onde uma lista de esportes do sistema é apresentada, e o usuário pode escolher quais esportes tem interesse em praticar e qual o horário disponível. O cadastro da Figura 9, é um pré-requisito para habilitar a funcionalidade de buscar companhia esportiva.

4.5 CADASTRAR ENDEREÇO

Figura 10 - CADASTRAR ENDEREÇO

Endereço

*Informações não são compartilhadas com ninguém, necessário para algumas funcionalidades da network

CEP:

Endereço

Número

Complemento

Bairro

Estado:

Cidade:

Como apresentado na Figura 10, o cadastro de endereço tem como finalidade cadastrar as informações necessárias para habilitar a busca de companhia esportiva e de personal trainer. Apenas o campo cep é obrigatório, se for uma informação válida para os correios o campo endereço, bairro, estado e cidade serão preenchidos automaticamente. Para os outros usuários apenas a informação da cidade é apresentada por motivos de privacidade e segurança os amigos também não tem acesso a informações mais específicas que cidade.

4.6 RELATÓRIO MEU DESENVOLVIMENTO

Figura 11 - RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO

Copiar Excel PDF Imprimir

Search:

Altura	Peso	Antebraço	Biceps	Circunferencia da cintura	Circunferencia do Quadril	Coxa	Panturrilha	Peito
09/09/2017 14:55 Valor: 51	09/09/2017 14:59 Valor: 70	09/09/2017 14:55 Valor: 60	09/09/2017 14:55 Valor: 70	09/09/2017 14:55 Valor: 80	09/09/2017 14:55 Valor: 66	09/09/2017 14:55 Valor: 66	09/09/2017 14:55 Valor: 80	09/09/2017 14:55 Valor: 80
09/09/2017 14:59 Valor: 51	09/09/2017 15:02 Valor: 11	09/09/2017 14:59 Valor: 60	09/09/2017 14:59 Valor: 70	09/09/2017 14:59 Valor: 80	09/09/2017 14:59 Valor: 66	09/09/2017 14:59 Valor: 66	09/09/2017 14:59 Valor: 80	09/09/2017 14:59 Valor: 80
09/09/2017 15:02 Valor: 30	09/09/2017 15:03 Valor: 11	09/09/2017 15:02 Valor: 30	09/09/2017 15:02 Valor: 90	09/09/2017 15:02 Valor: 50	09/09/2017 15:02 Valor: 44	09/09/2017 15:02 Valor: 60	09/09/2017 15:02 Valor: 11	09/09/2017 15:02 Valor: 79
09/09/2017 15:03 Valor: 30	Sem registro	Sem registro	Sem registro	Sem registro	Sem registro	Sem registro	Sem registro	Sem registro
17/08/2017 21:00 Valor: 51	09/09/2017 14:55 Valor: 70	09/09/2017 15:03 Valor: 30	09/09/2017 15:03 Valor: 90	09/09/2017 15:03 Valor: 50	09/09/2017 15:03 Valor: 44	09/09/2017 15:03 Valor: 60	09/09/2017 15:03 Valor: 11	09/09/2017 15:03 Valor: 79

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

Após selecionar o período e quais informações deseja visualizar no relatório é apresentado uma lista, conforme Figura 11, de acordo com o preenchido informando data do preenchimento e seu respectivo valor cadastrado, cada coluna representa uma informação como por exemplo peso, e altura cadastrados na Figura 8 anteriormente apresentada. A lista mantém o padrão do sistema, porém em apenas uma página no canto superior esquerdo é possível exportar para diferentes formatos. Esse relatório apresenta todas as mudanças cadastradas em informações para acompanhamento.

4.7 CADASTRAR GRUPO DE ATIVIDADE

Figura 12 - GRUPO DE ATIVIDADES

Novo Grupo de Atividades

Nome:

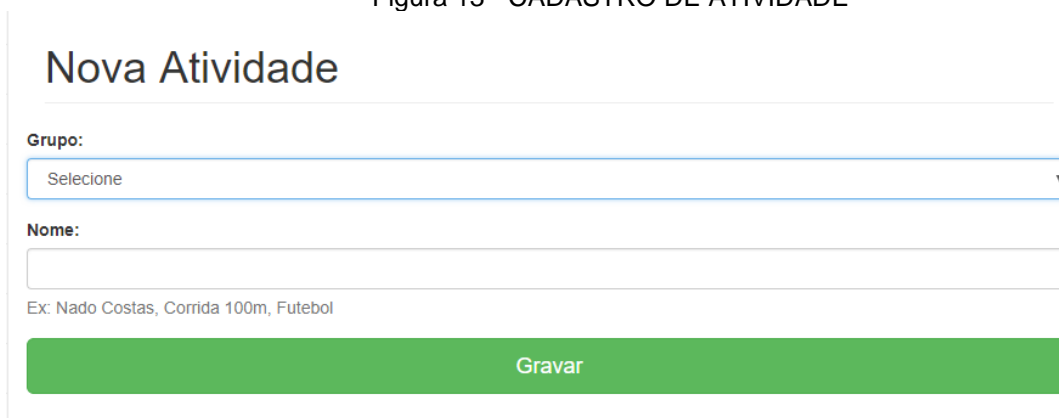
Ex: Natação, Esportes, Crossfit para posteriormente separar em diversas atividades

Gravar

O formulário para cadastrar grupos de atividades, apresentado na Figura 12, é necessário pelo menos um grupo para inserir uma nova atividade. O cadastro consta apenas com o nome e tem a finalidade principal de organização principalmente para o personal trainer. O Grupo pode ser genérico como outros, ou caso o usuário pratique modalidades diferentes pode separar em grupos como corrida e natação.

4.8 CADASTRAR ATIVIDADES

Figura 13 - CADASTRO DE ATIVIDADE



Nova Atividade

Grupo:

Selecione ▾

Nome:

Ex: Nado Costas, Corrida 100m, Futebol

Gravar

A Figura 13 apresenta o formulário para o cadastro de atividades consta uma lista de grupos cadastrados previamente, explicado na seção anterior, e o campo nome. Pode ser cadastrado um esporte que o sistema não tenha disponibilizado ou qualquer tipo de atividade física. As atividades cadastradas já podem ser inseridas na agenda e também utilizadas na criação de séries.

4.9 CADASTRAR SÉRIE

Figura 14- CADASTRO DE UMA SÉRIE

Nome:

Ex: Academia nivel 1, Crossfit Masculino, Resistencia, Explosão

Montar Série

Grupo:

Atividade:

Duração:

Unidade

Intervalo:

Unidade

Repetições

Adicionar

Lista de Atividades

#	Atividade	Duração	Intervalo	Repetições	operações
1	Corrida 2km	2 kilometro(s)	5 minuto(s)	3	

Tela responsável por cadastrar uma série no sistema, como apresentada na Figura 14, primeiramente deve ser definido um nome e em seguida o usuário irá selecionar pelo menos uma atividade e deverá adicionar as informações de duração e intervalo, ambas com sua respectiva unidade de medida além do número de repetições.

Nesse cadastro todas as informações são obrigatórias pois são necessárias para definir uma série, após o preenchimento o usuário deve clicar em adicionar, as informações serão apresentadas abaixo e os campos serão reiniciados. Esse o

processo pode ser repetido quantas vezes forem necessárias até a série estiver finalizada. Na edição só poderá alterar o nome da série.

4.10 AGENDAR ATIVIDADE

Figura 15 - AGENDAMENTO DE ATIVIDADE



Agendar Atividade

Data Inicial

Data Final

Descrição:

Escolha o tipo de atividade:

Esporte

Atividade

Serie

Escolha o esporte

Selecione um Esporte

Agendar

Na Figura 15, é apresentado o cadastro da agenda que irá registrar no sistema e na agenda do google qualquer atividade física cadastrada pelo usuário, seja ela um esporte, atividade ou série previamente cadastradas.

O usuário deve preencher o horário de início e horário estimado de término uma descrição e selecionar o tipo de atividade que deseja. Após selecionado o tipo, irá aparecer uma lista de acordo com o preenchido para o usuário escolher salvar o agendamento. É possível agendar apenas uma atividade por cadastro, caso seja necessário cadastrar diversas atividades em um horário pode utilizar o recurso da série.

4.11 TROCA DE MENSAGENS

Figura 16 - NOVA MENSAGEM

Nova Mensagem

Para:

Assunto:

Mensagem:

O usuário tem uma lista de mensagens recebidas, as não lidas ficam em negrito. As mensagens podem ser uma automática pelo sistema solicitando amizade, companhia esportiva ou solicitação para se tornar um personal trainer, com exceções das mensagens automáticas só é permitido enviar mensagens para os amigos.

Conforme a Figura 16 o envio de uma nova mensagem é composto por lista de amigos para estabelecer o destinatário, assunto e o texto da mensagem todos os campos devem ser preenchidos.

4.12 ADICIONAR AMIGOS

Figura 17 - ADICIONAR AMIGO



A solicitação de amizade pode ser feita ao visualizar o perfil de um usuário, conforme Figura 17. O usuário clica em adicionar amigo e o sistema enviará uma mensagem automática que poderá ser aceita ou recusada pelo destinatário. Após a amizade estabelecida poderá haver troca de mensagens, informações como telefone estarão visíveis e as atividades na tela inicial conterá os informações do usuário adicionado.

4.13 COMPANHIA ESPORTIVA

Figura 18 - BUSCA DE COMPANHIA ESPORTIVA

Buscar Companhia Esportiva

Show entries Search:

Nome	Localização	Interesse	Dias disponível	Operações
Ana	Curitiba	Tenis de mesa	01:00h às 23:00h	Solicitar Amizade
Rodrigo	Curitiba	Caminhada, Tenis de mesa	08:01h às 21:02h	Solicitar Amizade

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous **1** Next

Após o cadastro de endereço e interesse esportivo poderá haver resultados compatíveis com os cadastrados com outros usuários. A Figura 18 apresenta a lista

de resultados após clicar no menu buscar companhia, onde é possível enviar uma solicitação de amizade automática que contará com uma explicação para o destinatário que se trata de uma solicitação de companhia para esporte.

Caso a solicitação seja aceita ambos podem tratar os detalhes através da ferramenta de mensagens ou utilizar ferramenta externa da preferência.

4.14 BUSCAR PERSONAL TRAINER

Figura 19 - BUSCAR PERSONAL TRAINER

Buscar Personal

Show entries Search:

Nome	Localização	Operações
Gustavo Souza	Curitiba - Juvevê	Solicitar serviço Mensagem

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous **1** Next

Após o cadastro de endereço é possível procurar um personal trainer, o sistema apresentará uma listagem, conforme Figura 19, com cadastros de pessoais do sistema da mesma região. Ao clicar em enviar solicitação é enviada uma mensagem ao personal informando o interesse, essa mensagem deve ser confirmada para que a relação aluno e personal comece dentro do sistema.

Esse fluxo pode ser utilizado para novos usuários encontrem um personal trainer que já está fornecendo seus serviços e deseja utilizar o sistema para agendamento e acompanhamento do seu aluno.

4.15 SIMULAR ALUNO

Figura 20 - LISTAR ALUNOS

Pesquisar Aluno

Show entries Search:

Nome	E-mail	Operações
Gustavo Souza 3	osouzagts@gmail.com	Perfil Informações Agenda Relatórios

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous **1** Next

Essa funcionalidade é exclusiva para o perfil de personal trainer e deve conter apenas seus alunos. Como apresentado na Figura 20, o personal poderá fazer algumas ações para o usuário como atualizar as informações de acompanhamento, agendar atividades com as séries dele para o aluno e visualizar os relatórios do aluno.

4.16 RELATÓRIOS

Figura 21 - LISTA DOS RELATÓRIOS

The image shows a web interface for selecting reports. It includes two date input fields: 'Data Inicial' with the value '02/05/2017' and 'Data Final' with the value '20/10/2017'. Below these is a dropdown menu labeled 'Relatório'. The dropdown is open, showing a list of options: 'Geral', '-- Selecione --', 'Geral', 'Atividade', 'Atividades Status', 'Series', 'Esportes', and 'Geral Alunos'. The 'Geral' option is currently selected and highlighted in blue.

Na Figura 21, apresenta o filtro de relatórios do sistema que apresentam o resumo do cadastrado na agenda, mostrando a frequência de atividades (Geral, Atividade, Séries e Esportes). O relatório de Atividades Status mostrará apenas tarefas marcadas como concluídas e separadas com somatório de acordo com as opções não realizada, incompleta e concluída. O último relatório, Geral Alunos, que apresentará resultado da quantidade de atividades praticadas durante o período selecionado por todos os alunos atrelados à esse perfil. Todos os relatórios dessa lista são apresentados conforme detalhado anteriormente na tela relatório meu desenvolvimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste projeto foi desenvolver um ambiente para apoiar as pessoas na prática de atividades físicas, organizando suas atividades, visualizando o que já foi feito e fornecendo a possibilidade de interação com outros indivíduos do software. O sistema proposto pode atender dois perfis distintos, o mais casual que está começando ou pratica esporadicamente alguma atividade e o usuário com um perfil mais acostumado com exercícios, podendo ser até mesmo um atleta.

Foi utilizado uma estratégia genérica para conseguir contemplar a demanda de ambos os perfis citados acima, utilizando esportes pré cadastrados pelo sistema. O cadastro simplificado de atividade contendo apenas nome e o mais abrangente de séries para atender treinamentos específicos e suprir as necessidades profissionais da área de educação física.

O software concebido dificilmente poderá ser implantado em uma empresa, pois não tem o controle de vários personal trainers ligados a uma entidade e em alguns casos de usuários com um perfil mais profissional o sistema pode não conter as funcionalidades necessárias como, por exemplo, relatórios informando tempo de atividades praticadas ou distâncias percorridas.

5.1 RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

A gerência esportiva é muito abrangente, portanto a proposta para trabalhos futuros é desenvolver funcionalidades específicas para os esportes, pois em um ambiente competitivo ou profissional, basicamente todas os segmentos esportivos demandam necessidades, regras e interesses em métricas distintas. Para essa implementação é necessário um estudo completo na área que pode ser adicionada ao sistema atual em forma de módulos. Outro aspecto que poderia ser aprimorado é coletar *feedback* dos usuários, principalmente sobre usabilidade e redes sociais. Desta forma é possível saber quais novas funcionalidades contribuirão significativamente para o uso mais frequente da ferramenta mantendo o objetivo de crescer valor para o usuário.

