

Projeto Integrador - 2023

Geometrix



Ciência da
Computação

UNIFAGOC
CENTRO UNIVERSITÁRIO
GOVERNADOR OZANAM COELHO

MÁXIMO, João Isaac Guimarães; RIBEIRO, João Paulo Gonzaga; CASTRO, Leonardo Oliveira de; TEODORO, Lucas Marangon Maia; SILVA, Matheus Gomes da.

Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.

INTRODUÇÃO

O projeto integrador consistiu na criação do aplicativo Geometrix, uma plataforma de ferramentas matemáticas (álgebra, física, matrizes). As pessoas envolvidas foram divididas em quatro setores: programação (front-end e back-end), design, testes e gestão. O setor de programação desenvolveu o código para o aplicativo, o setor de design cuidou da identidade visual, o setor de testes garantiu a qualidade e o setor de gestão coordenou o projeto. Essa divisão permitiu um trabalho eficiente e colaborativo para a origem do Geometrix.

OBJETIVO

O principal propósito dessa ferramenta é facilitar os estudos e proporcionar uma visualização clara da construção dos cinco sólidos de Platão por meio de funções matemáticas. Além disso, o aplicativo busca ser um recurso didático para aqueles que desejam compreender como esses sólidos são criados e como as funções matemáticas operam em um plano cartesiano. O intuito é despertar o interesse do público, uma vez que os sólidos são visualizáveis e ajustáveis conforme o interesse individual.

MATERIAIS E MÉTODOS

Linguagens de programação utilizadas:

- JavaScript / TypeScript / Node

Frameworks e biblioteca

- Vite/ Next / React / THREE / Matter / P5

Banco de dados:

- MONGODB / POSTMAN

IDEs:

- VSCode / Photoshop

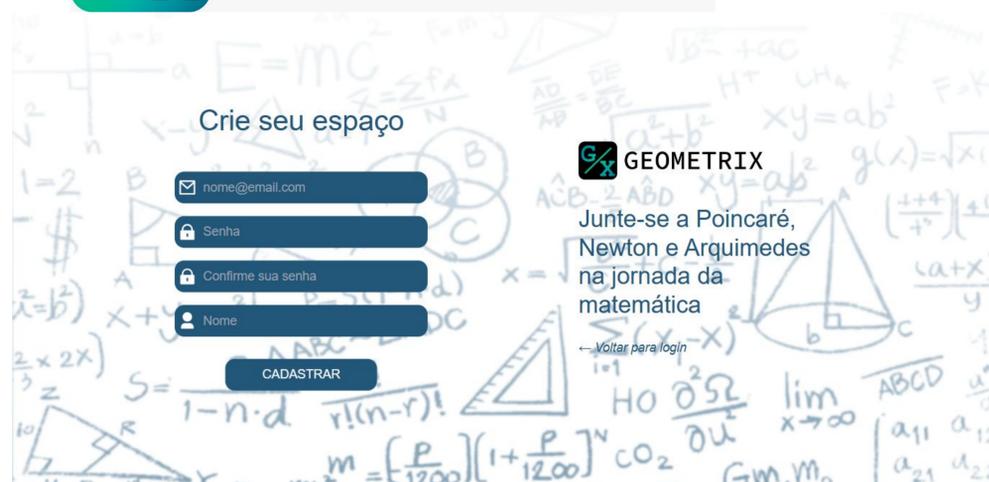
RESULTADOS

Para alcançarmos resultados sólidos, é fundamental focar em melhorar o conhecimento do grupo envolvido na construção dessa ferramenta. Para isso, investiremos em oportunidades de capacitação, como treinamentos, workshops e cursos relevantes. Dessa forma, nossa equipe estará atualizada com as melhores práticas, tecnologias emergentes e tendências relacionadas à nossa ferramenta, impulsionando o alcance dos nossos objetivos.

Visando garantir resultados positivos, é crucial que a ferramenta funcione corretamente mesmo com futuras atualizações. Para isso, implementaremos testes e um controle de qualidade sistemático, incluindo testes de unidade, integração e aceitação. Identificar e corrigir eventuais falhas antes que elas impactem a funcionalidade existente será fundamental para obter resultados consistentes e confiáveis.

Além disso, estabeleceremos metas e objetivos claros para o desenvolvimento contínuo do projeto, focando em resultados tangíveis. Definiremos uma visão estratégica para o futuro, identificando os principais marcos e metas a serem alcançados. Buscaremos um feedback constante dos usuários, a fim de compreender melhor suas necessidades e incorporar suas sugestões nas próximas atualizações, o que nos permitirá oferecer uma ferramenta cada vez mais eficiente e alinhada com as demandas do mercado.

Com essa abordagem focada em resultados, estaremos preparados para impulsionar o crescimento e o sucesso contínuo da nossa ferramenta, obtendo os resultados desejados e atendendo às expectativas dos nossos usuários e stakeholders.



CONCLUSÃO

Verifica-se, nessa perspectiva, que o nosso projeto tem como objetivo desenvolver um aplicativo, denominado Geometrix, voltado para estudantes e professores. O principal propósito dessa ferramenta é facilitar os estudos e proporcionar uma visualização clara da construção dos cinco sólidos de Platão por meio de funções matemáticas. Além disso, o aplicativo busca ser um recurso didático para aqueles que desejam compreender como esses sólidos são criados e como as funções matemáticas operam em um plano cartesiano. O intuito é despertar o interesse do público, uma vez que os sólidos são visualizáveis e ajustáveis conforme o interesse individual.

Adicionalmente, vale ressaltar que o processo de desenvolvimento dessa plataforma tem como objetivo nos preparar para a vida profissional, proporcionando uma maior responsabilidade e competência no mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

Design

[FURTADO, Daniel. Fundamentos de UX // ACESSÍVEL EM LIBRAS. Youtube, 02/09/2021](#)

[SILVESTRI, Gabriel. \[LIVE #007\] Analisando Interfaces dos Inscritos #008. Youtube, 17/08/2020](#)

Programação:

[BATTISTI, Matheus. Crie uma API RESTful com Node.js e MongoDB | CRUD com Node, Express e Mongoose. Youtube, 05/10/2021](#)

[RIBEIRO, João. REACTJS #001 INTRODUÇÃO E AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO. Youtube, 18/04/2022](#)

[RIBEIRO, João. REACTJS 2023 #001 BEM-VINDOS A UMA NOVA JORNADA. Youtube, 24/05/2023](#)