

Rolé: a melhor maneira de organizar sua diversão fora de casa

Arthur Bowen Costa, André Marcos Ferreira, Mariana Pereira Lellis, Carlos Eduardo Paulino Silva

Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais (IFMG) – *campus* Ouro Branco
Ouro Branco – MG – Brasil

arthur.bowen99@hotmail.com, andre--marcos@hotmail.com,
mariplellis6@gmail.com, carlos.paulino@ifmg.edu.br

***Abstract.** Those who like to leave often find it difficult to plan their activities, so the Rolé application comes to facilitate this process by allowing users to mark a place to go out and meet, see where people go or are, share site evaluations, and in general, facilitate the meeting between people without much work. This article will show you what the application consists of, as well as the technologies and techniques used to build it.*

***Resumo.** Quem gosta de sair muitas vezes encontra dificuldades no planejamento de suas atividades, com isso o aplicativo Rolé vem para facilitar esse processo permitindo que os usuários marquem um lugar para sair e se encontrar, ver onde as pessoas vão ou estão, compartilhar avaliações de lugares que foram e, de maneira geral, facilitar o encontro entre pessoas sem tanto trabalho. Neste artigo será mostrado no que o aplicativo consiste, assim como as tecnologias e técnicas empregadas para a construção dele.*

1. Introdução

As pessoas, quando querem se divertir, geralmente buscam ir a lugares para encontrarem-se e fazer as mais diversas atividades. Entretanto, o planejamento na hora de sair de casa pode ser um pouco trabalhoso, pois há a necessidade de contatar individualmente uns aos outros seja por meio de redes sociais, por aplicativos de mensagens ou por ligações, gerando um pouco de trabalho e necessitando um esforço maior. O Rolé, cujo nome foi inspirado na expressão popular utilizada para caracterizar passeios ou saídas com amigos, foi criado para facilitar esse processo, pois conta com diversos recursos práticos e de fácil uso:

- Mapa: essa função conta com um mapa interativo da Google e mostra locais de acordo com a localização e os interesses do usuário. A partir dele é possível ver as informações do local selecionado e marcar "rolés" no mesmo.
- Informações do local: nessa função é possível ver informações como endereço e telefone para contato, ver os "rolés" marcados no local para os próximos dias com a possibilidade de participar deles, criar um "rolé", ver avaliações que outras pessoas fizeram e avaliar de acordo com sua opinião.

- "Rolés": nessa função é possível visualizar os "rolés" que você vai participar, além de ver quantas e quais pessoas participarão e editar ou deletar os "rolés" criados por você.
- Interesses: o aplicativo armazena os interesses de locais do usuário, como bares, restaurantes e boates, e é personalizado de acordo com eles. É possível alterá-los a partir das configurações.

A integração desses recursos permitiu ao Rolé cumprir seu objetivo possibilitando organizar a diversão fora de casa de forma rápida e fácil.

Mesmo existindo no mercado algumas ferramentas com funcionalidades parecidas, como o Swarm e o esquema de eventos do Facebook, nosso aplicativo oferece vantagens no quesito de encontrar os "rolés" em determinado local presente no mapa, dispensando a necessidade de saber muitas informações sobre eles e também quando se refere à privacidade do usuário, não sendo compartilhados dados pessoais e nem de localização para ninguém.

2. Desenvolvimento em HTML5

O desenvolvimento de aplicações móveis nativas varia de acordo com a plataforma escolhida, que possui sua própria ferramenta de desenvolvimento, e uma linguagem escolhida, que na maioria dos casos são linguagens e ferramentas diferentes para cada plataforma.

Construir uma aplicação móvel utilizando Javascript, HTML5 e CSS para diversos dispositivos ao invés de criar uma aplicação nativa para cada dispositivo, significa utilizar menos código-fonte. Conforme CHARLAND e LEROUX, 2011, a utilização de menos código-fonte para desenvolvimento significa menos manutenções ou manutenções mais rápidas.

É possível reduzir ainda mais o código-fonte ao utilizar *frameworks*, os quais utilizam bibliotecas com diversas funções prontas, facilitando a criação do aplicativo e ainda poupa o desenvolvedor de ter conhecimentos avançados em Javascript (BEZERRA e SCHIMIGUEL, 2016).

O Rolé foi desenvolvido com a ferramenta Intel XDK, que trabalha nesse âmbito e utiliza *frameworks* para a construção dos aplicativos completos e com inúmeras funcionalidades.