REFERÊNCIAS

- BOOTH, M. L. et al. Social-Cognitive and perceived environment influences associated with physical activity in older australians. Preventive Medicine, New York, v. 31, p.15-22, 2000.
- CHELLADURAI, P. Sport management: defining the field. European Journal for Sport Management, Arizona, v.1, p.7-21, 1994.
- MARTINS, J.C C. Gerenciando projetos de desenvolvimento de software com PMI, RUP e UML. 4ª. Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2007.
- MULLIN, B.; HARDY, S.; SUTTON, W. Sport marketing. Illinois: Human Kinetics, 1993
- NOVAES, J.S.; VIANA, J.M. Personal training e condicionamento físico em academia. 3ª. Ed. Rio de Janeiro: Shape, 2009
- PADOVEZE, L. C. Contabilidade gerencial. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2004
- ROCHA, C.; BASTOS, F. Gestão do Esporte: definindo a área Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v.25, p.91-103, dez. 2011 N. esp. • 103
- SABA, F. Liderança e gestão para academias e clubes esportivos. São Paulo: Phort Editora, 2006, p 181
- VIEIRA, M.C.; SPERANDEI, S.; REIS, A.S. Adherence to physical activity in an unsupervised setting: Explanatory variables for high attrition rates among fitness center members. Journal of Science and Medicine in Sport, v. 19, p. 916-920, 2016

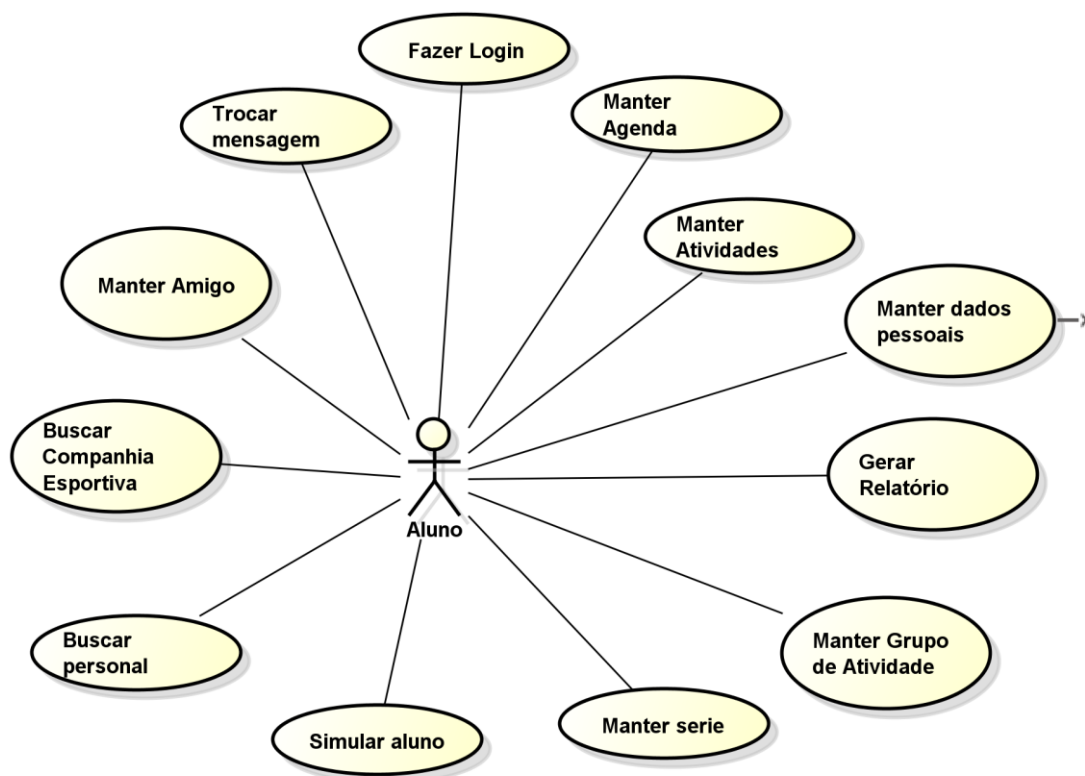
APÊNDICE A – VISÃO

No Brasil nos últimos anos a prática de atividades físicas para o bem-estar vem aumentando, conseqüentemente a busca por um profissional para acompanhamento das atividades também. Desta forma encontra-se a oportunidade de criar um sistema web para auxiliar o personal trainer a gerenciar toda sua rotina profissional, além disso, como existem muitas pessoas que não buscam o acompanhamento do personal trainer o aplicativo também permitirá a auto-gestão de suas atividades.

O sistema possui dois perfis distintos, o indivíduo comum e o profissional personal trainer. O primeiro poderá registrar suas atividades que pratica como academia e corridas, observar sua frequência e as mudanças de treino ao longo do tempo. Já para o profissional, é necessário ter um controle específico de seus alunos e uma visão macro do seu trabalho, para conseguir utilizar as informações disponibilizadas pelo sistema para manter os alunos interessados, evitar desistências e verificar participação dos alunos nas aulas.

APÊNDICE B – CASOS DE USO NEGOCIAIS

Figura 22 - Caso de uso negocias



FUNCIONALIDADES:

- **Buscar Personal:** Com base no cadastro de endereço busca os personal trainers na região para ser seu personal no sistema. Isso permitirá assim que aceita a solicitação que o personal adicione atividades na agenda do aluno.
- **Manter amigo:** É possível adicionar amigos, visualizar informações de suas atividades, além de ter algumas informações extras como telefone.
- **Buscar companhia esportiva:** Encontrar na sua região quem quer praticar o mesmo esporte que você, com base nos seus horários e interesse esportivo cadastrado. O sistema envia uma solicitação de amizade, se ela for aceita ele é adicionado na sua rede para trocar mensagens.
- **Agenda:** Agenda irá cadastrar tanto no sistema como na agenda do google as atividades, esportes ou séries agendadas.
- **Manter dados pessoais:** Um complemento das informações básicas feitas após o primeiro login como data de nascimento e telefone
- **Manter atividades realizadas:** Cadastro de atividades que o usuário pratica, contendo apenas o nome e associá-la a uma categoria. Essa atividade pode ser utilizada para registrar um evento na agenda ou montar uma série.

- **Gerar Relatório:** Feedback de todos os tipos de atividades realizadas durante o período solicitado. Caso o usuário for um personal trainer terá um relatório extra informando a presença de todos os seus alunos.
- **Manter Grupo de atividade:** Por motivos de organização principalmente para o personal trainer é necessário separar atividades em grupo previamente cadastrados.
- **Manter series:** O usuário poderá usar as atividades cadastradas por ele e montar series para treino. O personal trainer pode usar suas séries para seus alunos, desde que o mesmo faça o agendamento.
- **Trocar mensagem:** Ao adicionar um amigo é possível mandar mensagens, ela é essencial para os primeiros contatos de personal trainer e aluno e também de combinações da companhia esportiva.
- **Simular Aluno:** Disponível apenas para o personal trainer, permite acessar algumas funcionalidades e informações como relatório, agendamento e informações para acompanhamento.

APÊNDICE C – GLOSSÁRIO

- Personal Trainer: Profissional formado em Educação Física, que presta serviço para acompanhamento de exercícios.

APÊNDICE D – REGRAS DE NEGÓCIO

R1 - deve mostrar inicialmente a visualização do dia

R2 - O sistema só deve alterar/excluir atividades que não foram atualizadas com o status de feita/não feitas ou incompletas

R3 - Retornar mensagem ao usuário de acordo com a operação

R4 - Ordem decrescente data de realização

R5 – Para excluir uma atividade ela não pode estar associada a uma série, se estiver alerta o usuário a lista de séries que contém essa atividade e não permite a exclusão

R6- Ordem crescente de nome

R7 - Todos os campos são obrigatórios

R8 - Sistema deve verificar se o nome cadastrado já não existe criado pelo usuário ou pelo sistema

R9 - Sistema deve verificar se o nome e grupo informado já não existe criado pelo usuário ou pelo sistema

R10 - Campo NOME e e-mail não podem ser editáveis

R11 - Nenhum campo é obrigatório

R12 - A gravação deve ser em formato de log para o sistema gerar relatório de desenvolvimento

R13 - O usuário pode ter no máximo um endereço de cada tipo

R14 - Sistema deve procurar no webservice dos correios e preencher os demais dados do endereço

R15 - Demais campos são opcionais

R16 - Ao selecionar período o sistema deve atualizar os campos data inicial e data final

R17 - Todas as outras mensagens sem o vínculo de amizade são padrões e automáticas pelo sistema

R18 - Campos obrigatórios Hora inicial, hora final, pelo menos 1 dia e 1 esporte

R19 - Se o sistema identificar que os campos mínimos não foram preenchidos informa o usuário que ele irá sair das buscas

R20 - Deve preencher pelo menos 1 esporte

R21 - Essa mensagem deve conter todas as informações do interessado com um link para adicionar aos amigos permitindo a troca de mensagens

R22 - Essa mensagem deve conter Link para perfil do usuário, link para adicionar aos amigos e informações do usuário (Nome, Data da solicitação)

R23 - Data Final deve ser já preenchida igual a data de início de padrão

R24 – Se o campo estado e/ou cidade existir pega o ID do sistema, caso contrário cria o registro na base de dados

R25 – O usuário já deve ser amigo para estar habilitado a opção de excluir

R26 – O login pelo Google só deve ocorrer se o usuário permitir acesso as informações básicas (e-mail e nome) além de permissão de leitura e escrita na agenda.

APÊNDICE E – PROTÓTIPO DE INTERFACE

Figura 23 - DV01 – LOGIN

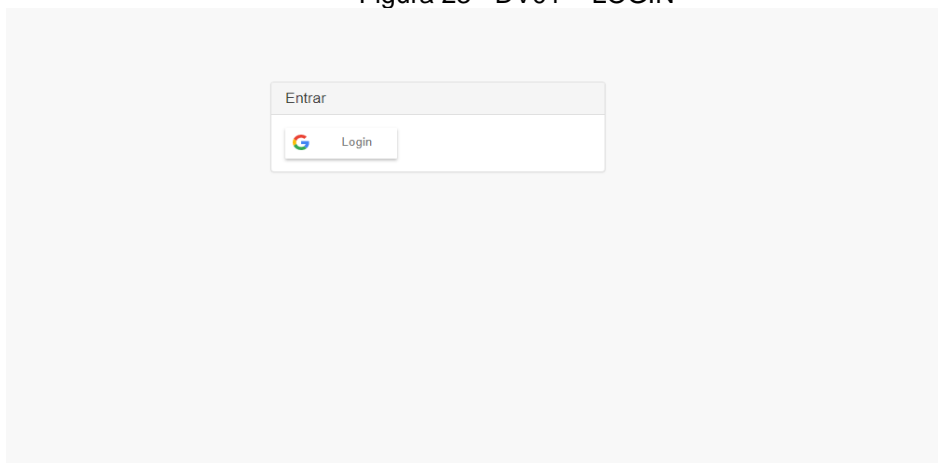


Figura 24 - DV02- TELA INICIAL

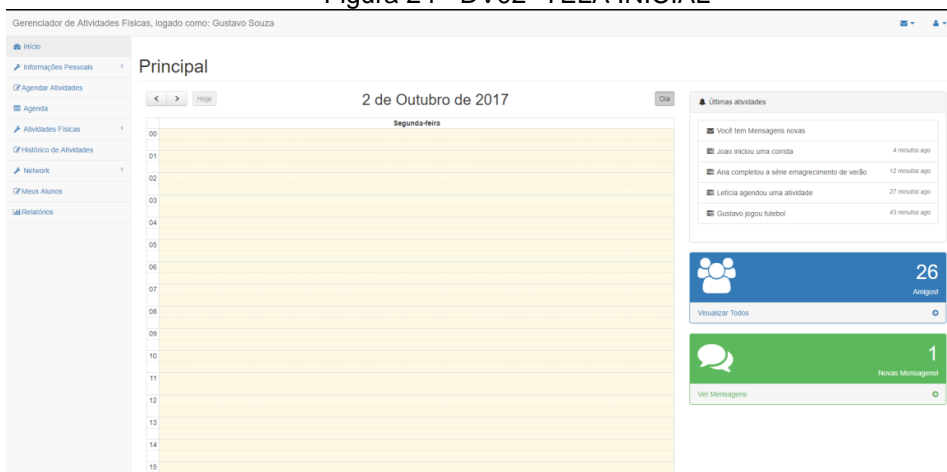


Figura 25- DV03 LISTA DA AGENDA

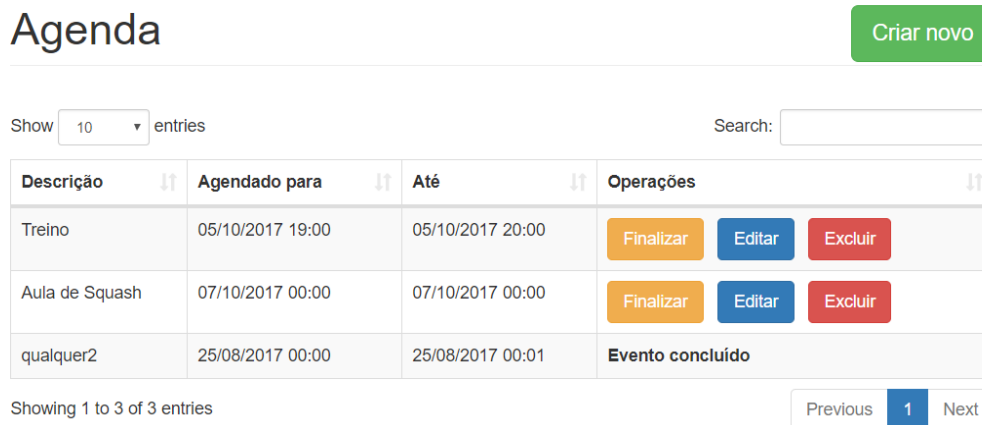


Figura 26 - DV04 CADASTRO AGENDA

Agendar Atividade

Data Inicial

Data Final

Descrição:

Escolha o tipo de atividade:

Esporte

Atividade

Serie

Escolha o esporte

Selecione um Esporte

Figura 27 -DV05 FINALIZAR ATIVIDADE

Atividade finalizada

Status:

Observações:

Data Inicial
05/10/2017 07:00

Data Final
05/10/2017 08:00

Descrição:
Treino

Tipo de atividade:

Esporte

Atividade

Serie

Selecionado:
Corrida 2km

Figura 25 - DV06 LISTAR

Show entries Search:

Nome	Grupo	Data de Criação	Operações
Caminhar no parque	Corrida	05/10/2017 20:10	Editar Excluir
Corrida 2km	Corrida	02/10/2017 21:03	Editar Excluir
Futebol - campeonato	Outros	05/10/2017 20:10	Editar Excluir
tenis de mesa	Outros	05/10/2017 20:10	Editar Excluir

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous **1** Next

Figura 28 - DV07 CADASTRAR GRUPO DE ATIVIDADE

Novo Grupo de Atividades

Nome:

Ex: Natação, Esportes, Crossfit para posteriormente separar em diversas atividades

Gravar

Figura 29 - DV08 CONFIRMAÇÃO DE EXCLUSÃO

Excluir

Tem certeza que deseja excluir a atividade Treino?

Cancelar

Confirmar

Figura 30 - DV09 CADASTRAR ATIVIDADES

Nova Atividade

Grupo:

Selecione ▾

Nome:

Ex: Nado Costas, Corrida 100m, Futebol

Gravar

Figura 31 - DV10 CADASTRAR INFORMAÇÕES BÁSICAS

Minhas informações

Nome Completo:

Gustavo Souza 3

E-mail:

osouzagts@gmail.com

Sexo:

Masculino ▾

Data de nascimento:

23/10/2017

Telefone Celular:

(99) 99999-999

Visível apenas para amigos e Personal Trainer

Gravar

Figura 32 - DV11 – CADASTRO DE INFORMAÇÕES AVANÇADAS

Informações para acompanhamento

*Informações para você pode acompanhar seu desenvolvimento preencha apenas o que desjar
*Essas informações são confidenciais, apenas compartilhadas com seu personal trainer

Altura:

Antebraço:

Biceps:

Circunferencia da cintura:

Circunferencia do Quadril:

Coxa:

Panturrilha:

Peito:

Peso:

Gravar

Figura 33 - DV12 – CADASTRO DE ENDEREÇOS

Endereço

*Informações não são compartilhadas com ninguém, necessário para algumas funcionalidades da network

CEP:

Endereço

Número

Complemento

Bairro

Estado:

Cidade:

Gravar

Figura 34 - DV13 CADASTRAR SÉRIE

Nome:

Ex: Academia nivel 1, Crossfit Masculino, Resistencia, Explosão

Montar Série

Grupo:

Atividade:

Duração:

Unidade

Intervalo:

