

Projeto Integrador - 2022

Bluubi - O App de eventos

TEIXEIRA, Vinicius Santos; NETTO, Pedro B. C.; SENNA, Milene A. de; SOARES, João V. B.; SILVA, Felipe P. da.
Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.

INTRODUÇÃO

A constante evolução no mercado das tecnologias e criações de software vem exigindo cada vez mais desenvolvedores qualificados em suas diferentes áreas de desenvolvimento, seja na web, no desenvolvimento de jogos ou no uso de inteligências artificiais. Existe uma alta demanda de programadores, sendo uma das áreas que vem crescendo cada vez mais e que já possui um alto impacto, se não o maior no mercado atualmente, é área de desenvolvimento de aplicativos mobile. Levando em consideração isso que foi dito, iremos abordar nesse artigo a seguir os objetivos que levaram aos integrantes do projeto a escolha de desenvolver um aplicativo mobile de criação, divulgação e associação de pessoas a eventos, demos o nome desse aplicativo de Bluubi, o nosso app de eventos .

OBJETIVO

Considerando o que foi abordado na introdução, o motivo principal de escolhermos criar um app de eventos mobile e não um site na web ou um aplicativo desktop está principalmente na análise do grupo sobre o mercado de trabalho na área de desenvolvedores mobile.

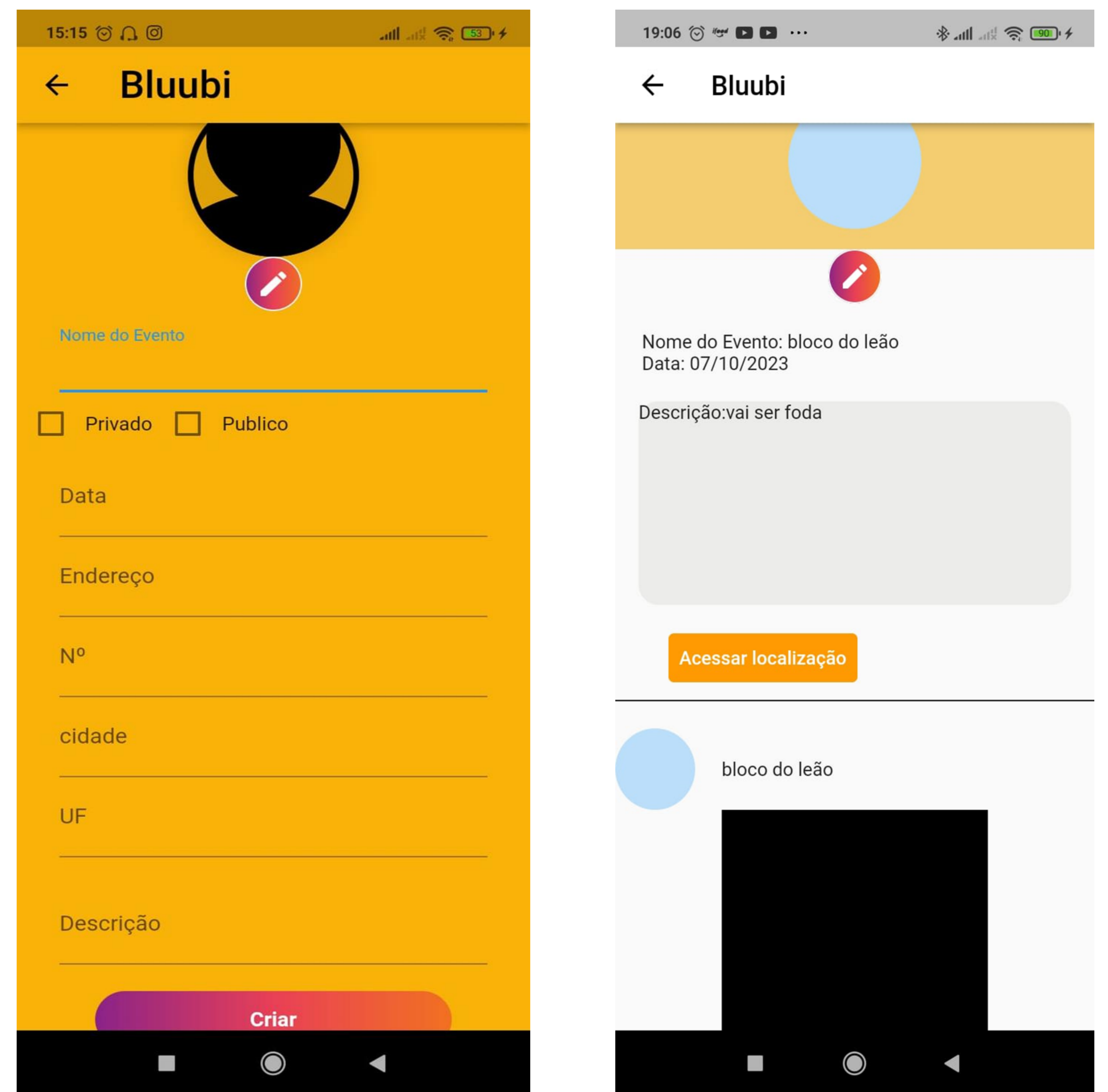
A ideia do aplicativo se deu na percepção de um problema bastante comum que é o acesso à informação relacionada a um evento que acontecerá na região ou cidade próxima ao usuário, sejam eles eventos públicos ou privados. Logo o aplicativo Bluubi veio com uma proposta de divulgar esses eventos dando mais relevância aos eventos locais próximos do usuário com proposta de próximas versões evoluir, para uma rede social focada em criação e divulgação de eventos.

MATERIAIS E MÉTODOS

As principais tecnologias utilizadas na criação do projeto atualmente foram:

- Flutter: Um framework que usa a linguagem Dart na aplicação do Frontend do aplicativo.
- NodeJs: Uma plataforma de aplicação que utiliza a linguagem JavaScript e métodos de programação assíncrona, usando uma única thread para o desenvolvimento do backend do aplicativo.
 - o Prisma: A ORM do NodeJs para manipulação e criação de tabelas do Banco de dados sem precisar de um conhecimento avançado de SQL
- Docker: Um sistema que utiliza da virtualização de SO e softwares em pacotes chamados de containers para rodar diferentes aplicações do Back e do Frontend

RESULTADOS



Telas de criação do evento.

CONCLUSÃO

A conclusão que se teve na criação do projeto está na aplicação do aprendizado adquirido das matérias do curso de ciência da computação. Sendo as principais matérias que auxiliaram na implementação de alguns conceitos importantes no desenvolvimento do app, a matéria de Redes e Sistemas Operacionais na criação de containers utilizando Docker e na programação assíncrona que tanto o Flutter como o NodeJs utilizam.

REFERÊNCIAS

- https://www.youtube.com/watch?v=nuLTWqPNq-w&t=4432s&ab_channel=Rocketseat
- https://www.youtube.com/watch?v=MM6bD19W73g&list=PL7zqwanvi8_MIQwPHbhCL3xulZIGxabKo&index=1
- <https://github.com/eternalmoon1234/JWT-Auth-Server-Template>
- <https://www.youtube.com/watch?v=C-06J-kGxII>
- <https://docs.flutter.dev/>
- <https://nodejs.org/en/docs/>