3. O uso de APIs

Como toda aplicação *web*, sítios de redes sociais são hospedados em servidores *web*. Para que outras aplicações consigam interagir com aplicações *web*, são usados *web services*. As APIs de sítios de redes sociais são *web services* que permitem acesso e manipulação de informações sociais (XAVIER e CARVALHO, 2011).

Como citado antes, o Rolé foi desenvolvido utilizando métodos de programação para *web*, ou seja, os recursos disponíveis, como o de APIs, podem ser utilizados para agilizar e facilitar o processo de desenvolvimento do aplicativo.

3.1 APIs da Google

A Google fornece para os desenvolvedores diversas APIs que podem ser incorporadas nos aplicativos; destas foram usadas no Rolé as de Mapas e *Login*, sendo a primeira para a criação da função do mapa com interatividade e dinamicidade e a segunda para

que o aplicativo não precisasse de um cadastro nativo e posterior armazenamento de dados de usuário no aplicativo, além da possibilidade de oferecer personalização e privacidade.

3.2 API do Facebook

O Facebook possui uma API para leitura e escrita de dados em seu núcleo. Ela é chamada de Graph API. Com ela é possível, de maneira simples, requisitar informações públicas, que são aquelas que estão acessíveis em seu perfil para qualquer outro usuário. Dessa forma o Rolé pode coletar informações como nome, a foto do perfil, a lista de amigos entre outras coisas para realizar o *login* do usuário rapidamente e sem precisar de cadastros. (XAVIER e CARVALHO, 2011).

4. Integração do Rolé

O Rolé faz a integração de todos recursos acima citados e trabalha juntamente com as informações fornecidas pelo dispositivo, como localização e conexão com a internet, para que a experiência seja fiel e trabalhe com dados reais, além de se comunicar com o servidor, onde estão armazenados alguns dados usados pelo aplicativo, para que os interesses cadastrados pelo usuário sejam utilizados e as informações geradas pelo aplicativo se molde a esses interesses dinamicamente.

4.1 Interface

A interface é bem sugestiva e utiliza ícones para localizar cada função do aplicativo. Na Figura 1 pode-se observar a função do mapa, no qual os locais estão dispostos em um raio de 20 km de proximidade de acordo com o local do usuário e seus tipos de acordo com os interesses do mesmo. Já na Figura 2 observa-se a função de "rolés", com um "rolé" criado pelo usuário que está utilizando o aplicativo e outro criado por outro usuário.



Figura 1. Interface mostrando a função do mapa.



Figura 2. Interface mostrando a função de "rolés".

5. Considerações Finais

O Rolé é uma forma fácil e prática de gerenciar sua diversão fora de casa e foi desenvolvido para a conclusão do curso Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio na disciplina de Projeto de Software II, contando com o auxílio de um orientador e professores do *campus*.

Ele não foi criado com o objetivo de ser uma rede social, mas uma ferramenta dinâmica que possibilita a interação com informações fornecidas pelas APIs utilizadas, como por exemplo, a do Facebook.

As APIs e recursos que utiliza demonstram as inúmeras possibilidades que o mundo da tecnologia da informação pode trazer à sociedade, como por exemplo, no caso do Rolé, a integração das pessoas, a agilidade, a praticidade e a facilidade para gerenciar seus eventos.

Ainda há muito no que trabalhar em quesitos como divulgação do aplicativo e dos "rolés" marcados em meios externos, possibilitando o compartilhamento de informações em redes sociais e afins e em mais funcionalidades que melhorem a experiência do usuário, mas o que foi desenvolvido já expõe o porquê de o Rolé ter sido criado e o cumprimento de nossos objetivos.

6. Referências

BEZERRA, Peterson Tubini; SCHIMIGUEL, Juliano. **Desenvolvimento de aplicações mobile cross-platform utilizando Phonegap**. 2016. Disponível em: <<http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/br/16/phonegap.html>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

CHARLAND, Andre; LEROUX, Brian. Mobile application development: web vs. native. **Communications Of The Acm**, New York, v. 54, p.49-53, maio 2011. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1941504>>. Acesso em: 11 dez. 2016.

GOOGLE. **Google Developers**. Disponível em: <<https://developers.google.com/>>. Acesso em: 05 ago. 2016.

XAVIER, Otávio C.; CARVALHO, Cedric L. de. **Desenvolvimento de Aplicações Sociais A Partir de APIs em Redes Sociais Online**. 2011. Disponível em: <http://www.marcelohsantos.com.br/aulas/downloads/2Semestre_2013/mmo/Jogos_PE_Jogos_Massivos_pela_Internet_Aula10_artigoB.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2016.