Unidade

Repetições

Adicionar

Lista de Atividades


#	Atividade	Duração	Intervalo	Repetições	operações
1	Corrida 2km	2 kilometro(s)	5 minuto(s)	3	

Figura 35 - DV14 GERAR RELATÓRIO

Data Inicial

Data Final

Relatório

Gerar Relatórios

Figura 36 - DV15 RESULTADO RELATÓRIO {FAZER}

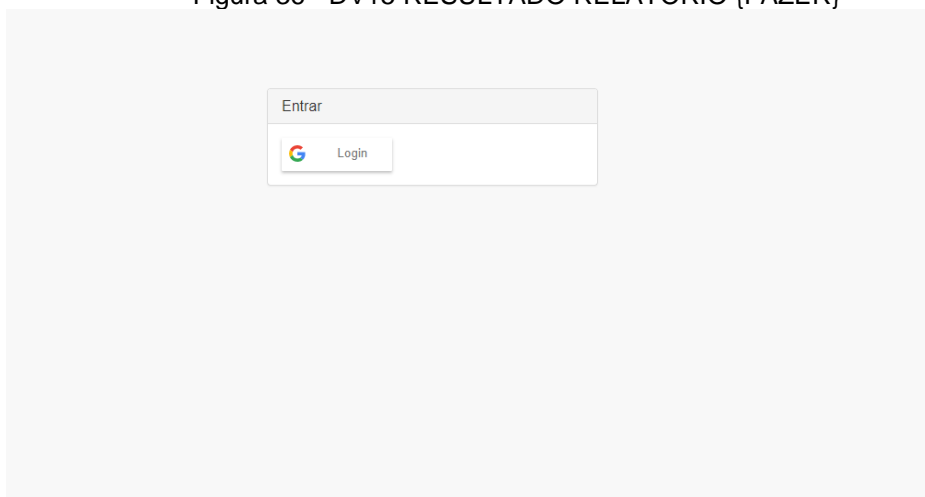


Figura 37 - DV16 PERFIL USUÁRIO

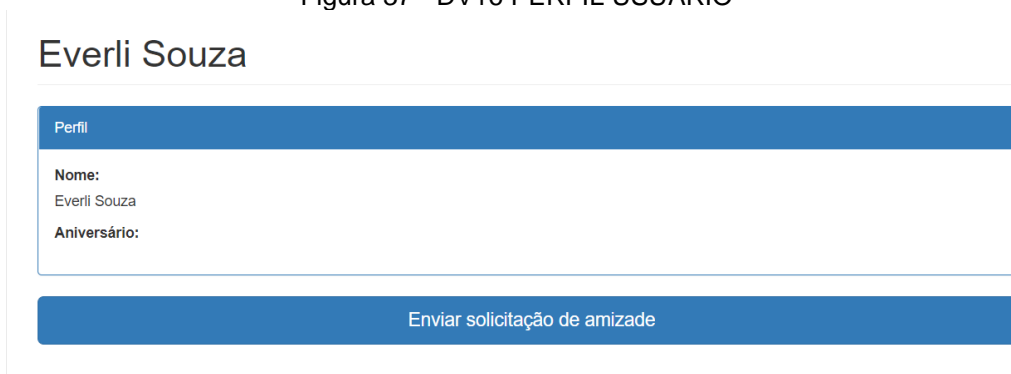


Figura 38 - DV17 LISTAR MENSAGEM

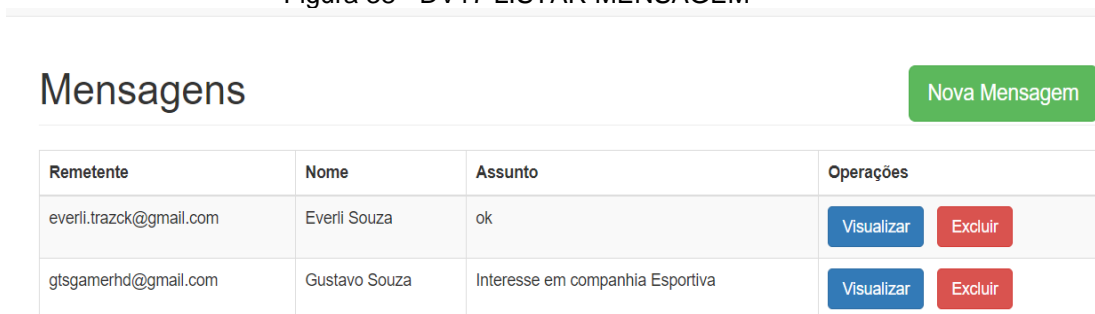


Figura 39 - DV18 CADASTRAR MENSAGEM

Nova Mensagem

Para:

Assunto:

Mensagem:

[Gravar](#)

Figura 40 - DV19 VISUALIZAR MENSAGEM

Mensagem

De:
Everli Souza

Email:
everli.trazck@gmail.com

Assunto:
Futebol?

Mensagem:
Combinado amanhã o futebol 20h

[Responder](#)

[Voltar](#)

Figura 41 - DV20 – MEU ESPORTES E HORÁRIOS

Interesse Esportivo

Hora Inicial

Hora final

Selecione abaixo os esportes que você possui interesse:

 Caminhada

 Tenis de mesa

 Academia

 Corrida acima de 10km

 Corrida até 2km

 Corrida até 5km

 Crossfit

 Squash

Figura 42 -DV21 BUSCAR COMPANHIA ESPORTIVA

Buscar Companhia Esportiva

Show entries

Search:

Nome	Localização	Interesse	Dias disponível	Operações
Ana	Curitiba	Tenis de mesa	01:00h às 23:00h	<input type="button" value="Solicitar Amizade"/>
Rodrigo	Curitiba	Caminhada, Tenis de mesa	08:01h às 21:02h	<input type="button" value="Solicitar Amizade"/>

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous Next

Figura 43 - DV22 BUSCAR PERSONAL TRAINER

Buscar Personal

Show entries Search:

Nome	Localização	Operações
Gustavo Souza	Curitiba - Juvevê	Solicitar serviço Mensagem

Showing 1 to 1 of 1 entries [Previous](#) [1](#) [Next](#)

Figura 44DV23 – SIMULAR ALUNO

Pesquisar Aluno

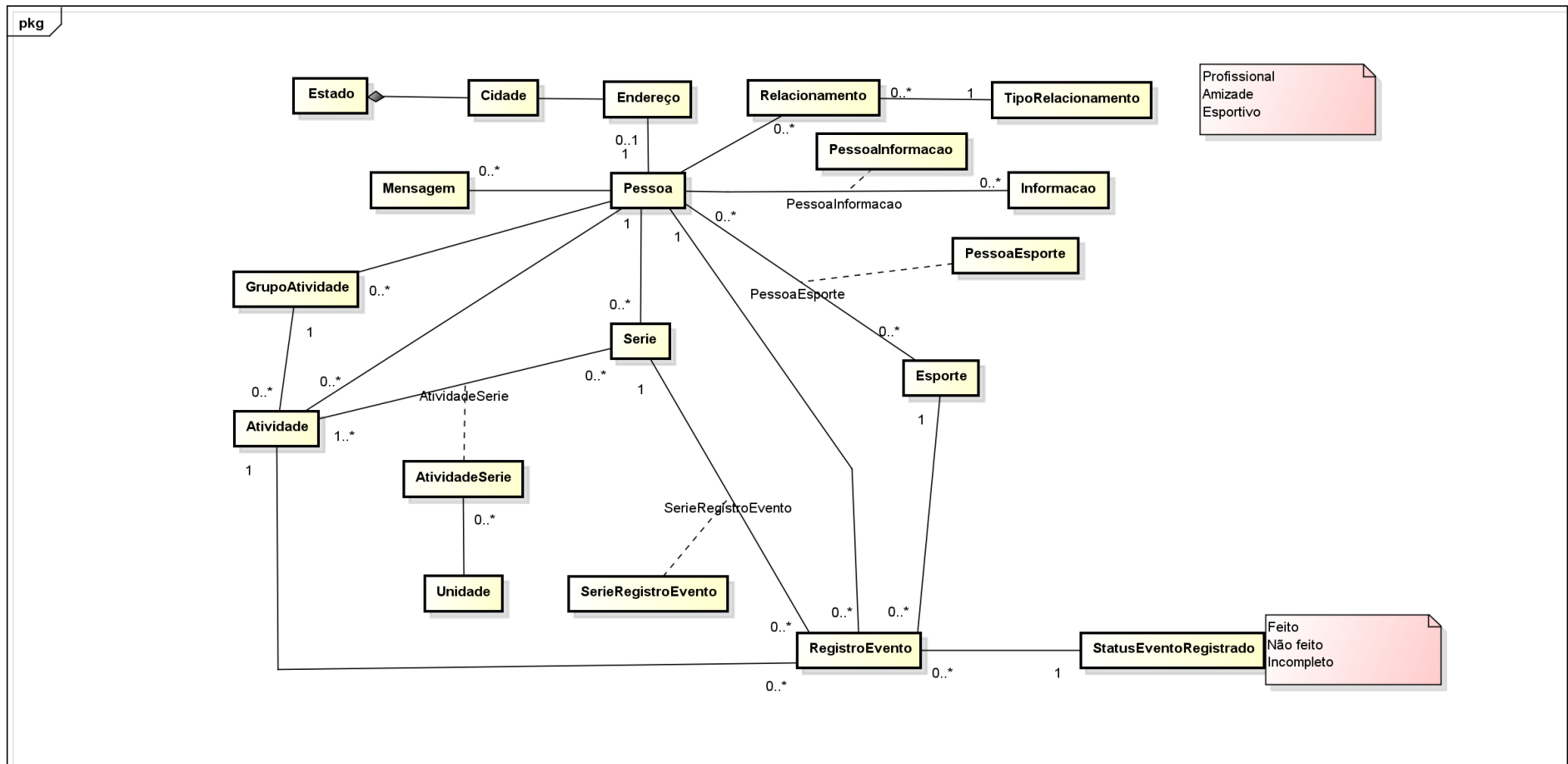
Show entries Search:

Nome	E-mail	Operações
Gustavo Souza 3	osouzagts@gmail.com	Perfil Informações Agenda Relatórios

Showing 1 to 1 of 1 entries [Previous](#) [1](#) [Next](#)

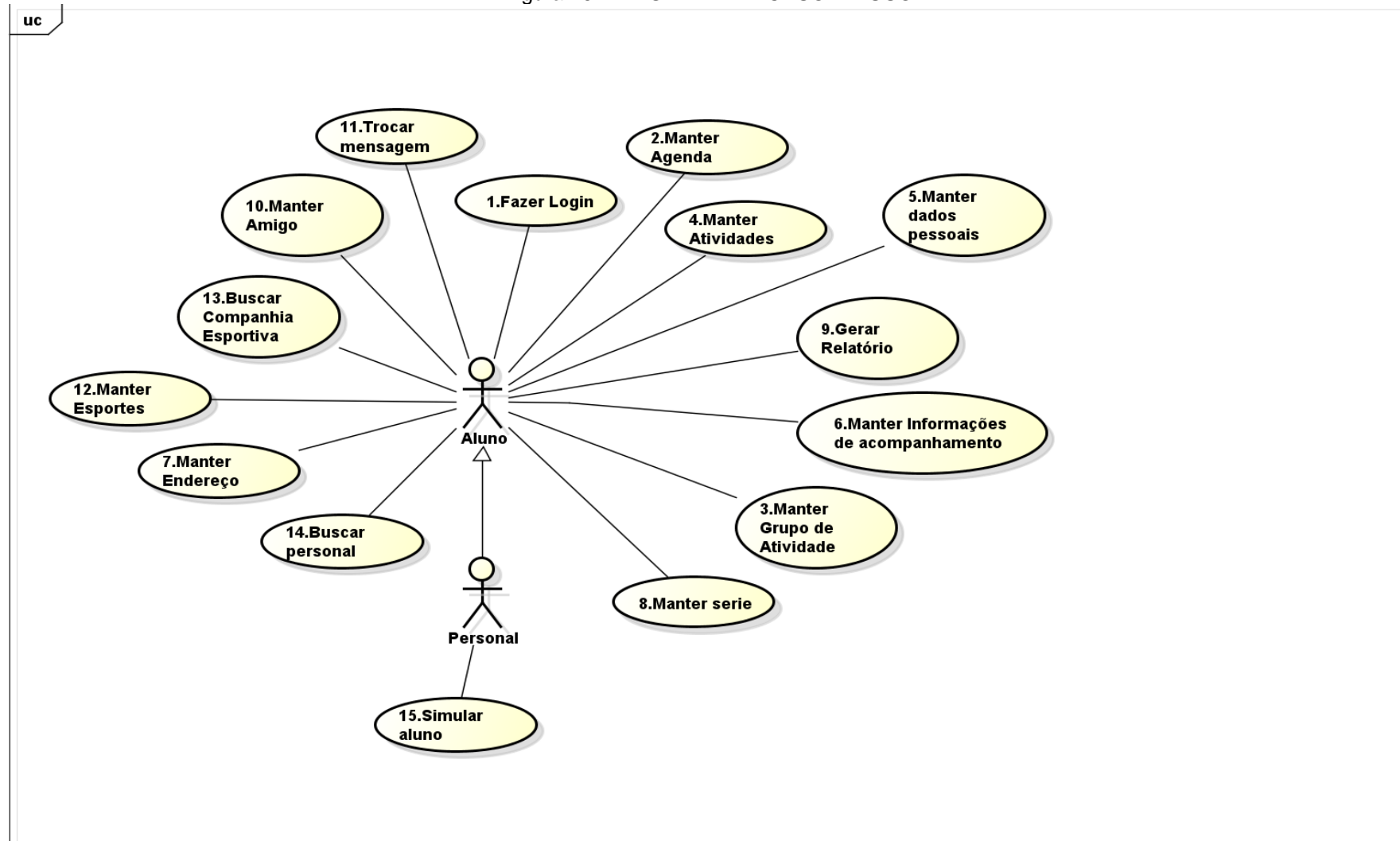
APÊNDICE F – MODELO DE OBJETOS NEGOCIAIS

Figura 45 – DIAGRAMA DE CLASSES - OBJETOS



APÊNDICE G – DIAGRAMA E ESPECIFICAÇÃO DE USO

Figura 46 - DIAGRAMA DE CASO DE USO



UC001 –Login

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela login.

Data View

DV01 – Login

Pré-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Ter cadastrado o usuário no sistema
2. Permitir o usuário acessar o sistema
3. Ter acesso de gravação e leitura no Google Agenda.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal

1. O sistema apresenta a tela (DV001)
2. O usuário clica em fazer login pelo Google (A1)
3. O sistema faz recebe as informações de login externas e confere com o do sistema
4. Se for a primeira vez de login será apresentado uma tela com as permissões solicitadas pelo sistema (R26)
5. O sistema apresenta a tela inicial (DV002)
6. O caso de uso é finalizado

Fluxos Alternativos

A1: O usuário não está conectado com o Google

1. O sistema Google vai apresentar uma tela para preencher o campo e-mail e senha
2. O usuário preenche os campos (A2).
3. O usuário clica em próximo

A2: Usuário não tem é cadastrado no Google

1. Usuário clica em criar conta
2. Usuário preenche o cadastro do Google
3. Caso de Uso reiniciado

UC002 –Manter Agenda

Descrição

Esse caso de uso descreve a tela Agenda.

Data View

DV003 –Agenda

Pré-condições:

Estar logado no sistema.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Ter salvo todas as alterações do Aluno na sua agenda.

Ator primário: Aluno.

Fluxo de eventos principal

1. O sistema carrega dados já salvos no sistema. (R1)
2. O sistema exibe a tela. (DV003)
3. O usuário clica em criar novo. (A1) (A2)(A3)
4. O sistema apresenta a tela. (DV004)
5. O usuário preenche os campos Data Inicial, Hora Inicial e Descrição.
6. O usuário preenche o radio button tipo de atividade.
7. O sistema carrega as informações de acordo com a seleção em um comboBox.
8. O usuário seleciona a opção.
9. O usuário clica em Agendar.
10. O sistema deve gravar na API Google Agenda e no sistema.
11. O caso de uso é finalizado. (R3)

Fluxos alternativos

A1. O usuário clica em excluir.

1. O sistema mostra uma modal com a opção de editar ou excluir. (A2).
2. O usuário clica em excluir.
3. O sistema exclui a atividade na API Google Agenda e no sistema. (R2) (R3).
4. Caso de uso finalizado

A2. O usuário clica em Editar

1. O sistema apresenta a tela. (DV004)
2. O sistema carrega as informações cadastradas
3. O usuário altera as informações
4. O usuário clica em salvar. (R2)
5. O sistema deve gravar na API Google Agenda e no sistema. (R3)
6. Caso de uso finalizado.

A3. O usuário clica em finalizar

1. O sistema apresenta a tela. (DV005)
2. O sistema carrega as informações do agendamento
3. O usuário deve preencher o campo status
4. O usuário clica em atualizar
5. Caso de uso finalizado

UC003 –Manter Grupo de atividade

Descrição

Esse caso de uso descreve a tela Grupo de Atividades.

Data View

DV006 – Grupo de atividades

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.
2. Perfil Personal

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Gravar as informações referente ao grupo de atividades.

Ator primário:Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema deve listar todos os grupos cadastrados. (R6)
2. O usuário deve clicar em criar novo. (A1) (A2)
3. O sistema apresenta a tela (DV007).
4. O usuário preenche os campos. (R7)
5. O usuário clica em GRAVAR
6. O sistema grava as informações. (R8)
7. O caso de uso é finalizado

Fluxos Alternativos

A1: Usuário clica em excluir

1. O sistema vai para uma nova tela para confirmar a operação. (DV008)
2. O usuário clica em excluir.
3. O sistema exclui logicamente
4. O caso de uso é finalizado

A2: Usuário clica em editar (DV007).

1. O sistema carrega as informações do grupo
2. O sistema apresenta as telas
3. O usuário edita as informações. (R7)
4. O usuário clica em GRAVAR
5. O sistema grava as informações. (R8)
6. O caso de uso é finalizado

UC004 –Manter Atividade

Descrição

Esse caso de uso descreve a tela Atividades.

Data View

DV006 – Atividades

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Gravar as informações referente às atividades.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal

1. O sistema deve listar todos as atividades cadastrados. (R6)
2. O usuário deve clicar em criar novo. (A1) (A2)
3. O sistema apresenta a tela (DV009).
4. O sistema carrega o comboBox Grupo do banco de dados
5. O usuário preenche os campos. (R7)
6. O usuário clica em GRAVAR
7. O sistema grava as informações. (R8)
8. O caso de uso é finalizado

Fluxos Alternativos

A1: Usuário clica em excluir

1. O sistema vai para uma nova tela para confirmar a operação. (DV008)(R5)
2. O usuário clica em excluir.
3. O sistema exclui logicamente
4. O caso de uso é finalizado

A2: Usuário clica em editar (DV009).

1. O sistema carrega as informações da atividade
2. O sistema carrega o comboBox Grupo do banco de dados
3. O sistema apresenta a tela
4. O usuário edita as informações. (R7)
5. O usuário clica em GRAVAR
6. O sistema grava as informações. (R9)
7. O caso de uso é finalizado

UC005 –Manter Dados Pessoais

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela Minhas Informações.

Data View

DV010 – Minhas informações Básicas

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Gravar as informações básicas do cliente.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema deve carregar os dados do banco de dados. (R10)
2. O sistema apresenta a tela (DV010).
3. O usuário preenche os campos. (R7)
4. O usuário clica em GRAVAR
5. O sistema grava as informações.
6. O caso de uso é finalizado

UC006 –Manter Informações de acompanhamento

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela Informações para acompanhamento.

Data View

DV011 – Minhas informações Avançadas

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Gravar as informações avançadas do cliente em formato de log.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal

1. O sistema deve carregar os dados do banco de dados. (R10)
2. O sistema apresenta a tela (DV011).
3. O usuário preenche os campos. (R11)
4. O usuário clica em GRAVAR
5. O sistema grava as informações. (R12) (
6. O caso de uso é finalizado

UC007 –Manter Endereço

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela Meus Endereços.

Data View

DV012 – Meus Endereços

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Gravar as informações do endereço.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema deve carregar os dados do banco de dados. (R13)
2. O sistema apresenta a tela (DV012).
3. O usuário preenche o campo cep. (R14) (E1)
4. O usuário preenche os demais campos (R15)
5. O usuário clica em GRAVAR
6. O sistema grava as informações. (R24)
7. O caso de uso é finalizado

Fluxos de Exceção

E1: Cep não encontrado

1. O sistema informa que o cep é inválido

UC008 –Manter Série

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela Séries.

Data View:

DV006 – Série

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.
2. Perfil de personal

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Gravar as informações referente às séries.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal

1. O sistema deve listar todos as atividades cadastrados. (R6)
2. O usuário deve clicar em criar novo. (A1) (A2)
3. O sistema carrega a comboBox Grupo do banco de dados
4. O sistema apresenta a tela (DV013).
5. O usuário seleciona o campo Grupo
6. O sistema carrega o comboBox Atividade do banco de dados
7. O usuário preenche os campos. (R7)
8. O usuário clica em Adicionar.
9. O sistema atualiza a lista de atividades com as informações informadas
10. O sistema limpa os campos exceto nome e Grupo
11. O usuário pode continuar a montar a série. (A3)
12. O usuário clica em Salvar
13. O sistema grava as informações. (R8)
14. O caso de uso é finalizado

Fluxos Alternativos

A1: Usuário clica em excluir na lista de séries

1. O sistema vai para uma nova tela para confirmar a operação. (DV008)
2. O usuário clica em excluir.
3. O sistema exclui logicamente
4. O caso de uso é finalizado

A2: Usuário clica em editar (DV13).

1. O sistema carrega as informações da série
2. O sistema apresenta a tela
3. O usuário edita a informação nome.
4. O usuário clica em GRAVAR
5. O sistema grava as informações. (R8)
6. O caso de uso é finalizado

A3: Usuário clica em excluir na lista de atividades

1. O sistema deleta da lista a atividade.
2. O caso de uso é finalizado

UC009 –Gerar Relatório

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela Relatório geral.

Data View:

DV014 – Gerar Relatório

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

2. Mostrar as informações de acordo com o relatório selecionado.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema deve carregar a comboBox Relatório.
2. O sistema carrega a lista de alunos se perfil for Personal
3. O usuário deve preencher os campos. (R7) (R16)
4. O sistema mostra as informações adicionais de acordo com o relatório escolhido
5. O usuário preenche os novos campos
6. O usuário seleciona o botão gerar relatório.
7. O sistema apresenta o relatório. (DV015)
8. O caso de uso é finalizado

UC010 –Manter Amigo

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela manter amigos.

Data View

DV016 – Perfil

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.
2. Obter a url do perfil

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Enviar requisição de amizade.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema deve carregar as informações nome e Aniversário do perfil.
2. O sistema apresenta a tela (DV016)
3. O usuário clica em adicionar aos amigos (A1)
4. O sistema envia uma mensagem padrão para o perfil visualizado
5. O sistema retorna informando o usuário que a solicitação foi enviada
6. O caso de uso é finalizado

Fluxos Alternativos:

A1: Usuário clica em remover amigos (R25)

1. O sistema vai para uma nova tela para confirmar a operação. (DV008)

2. O usuário clica em excluir.
3. O sistema exclui da lista de amigos
4. O caso de uso é finalizado

UC011 –Trocar Mensagem

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela Trocar Mensagem.

Data View

DV017 – Mensagem

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.
2. Ter uma relação de amizade com o destinatário (R17)

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Enviar mensagem.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema deve listar todas as mensagens. (R4)
2. O sistema apresenta a tela
3. O usuário deve clicar em criar novo. (A1) (A2)
4. O sistema apresenta a tela (DV018).
5. O usuário preenche os campos. (R7)
6. O usuário clica em GRAVAR
7. O sistema grava as informações.
8. O caso de uso é finalizado

Fluxos Alternativos:

A1: Usuário clica em excluir

1. O sistema vai para uma nova tela para confirmar a operação. (DV008)
2. O usuário clica em excluir.
3. O sistema exclui logicamente
4. O caso de uso é finalizado

A2: Usuário clica em visualizar (DV19).

1. O sistema carrega as informações da mensagem
2. O sistema apresenta a tela
3. O usuário visualiza as informações. (A3)
4. O caso de uso é finalizado

A3: O usuário clica em responder

1. O sistema apresenta a tela (DV018)
2. O caso de uso é finalizado

UC012 –Manter Esporte

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela Interesse esportivo.

Data View

DV020 – Meus Esportes e Horários

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Gravar as informações relacionada aos esportes do usuário.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema deve carregar os dados do banco de dados.
2. O sistema apresenta a tela (DV020).
3. O usuário preenche os campos.
4. O usuário clica em GRAVAR. (R18) (R19)
5. O sistema grava as informações.
6. O caso de uso é finalizado

UC013 –Buscar companhia esportiva

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela Busca companhia esportiva.

Data View:

DV021 – Lista companhia esportiva

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.
2. Preencher o cadastro de Interesse esportivo
3. Ter cadastrado ao menos um endereço

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Enviar solicitação de amizade solicitando companhia esportiva.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema busca os dados de acordo com o formulário preenchido e informações do usuário.
2. O sistema apresenta a tela (DV021)
3. O usuário navega entre os resultados
4. O usuário clica no botão Solicitar Companhia
5. O sistema enviará uma mensagem automática (R21)
6. O sistema retornará com uma mensagem de sucesso
7. O caso de uso é finalizado

UC014 –Buscar Personal

Descrição:

Esse caso de uso descreve a tela buscar personal trainer.

Data View

DV022 – Lista Personal Trainer

Pré-condições:

1. Estar logado no sistema.
2. Ter cadastrado ao menos um endereço

Pós-condições:

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Enviar mensagem de solicitação de serviço.

Ator primário: Aluno

Fluxo de eventos principal:

1. O sistema carrega as informações de acordo com os dados do usuário.
2. O sistema apresenta a tela (DV022)
3. O usuário navega entre os resultados
4. O usuário clica no botão Solicitar Serviço
5. O sistema enviará uma mensagem automática (R22)
6. O sistema retornará com uma mensagem de sucesso
7. O caso de uso é finalizado

UC016 –Simular Aluno

Descrição:

Esse caso de uso descreve funcionalidade do profissional trainer cadastrar informações do aluno.

Data View:

DV023 – Simular Aluno

Pré-condições:

1. Usuário deve estar logado como personal trainer

Após o fim normal deste caso de uso o sistema deve:

1. Ter cadastrado as informações para o Aluno

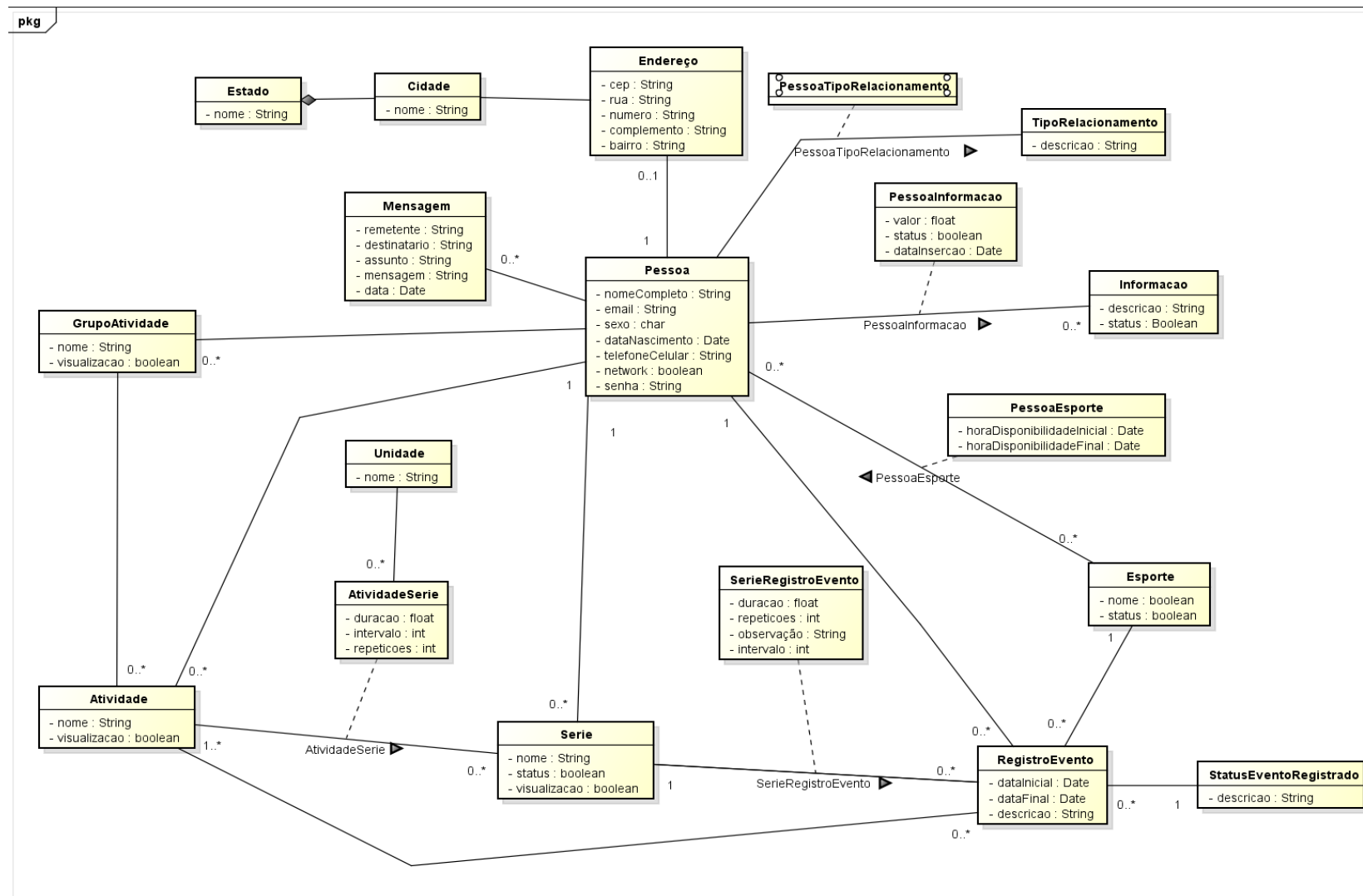
Ator primário: Personal

Fluxo de eventos principal:

1. O carrega a lista de alunos
2. O sistema apresenta a tela (DV023)
3. O usuário clica simular Aluno
4. O sistema deve permitir alterações na agenda e informações avançadas
5. O usuário vai até o menu agenda e visualizará as informações do aluno, com opção de inserção e edição
6. O caso de uso é finalizado

APÊNDICE H – MODELO DE OBJETOS

Figura 47 - DIAGRAMA DE CLASSE – MODELO DE OBJETOS



APÊNDICE I – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

Figura 48 –DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA FAZER LOGIN

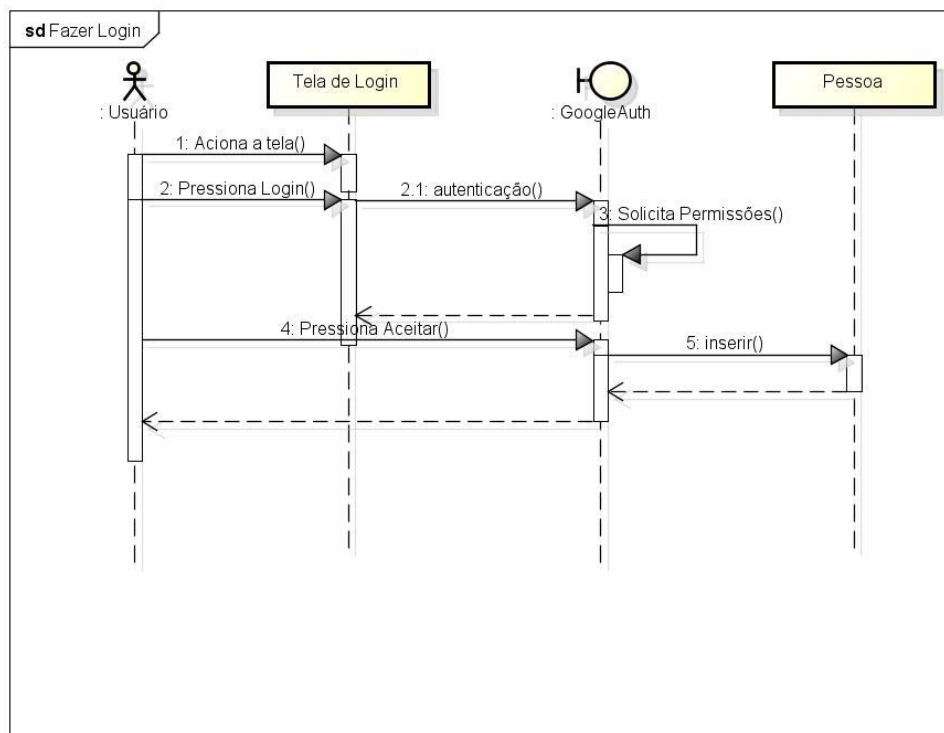
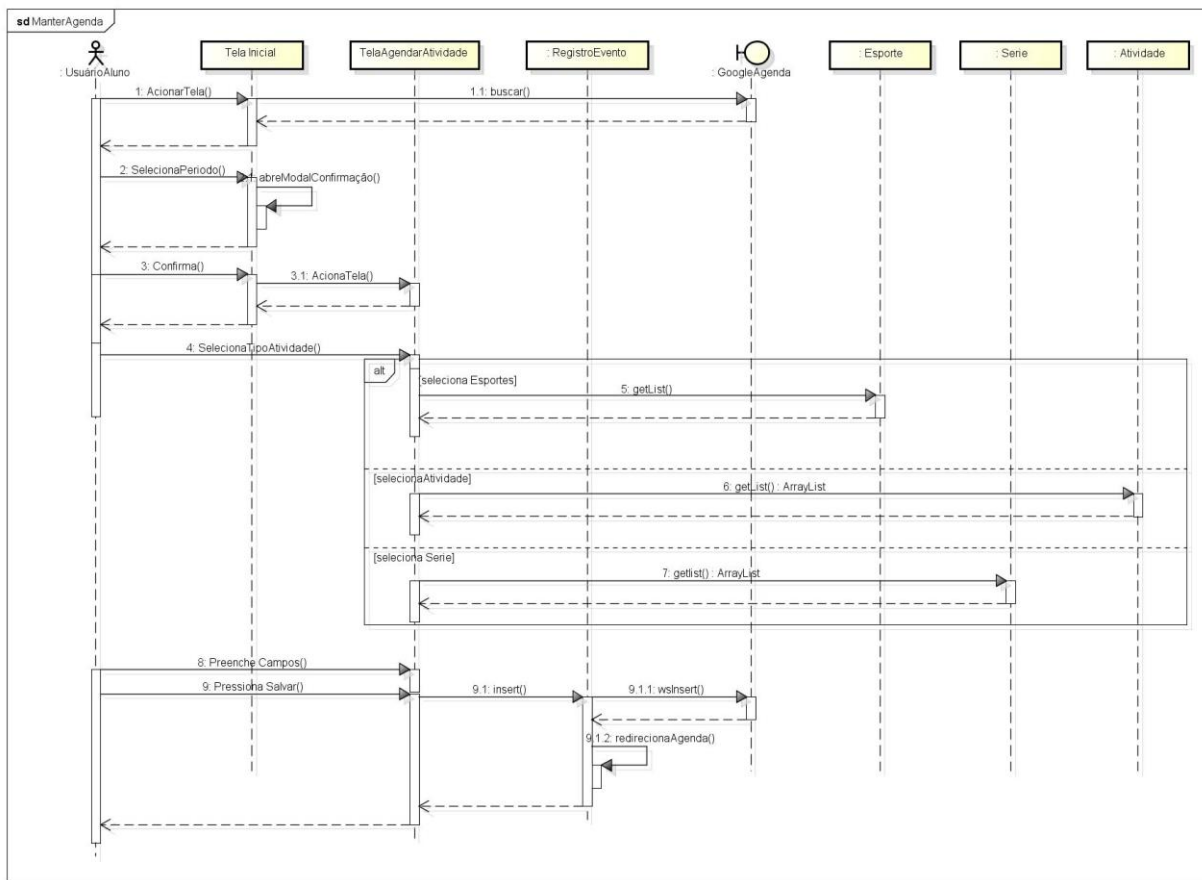
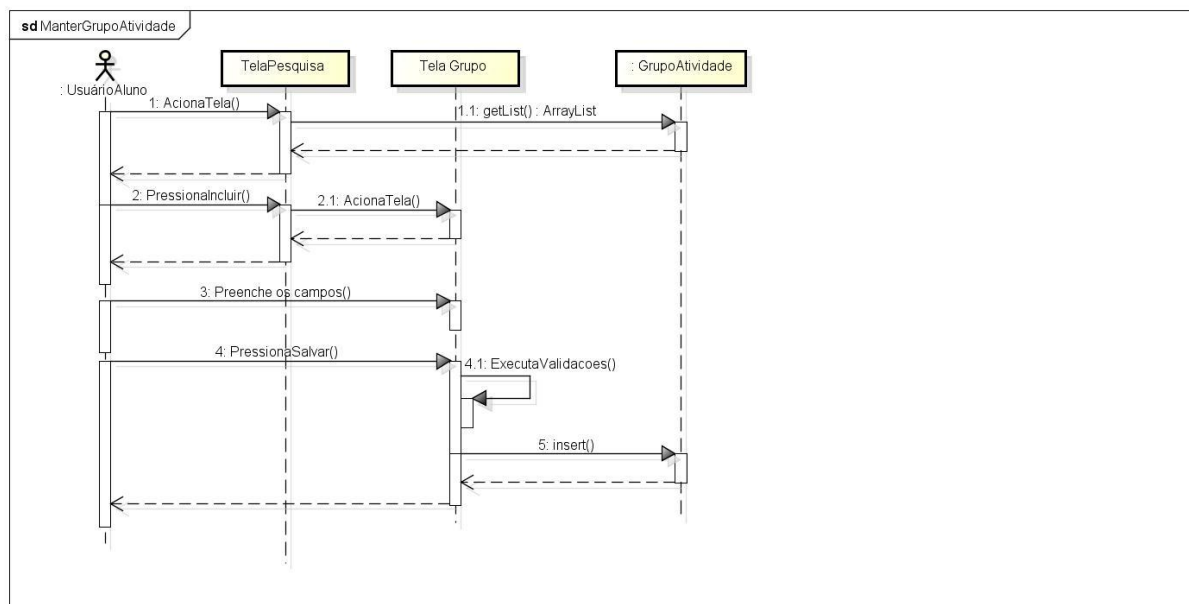


Figura 49 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER AGENDA



powered by Astah

Figura 50 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER GRUPO DE ATIVIDADES



powered by Astah

Figura 51 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER ATIVIDADE

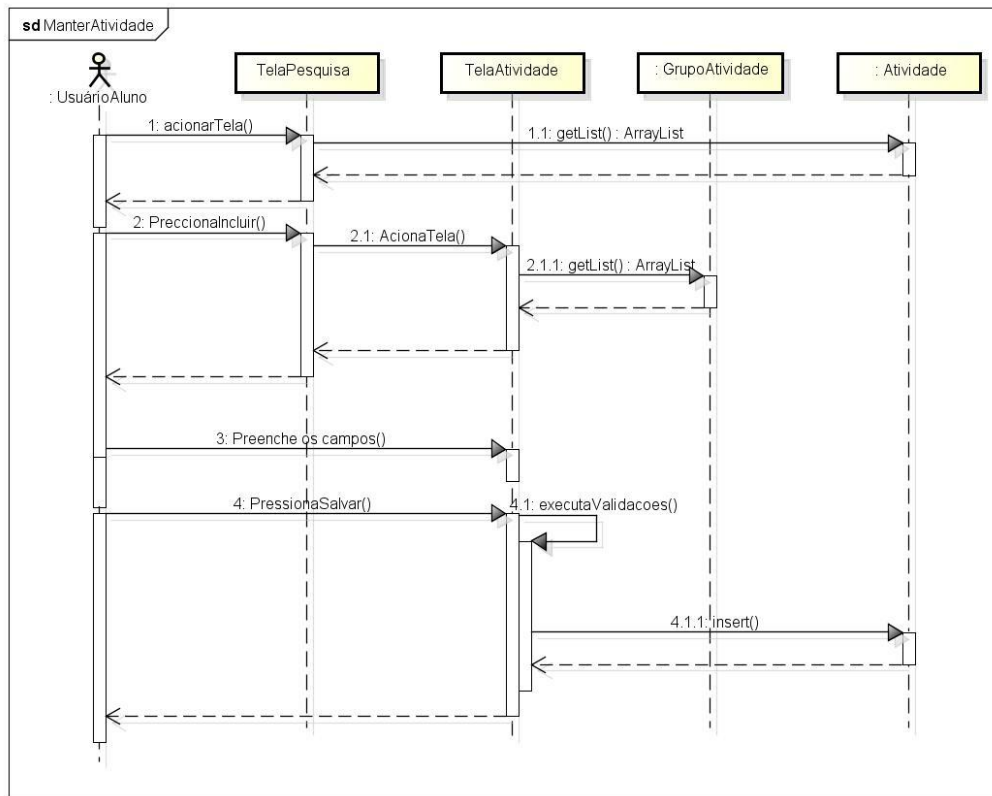


Figura 52 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER DADOS PESSOAIS

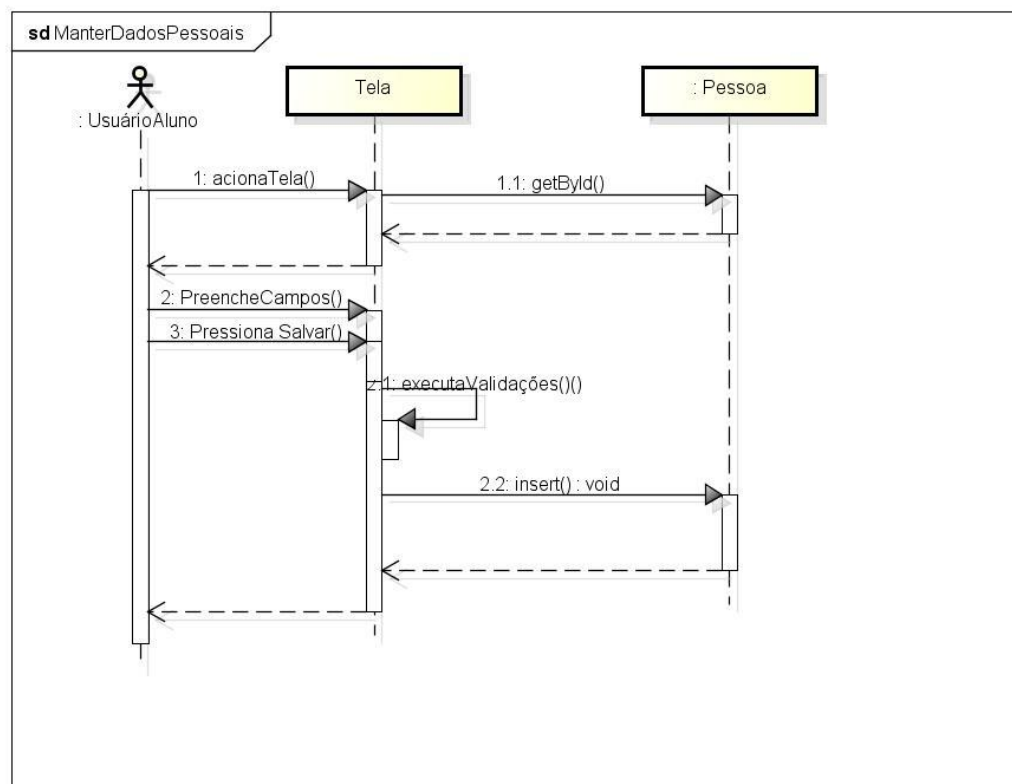
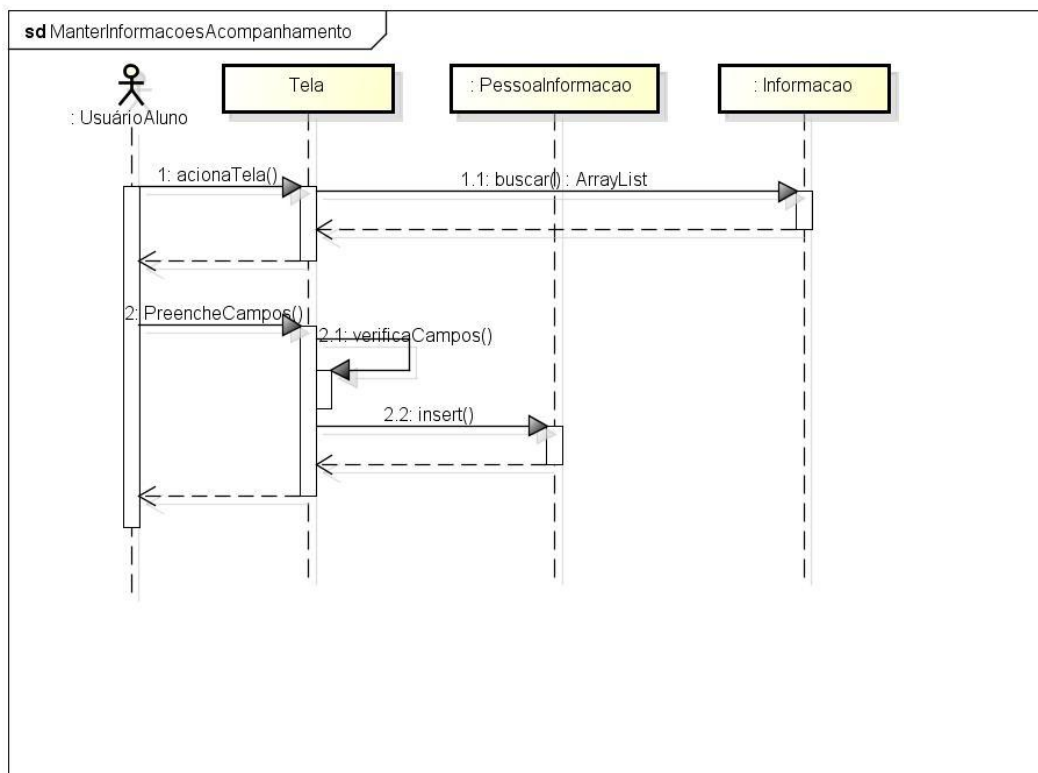
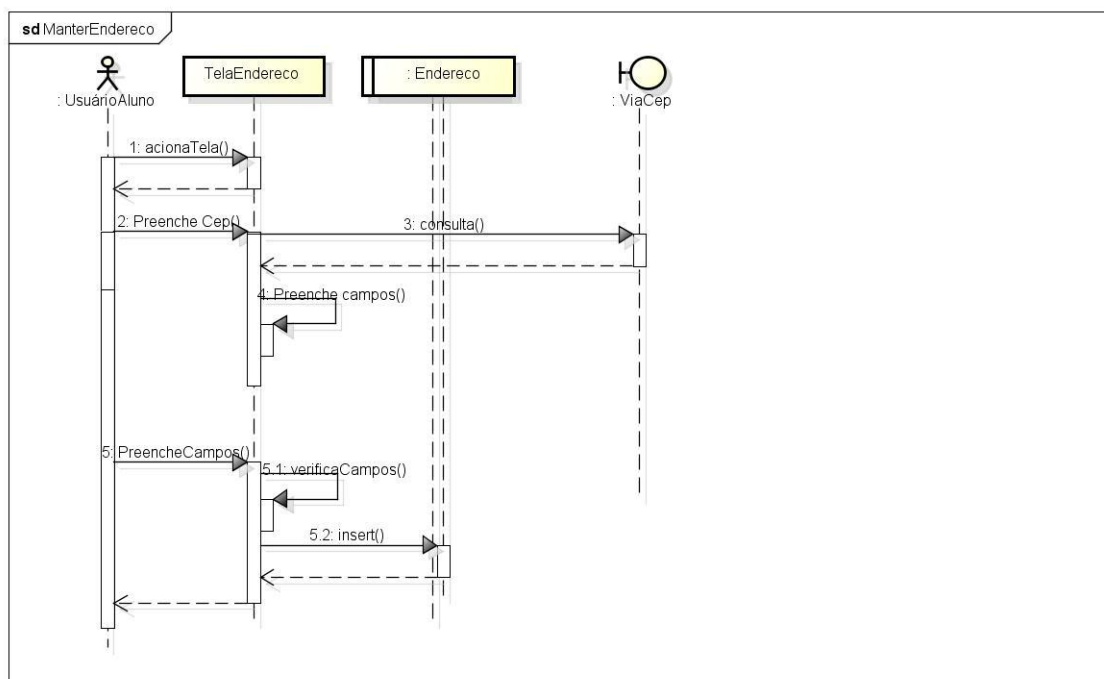


Figura 53 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER INFORAÇÕES DE ACOMPANHAMENTO



powered by Astah

Figura 54 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER ENDEREÇO



powered by Astah

Figura 55 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER SÉRIE

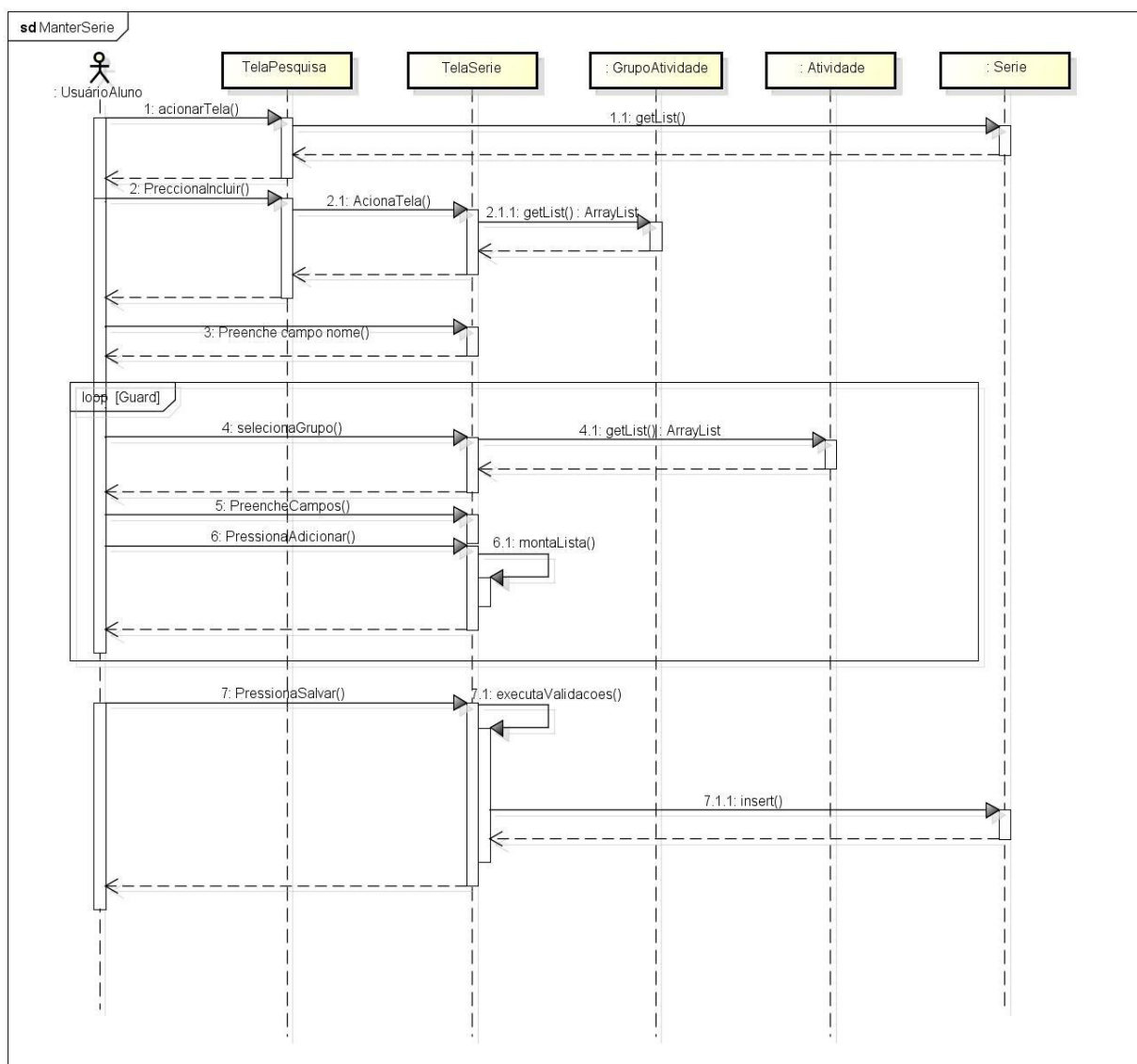
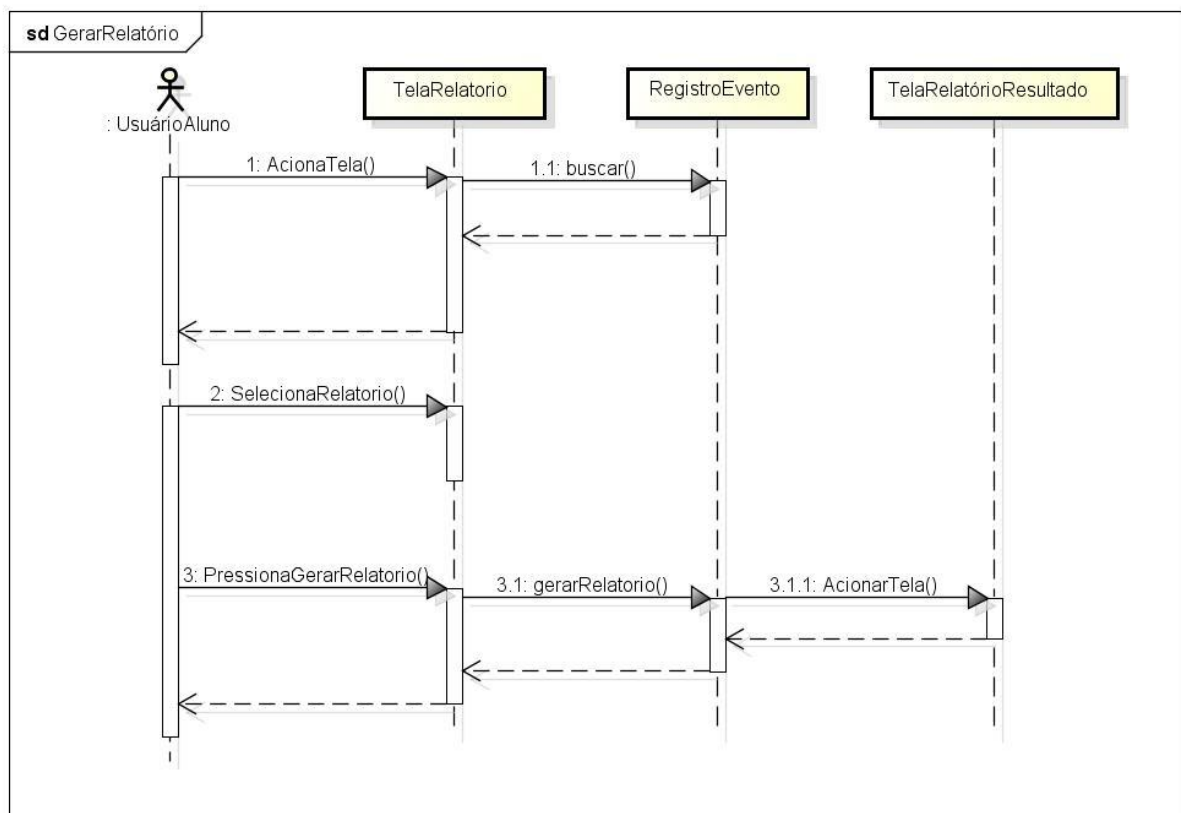


Figura 56 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA GERAR RELATÓRIO



powered by Astah

Figura 57 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA MANTER ESPORTES

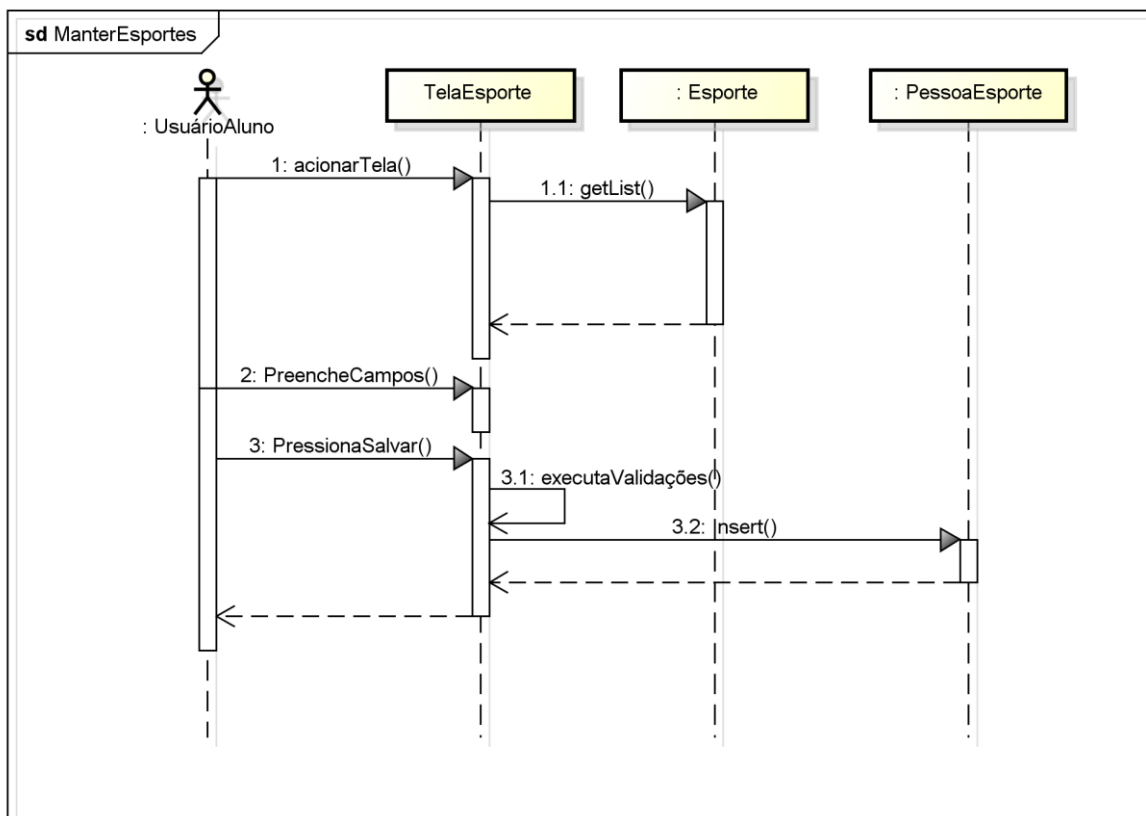


Figura 58 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA TROCAR MENSAGEM

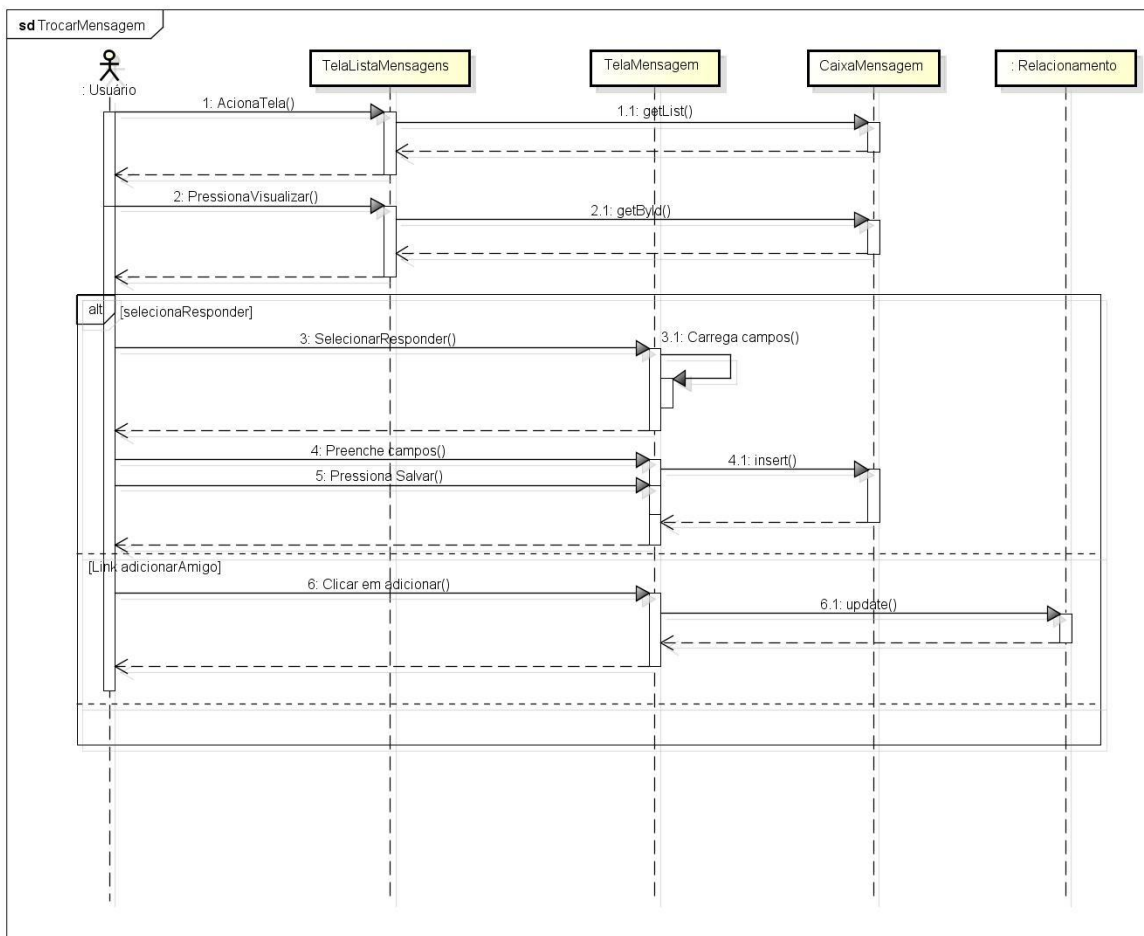


Figura 59 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA BUSCAR COMPANHIA ESPORTIVA

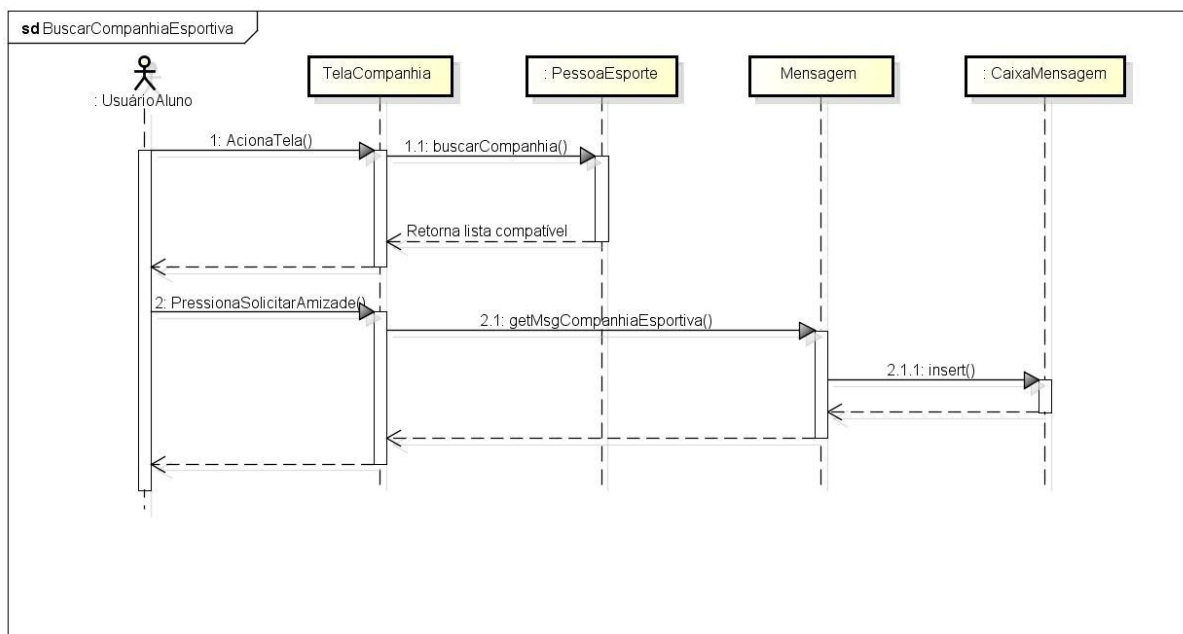
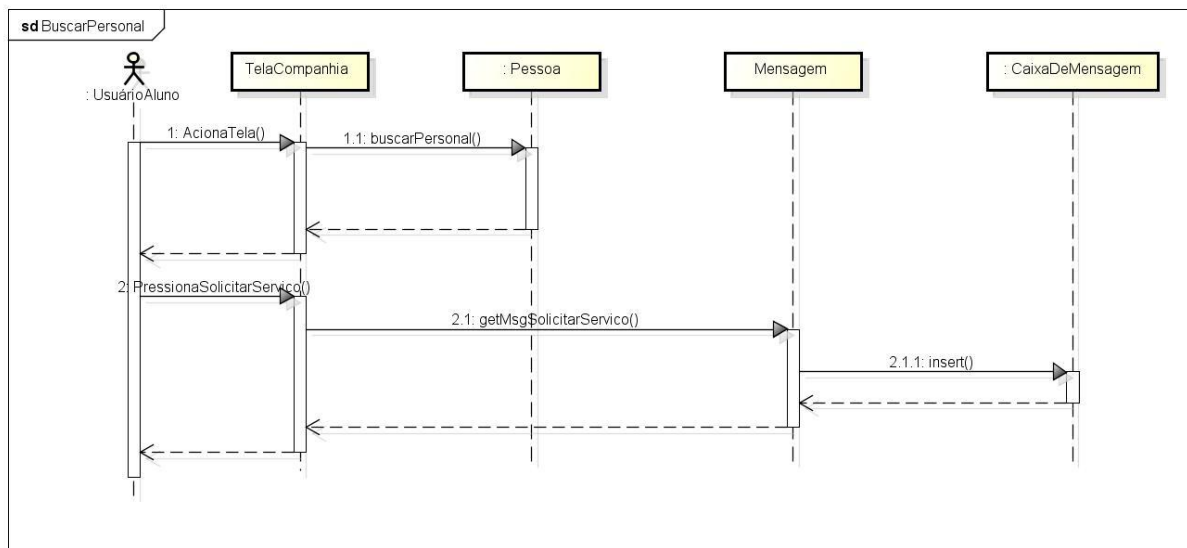
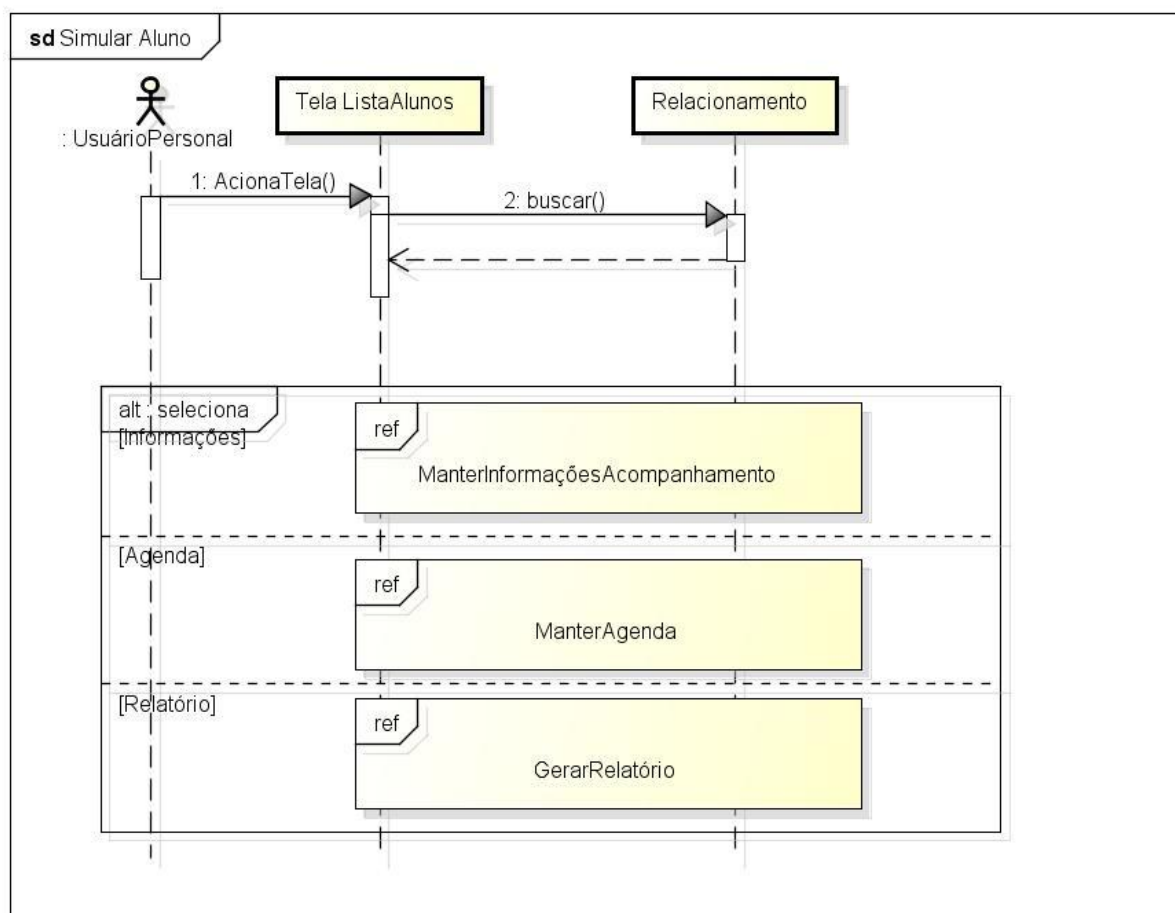


Figura 60 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA BUSCAR PERSONAL



powered by Astah

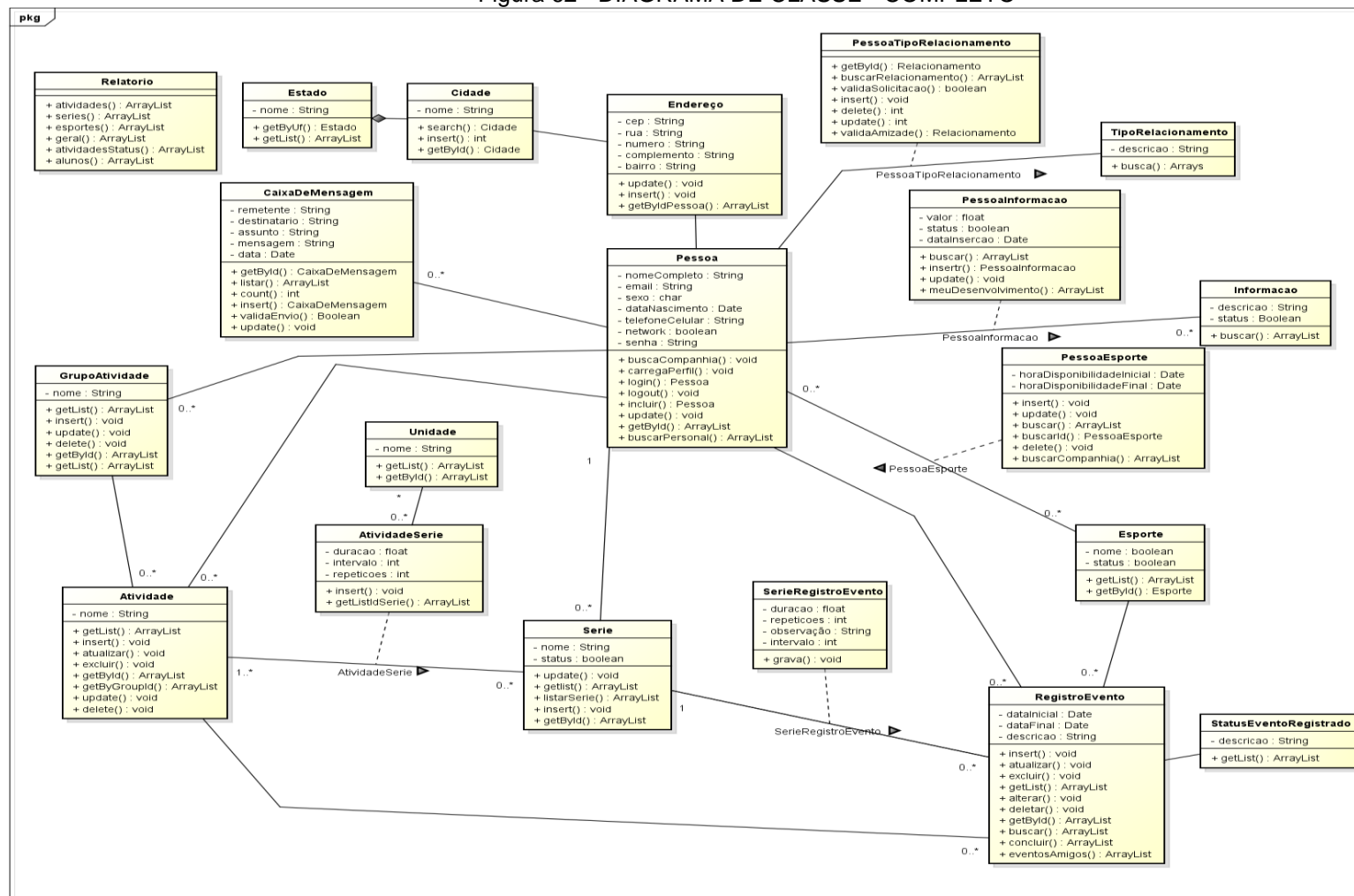
Figura 61 - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA SIMULAR ALUNO



powered by Astah

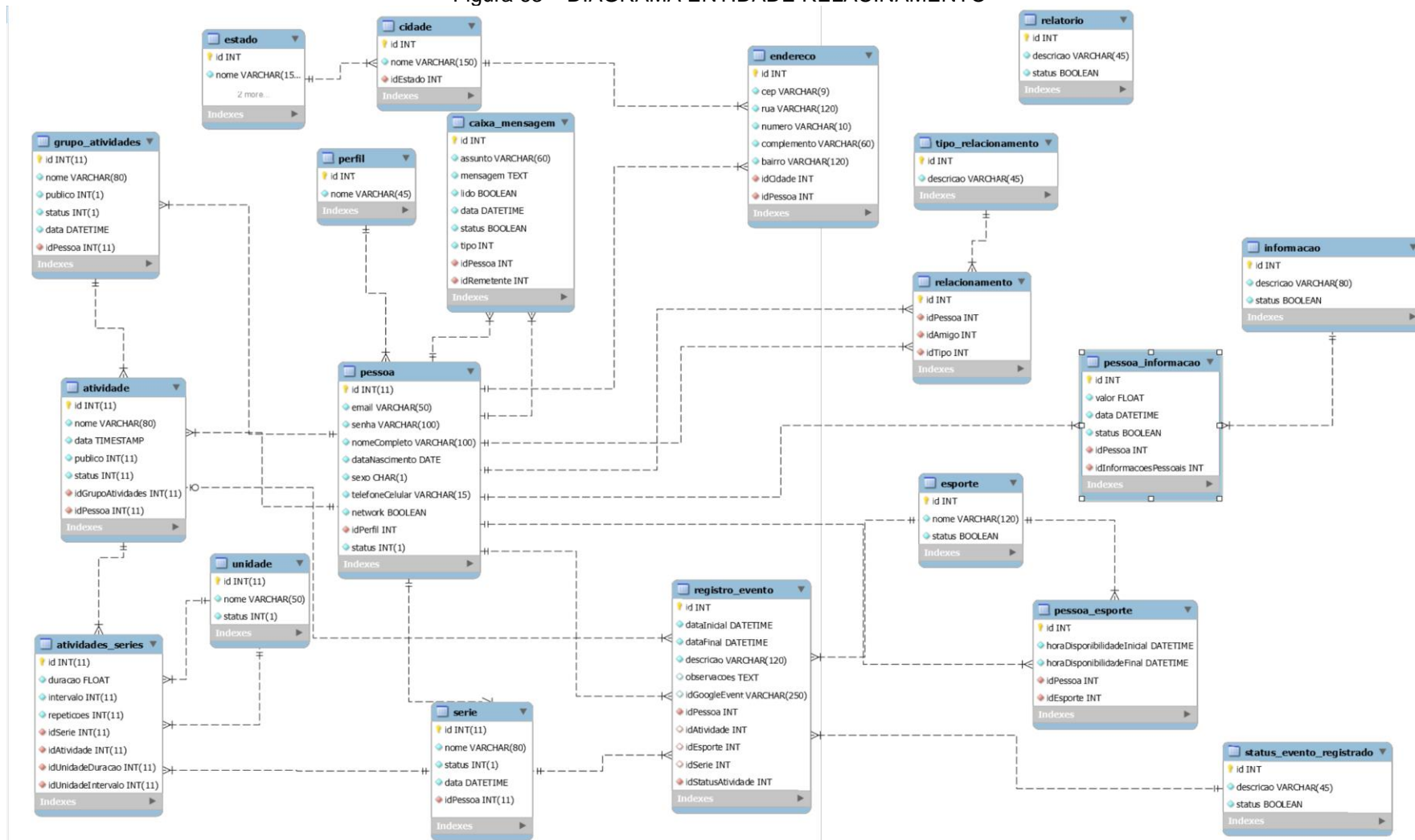
APÊNDICE J – MODELO DE OBJETOS

Figura 62 - DIAGRAMA DE CLASSE - COMPLETO



APÊNDICE K – MODELO FÍSICO DE DADOS

Figura 63 – DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO



APÊNDICE M – CASOS E LOG DE TESTES

Bateria	Objetivos
1	Verificar em todos os cadastros a gravação dos fluxos principais e alternativos
2	Validar resultado dos relatórios e listas do sistema validando as informações cadastradas
3	Validar em todas as telas se as regras de negócio estão funcionando de acordo com a especificação

Bateria 1

Em todos os cadastros do sistema após apresentação da tela deverá ser pressionado o botão de gravar e observar o retorno do sistema alertando sobre o preenchimento dos campos. Em seguida deverá ser preenchido os campos dos formulários e a cada campo verificar a validação até conseguir concluir a gravação.

Deve se repetir o processo com dados distintos, inclusive diferentes do esperado para observar validações das informações inseridas ao apertar o botão gravar

Bateria 2

Após finalizar a Bateria 1, é necessário observar a fidelidade em todos os dados apresentados nas listas e formulários de edições do sistema observando máscaras e formatações. Nos relatórios do sistema analisar se o resultado está de acordo com o cadastrado e possui congruência.

Bateria 3



Com base na lista de regras de negócio, devem ser testada todas as regras presentes na especificação de caso de uso.

Caso de Uso	UC002 – MANTER AGENDA			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar.			
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	29/08//2017	
Executor	Gustavo	Data de Execução	29/08/2017	
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Nenhuma	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão agendar.	O sistema exibe a Mensagem “Preencha esse campo”. E indica qual campo deve ser preenchido.
2	Ter cadastrado previamente pelo menos uma atividade e uma série.	Preenchimento de todos os campos com valores inválidos (data inicial e data final)	Ir para o próximo campo	O sistema deve limpar os campos inválidos
3	Ter cadastrado previamente pelo menos uma atividade e uma série.	Preenchimento de todos os campos	Ir para o próximo campo	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso
4	Repetir teste 3 com dados distintos			

Figura 64 - VERIFICAÇÃO DE VALIDAÇÕES

Agendar Atividade

Data Inicial

novembro 2017						
2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	sáb	dom
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

Atividade

Serie

Escolha o esporte

Selecione um Esporte ▾

Agendar


 Preencha este campo.

Figura 65 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

Agenda

[Criar novo](#)

10 resultados por página Pesquisar

Descrição	Agendado para	Até	Operações
Teste agendamento 3	26/11/2017 00:00	26/11/2017 11:00	Finalizar Editar Excluir
Teste de Agendamento 2	16/11/2017 00:00	16/11/2017 01:00	Finalizar Editar Excluir
teste	24/10/2017 00:00	24/10/2017 00:00	Finalizar Editar Excluir

Mostrando de 1 até 3 de 3 registros [Anterior](#) [1](#) [Próximo](#)

Caso de Uso	UC002 – ATUALIZAR ATIVIDADE AGENDADA		
Pré-condições	1. A tela correspondente ao Caso de Uso deve estar aberta		
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	29/08//2017
Executor	Gustavo	Data de Execução	29/08/2017

.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Ter agendado um evento.	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão atualizar.	O sistema exibe a Mensagem “Selecione um item da lista”. E indica qual campo deve ser preenchido.
2	Ter agendado um evento.	Preenchimento de todos os campos	Clicar no botão <i>Atualizar</i> .	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso

Figura 66 - VERIFICAÇÃO DA VALIDAÇÃO

Atividade finalizada

Status:

Selecione

Observações:

! Selecione um item da lista.

Data Inicial

26/11/2017 12:00

Data Final

26/11/2017 11:00

Descrição:

Teste agendamento 3

Tipo de atividade:

✓ Esporte

Atividade

Serie

Selecione:

Tenis de mesa

Atualizar

Caso de Uso	UC003 – MANTER GRUPO DE ATIVIDADE			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar .			
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	21/08//2017	
Executor	Gustavo	Data de Execução	21/08/2017	
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Nenhuma	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão gravar.	O sistema exibe a Mensagem “Preencha esse campo”. E indica qual campo deve ser preenchido.
2	Nenhuma	Preencher o campo nome	Clicar no botão gravar.	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso
3	Repetir teste 2 com dados distintos			

Figura 67 - VERIFICAÇÃO DE VALIDAÇÃO

Novo Grupo de Atividades

Nome:

Ex: Natação, Esportes, Crossfit para posteriormente separar em diversas atividades

! Preencha este campo.

Gravar

Figura 68 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

Grupo de Atividades

Criar novo

Copiar Excel PDF Imprimir

Pesquisar

Nome	Data de Criação	Operações
Grupo	17/09/2017 11:43	Editar Excluir
Grupo 2	24/10/2017 23:46	Editar Excluir
Teste Grupo Atividade	26/11/2017 14:42	Editar Excluir

Mostrando de 1 até 3 de 3 registros

Anterior 1 Próximo

Caso de Uso	UC004 – MANTER ATIVIDADE			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar.			
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	22/08//2017	
Executor	Gustavo	Data de Execução	22/08/2017	
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Ter cadastrado um grupo	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão gravar.	O sistema exibe a Mensagem “Selecione um item da lista”. E indica qual campo deve ser preenchido.
2	Ter cadastrado um grupo	Preencher o campo nome e grupo	Clicar no botão gravar.	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso
3	Repetir teste 2 com dados distintos			

Figura 69 - VERIFICAÇÃO DE VALIDAÇÃO

Nova Atividade

Grupo:

Nome:

! Selecione um item da lista.

Ex: Nado Costas, Corrida 100m, Futebol

Gravar

Figura 70- VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

Atividades

[Criar novo](#)

10 resultados por página

 Pesquisar

Nome	Grupo	Data de Criação	Operações
Atividade teste	Grupo	26/11/2017 14:43	Editar Excluir
Aula do Professor	Grupo	05/11/2017 22:59	Editar Excluir
Futebol	Grupo	26/11/2017 14:43	Editar Excluir

Mostrando de 1 até 3 de 3 registros

 Anterior **1** Próximo

Caso de Uso	UC005 – MANTER DADOS PESSOAIS		
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Alterar .		
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	24/08//2017
Executor	Gustavo	Data de Execução	24/08/2017

.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Nenhuma	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão gravar.	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso. (Campos obrigatórios já estão preenchidos com base no login)
2	Nenhuma	Preenchimento de todos os campos com valores inválidos (data de nascimento e telefone)	Ir para o próximo campo	O sistema deve limpar ou impedir o preenchimento.
3	Nenhuma	Preencher os campos	Clicar em gravar	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso.

Figura 71 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

tcc_gerenciacor_atividades.pessoa: 3 registros totais (aproximadamente) PRÓXIMO Mostrar todos Ordem

email	nomeCompleto	senha	telefoneCelular	dataNascimento	sexo	network	status	idPerfil
1 osouzagts@gmail.com	Gustavo Souza 1		(00) 20202-0202	1971-10-23	M	1	1	1
3 osouzagts@gmail.com	Gustavo Souza 3	109920937117376383753	(99) 99999-999	0002-11-30	M	1	1	1
4 everli.trazck@gmail.com	Everli Souza	117438350118240042271	(NULL)	(NULL)	(NULL)	1	1	1
5 gtsgamerhd@gmail.com	Gustavo Souza	102300208363386792835	(41) 98797-9879	1991-10-23	M	1	1	2
6 alunotestetcc@gmail.com	Aluno Teste	100073309146573667639	(NULL)	(NULL)	(NULL)	0	1	1

Caso de Uso		UC006 – MANTER INFORMAÇÕES DE ACOMPANHAMENTO		
Pré-condições		1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar.		
Elaborador		Gustavo	Data de Elaboração	28/08//2017
Executor		Gustavo	Data de Execução	28/08/2017
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Nenhuma	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão gravar.	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso, atualizar dados atuais para status = 0
2	Nenhuma	Preenchimento de todos os campos com valores inválidos (letras)	Ir para o próximo campo	O sistema deve impedir o preenchimento.
3	Nenhuma	Preencher os campos	Clicar em gravar	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso.

Figura 72 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

pessoa_informacao (6x29)					
id	valor	data	status	idPessoa	idInformacao
59	10	2017-09-10 19:02:30	0	5	2
61	12	2017-09-10 19:06:36	0	5	2
62	50	2017-09-12 20:32:59	0	5	1
63	12	2017-09-12 20:32:59	0	5	2
64	30	2017-09-12 20:32:59	0	5	3
65	40	2017-09-12 20:32:59	0	5	4
66	20	2017-09-12 20:32:59	0	5	5
67	10	2017-09-12 20:32:59	0	5	6
68	10	2017-09-12 20:32:59	0	5	7
69	45	2017-09-12 20:32:59	0	5	8
70	20	2017-09-12 20:32:59	0	5	9
71	51	2017-09-12 20:33:22	0	5	1
72	6	2017-09-12 20:33:22	0	5	2
73	18	2017-09-12 20:33:22	0	5	3
74	50	2017-09-12 20:33:22	0	5	4
75	8	2017-09-12 20:33:22	0	5	5
76	8	2017-09-12 20:33:22	0	5	6
77	43	2017-09-12 20:33:22	0	5	7
78	60	2017-09-12 20:33:22	0	5	8
79	70	2017-09-12 20:33:22	0	5	9
80	10	2017-09-12 20:34:19	0	5	1
81	10,05	2017-09-12 20:34:19	0	5	2
82	15	2017-09-12 20:34:19	0	5	3
83	30	2017-09-12 20:34:19	0	5	4
84	12	2017-09-12 20:34:19	0	5	5
85	8,95	2017-09-12 20:34:19	0	5	6
86	30	2017-09-12 20:34:19	0	5	7
87	40	2017-09-12 20:34:19	0	5	8
88	50	2017-09-12 20:34:19	0	5	9

Caso de Uso	UC007 – MANTER ENDEREÇO			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar.			
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	25/08//2017	
Executor	Gustavo	Data de Execução	25/08/2017	
Id	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Webservice viacep deve estar funcionando	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão gravar.	O sistema exibe o alerta "Preencha o cep. ". O sistema do foco no campo a ser preenchido
2	Webservice viacep deve estar funcionando	Preenchimento de valores inválidos (cep)	Ir para o próximo campo	O sistema deve impedir o preenchimento caso inserido letras ou alertar que não foi encontrado o cep digitado.

Figura 73 - VERIFICAÇÃO DE VALIDAÇÃO

localhost:8080 diz:
Preencha o CEP

OK

Físicas, logado como: Gustavo S

Endereço

*Informações não são compartilhadas com ninguém, necessário para algumas funcionalidades da network

CEP:

Endereço

Número

Complemento




Bairro

Estado:

Cidade:

Gravar

Figura 74 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

 id	cep	rua	numero	complemento	bairro	 idCidade	 idPessoa
2	80040-280	Rua Doutor Goulin			Juvevê	1	1
7	22041-080	Rua Anita Garibaldi	188		Copacabana	1	3
8	80040-280	Rua Doutor Goulin			Juvevê	1	5
9	80040-280	Rua Doutor Goulin			Juvevê	1	6

Caso de Uso	UC008 – MANTER SÉRIE			
Pré-condições	3. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 1. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar.			
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	23/08//2017	
Executor	Gustavo	Data de Execução	23/08/2017	
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado

1	Ter cadastrado uma atividade	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão salvar.	O sistema exibe a Mensagem "Selecione um nome". E indica qual campo deve ser preenchido.
2	Ter cadastrado uma atividade	Preencher os campos com dados inválidos (duração, intervalo, repetições)	Clicar no botão adicionar.	O sistema deve impedir o preenchimento errado, permitindo apenas números
3	Ter cadastrado uma atividade	Preencher os campos	Clicar no botão gravar.	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso
4	Repetir teste 3 com dados distintos			

Figura 75 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS






 id	duracao	intervalo	repeticoes	 idSerie	 idAtividade	 idUnidadeDuracao	 idUnidadeIntervalo
1	10,55	1	5	2	2	2	1
2	100	1	20	2	3	4	1
3	20	15	5	3	14	8	2
4	10	10	3	3	13	8	2
5	20	0	0	3	12	8	6
6	1	-1	-2	4	27	3	4
7	1	-1	-2	5	27	3	4
8	200	1	5	6	2	7	1
9	2	0	0	6	1	4	1
10	10	0	2	7	2	2	2
11	10	5	1	8	42	3	3
12	5	5	15	8	41	7	4
13	10	2	5	9	48	2	1
14	1	0	0	9	47	4	1
15	10	10	0	9	49	4	1
16	10	0	0	9	48	2	2

Figura 76 - VERIFICAÇÃO DE VALIDAÇÃO

localhost:8080 diz:
Selecione um nome

Nova Série

Nome:

Ex: Academia nivel 1, Crossfit Masculino, Resistencia, Explosão

Montar Série

Grupo:

Atividade:

Duração:

Unidade:

Intervalo:

Unidade:

Repetições

Adicionar

Lista de Atividades

#	Atividade	Duração	Intervalo	Repetições	operações
---	-----------	---------	-----------	------------	-----------

Salvar

Caso de Uso	UC011 – TROCAR MENSAGEM			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Novo ou Alterar.			
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	29/09//2017	
Executor	Gustavo	Data de Execução	29/09/2017	
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Ter pelo menos um amigo adicionado no sistema	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão gravar.	O sistema exibe a Mensagem “Selecione um item da lista”. E indica qual campo deve ser preenchido.
2	Ter pelo menos um amigo adicionado no sistema	Preencher os campos	Clicar no botão gravar.	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso

Figura 77 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

🔑 id	assunto	mensagem	lido	data	status	tipo	🌿 idPessoa	🌿 idRemetente
11	Oi	tudo bom?	1	2017-08-27 14:01:39	0	0	4	3
12	ok	Teste de Mensagem	0	2017-08-27 14:13:30	1	0	3	4
24	Solicitação de Personal Trainer	O usuário Aluno Teste solicitou seu serviço de Personal, ...	1	2017-10-25 00:44:57	1	3	5	6
25	Olá vamos treinar?	Quando podemos iniciar a primeira aula?	0	2017-11-05 21:45:52	1	0	5	6

Figura 78 - VERIFICAÇÃO DE VALIDAÇÃO

Nova Mensagem

Para:

Selecione

Assunto:

! Selecione um item da lista.

Mensagem:

Gravar

Caso de Uso	UC012 – MANTER ESPORTE			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta no modo de cadastro 2. O sistema deverá ter executado o caso de uso Alterar.			
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	30/08//2017	
Executor	Gustavo	Data de Execução	30/08/2017	
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Nenhuma	Não preencher nenhum campo	Clicar no botão salvar.	O sistema exibe a Mensagem “Preencha o horário inicial corretamente”. E indica qual campo deve ser preenchido.
2	Nenhuma	Preenchimento de todos os campos com valores inválidos (Hora inicial e hora final)	Clicar em salvar	O sistema deve alertar sobre o erro do preenchimento ou impedir a inserção de letras
3	Nenhuma	Preencher os campos	Clicar em gravar	Direcionar para a home e mostrar mensagem de sucesso.

Figura 79 - VERIFICAÇÃO DE VALIDAÇÃO

...icas, logado como: Gustavo S...

Preencha o horário inicial corretamente

OK

Interesse Esportivo

Hora Inicial

Hora final

Selecione abaixo os esportes que você possui interesse:

- Tenis de mesa
- Academia
- Caminhada
- Corrida acia de 10km
- Corrida até 2km
- Corrida até 5km
- Crossfit
- Squash

Salvar

Figura 80 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

▲ id	▼ horaDisponibilidadeInicial	horaDisponibilidadeFinal	🟢 idPessoa	🟢 idEsporte
9	1970-01-01 20:00:00	1970-01-01 22:00:00	3	8
10	1970-01-01 20:00:00	1970-01-01 22:00:00	3	5
6	1970-01-01 08:01:00	1970-01-01 21:02:00	1	5
7	1970-01-01 08:01:00	1970-01-01 21:02:00	1	8
13	1970-01-01 08:00:00	1970-01-01 23:00:00	6	5
14	1970-01-01 08:00:00	1970-01-01 23:00:00	6	8
12	1970-01-01 01:00:00	1970-01-01 23:00:00	5	8

Caso de Uso		UC009 – GERAR RELATÓRIO		
Pré-condições		1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta		
Elaborador		Gustavo	Data de Elaboração	26/09//2017
Executor		Gustavo	Data de Execução	27/09/2017
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Cadastrado atividades, esportes e séries	Preencher os campos	Clicar no botão gerar relatório.	O sistema apresentar os dados de acordo com o cadastrado. (Necessário validação direto com o banco de dados)

2	Mudar o status de atividades como finalizada	Preencher os campos	Clicar em gerar relatório	O sistema apresentar os dados de acordo com o cadastrado. (Necessário validação direto com o banco de dados)
3	Ter alunos com atividades agendadas e finalizadas	Preencher os campos	Clicar em gerar relatório	O sistema apresentar os dados de acordo com o cadastrado. (Necessário validação direto com o banco de dados)

Figura 81 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

Relatório Geral

Copiar Excel PDF Imprimir

Pesquisar

Data Início	Data Fim	Nome da Atividade	Status da Atividade	Obs
16/11/2017 00:00	16/11/2017 01:00	Squash	Agendada	
24/10/2017 00:00	24/10/2017 00:00	Academia	Agendada	

Mostrando de 1 até 2 de 2 registros

Anterior 1 Próximo

Figura 82 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

Alunos Frequência

[Copiar](#)[Excel](#)[PDF](#)[Imprimir](#)

Pesquisar

Nome	Número de Atividades
Aluno Teste	6 atividades
Gustavo Souza 3	4 atividades

Mostrando de 1 até 2 de 2 registros

[Anterior](#)[1](#)[Próximo](#)

Figura 83 - VERIFICAÇÃO DE DADOS CADASTRADOS

Atividades

Copiar Excel PDF Imprimir

Pesquisar

Descricao Status	Númeor de Atividades
Agendada	2

Mostrando de 1 até 1 de 1 registros

Anterior 1 Próximo

Caso de Uso	UC013 – BUSCAR COMPANHIA ESPORTIVA		
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta		
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	02/10//2017
Executor	Gustavo	Data de Execução	02/10/2017

.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Ter cadastrado um endereço, preencher o cadastro de interesse esportivo	Nenhuma	Clicar no menu Buscar companhia esportiva	Encontrar outros usuários que tenham os mesmos interesses esportivos em horários que combinam que moram na mesma cidade.
2	Visualizar resultado após teste 1	Nenhuma	Clicar em solicitar amizade	O sistema deve enviar uma mensagem para o usuário com a solicitação de amizade, em seguida, redirecionar para a página inicial e apresentar mensagem de sucesso na operação

Figura 84 - VERIFICAÇÃO DE RESULTADOS

Buscar Companhia Esportiva

10 resultados por página

Pesquisar

Nome	Localização	Interesse	Dias disponível	Operações
Aluno Teste	Curitiba	Tenis de mesa	08:00h às 23:00h	Solicitar Amizade
Gustavo Souza 1	Curitiba	Tenis de mesa	08:01h às 21:02h	Solicitar Amizade
Gustavo Souza 3	Curitiba	Tenis de mesa	20:00h às 22:00h	Solicitar Amizade

Mostrando de 1 até 3 de 3 registros

[Anterior](#) **1** [Próximo](#)

Figura 85 - VERIFICAÇÃO DE MENSAGEM

Mensagem

De:
Gustavo Souza 3

Email:
osouzagts@gmail.com

Assunto:
Interesse em companhia Esportiva

Mensagem:
O usuário Gustavo Souza 3 fez uma solicitação de amizade pela busca de interesse esportivo, A lista de esporte em comum com você é:
Caminhada
Tenis de mesa
Você pode adicioná-lo como amigo [Aceitar pedido](#) ou [Recusar](#)




Voltar

Caso de Uso	UC014 – BUSCAR PERSONAL			
Pré-condições	1. A tela correspondente ao <i>Caso de Uso</i> deve estar aberta			
Elaborador	Gustavo	Data de Elaboração	03/10//2017	
Executor	Gustavo	Data de Execução	03/10/2017	
.º	Pré-condições	Entrada	Ação	Resultado Esperado
1	Ter cadastrado endereço	Não preencher nenhum campo	Clicar no menu Buscar Personal	Encontrar outros usuários da mesma cidade que possuam o perfil de personal trainer..
2	Visualizar resultado após teste 1	Nenhuma	Clicar em solicitar serviço	O sistema deve enviar uma mensagem para o personal redirecionar para a página inicial e apresentar mensagem de sucesso na operação

Figura 86 - VERIFICAÇÃO DE RESULTADO

Buscar Personal

10 resultados por página Pesquisar

Nome 	Localização 	Operações 
Gustavo Souza	Curitiba - Juvevê	Solicitar serviço

Mostrando de 1 até 1 de 1 registros Anterior **1** Próximo

Figura 87 - VERIFICAÇÃO DA MENSAGEM

Mensagem

De:
Aluno Teste

Email:
alunotestetcc@gmail.com

Assunto:
Solicitação de Personal Trainer

Mensagem:
O usuário Aluno Teste solicitou seu serviço de Personal, Ele se encontra no bairro Juvevê:
Você pode [Aceitar pedido](#) ou [Recusar](#)
Caso aceite ele automaticamente se tornará seu amigo

Voltar