



VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo () **Relato de Experiência** () **Relato de Caso**

Extensão UPF - Sistema Online de Agendamentos de Visitas

AUTOR PRINCIPAL: Eduardo Mior

CO-AUTORES: Eder Pazinato

ORIENTADOR: Jaçson Dalbosco

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

A Fábrica Experimental de Software oportuniza aos acadêmicos dos cursos de Tecnologia da Informação da UPF o contato com novas tecnologias para o desenvolvimento de sistemas, como aplicativos mobile, aplicações desktop e web e softwares embarcados. Nesse ambiente, a fábrica proporciona condições favoráveis para promover aproximação entre a academia, indústria e setores da própria universidade permitindo a utilização de laboratórios qualificados e equipamentos especializados. Assim, a fábrica já desenvolveu sistemas para atender as necessidades de setores da universidade. Por exemplo, no ano de 2018 foi desenvolvida uma aplicação de agendamento web, para o gerenciamento dos horários disponibilizados para visitas externas ao setor de morfologia da Universidade de Passo Fundo - UPF, em colaboração com o Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada da UPF.

O sistema permite às escolas da região realizar os agendamentos de visitas. Além disso, o projeto foi estendido para outros setores, tais como ao Museu Zoobotânico da UPF, Museu de Artes Visuais Ruth Schneider e Museu Histórico Regional, dentro do Projeto Rio Passo Fundo. Com base nesse projeto e na utilização da aplicação, algumas dificuldades foram identificadas, sendo assim surgiu a necessidade de implementar novos recursos e funcionalidades, além da manutenção ao sistema.

DESENVOLVIMENTO:



VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



O sistema inicialmente disponibiliza funções para os usuários visualizarem os horários de agendamentos disponíveis, com a possibilidade de marcar e desmarcar horários já agendados. Entretanto, algumas situações peculiares foram surgindo, como por exemplo, o número de alunos da visita precisava ser alterado, ou qualquer outra informação relacionada ao agendamento precisava ser modificada. Então, baseado nesses acontecimentos detectou-se uma forte necessidade de criar um recurso para permitir que as escolas possam editar as informações dos agendamentos previamente cadastrados. Por isso, foram iniciados os estudos nas tecnologias Java com Hibernate, Jersey e POJO (2019). Ferramentas que possibilitam facilidade e agilidade na integração com o banco de dados. Além disso, foram abordadas outras tecnologias e ferramentas, tais como HTML, CSS, AngularJS (2015) e Bootstrap (2019), que possibilitam a criação de interfaces intuitivas e de fácil manuseio para os usuários.

Após algumas semanas trabalhando com as tecnologias, iniciou-se o processo de estudo do sistema de agendamento. Inicialmente foram analisados os documentos de requisitos e a documentação geral do projeto, logo após, foram aplicados métodos de engenharia reversa para facilitar o entendimento das funcionalidades do sistema internamente. Assim, iniciou o processo de manutenção do sistema, com novas funcionalidades sendo desenvolvidas, testadas e aplicadas aos recursos na aplicação, que irão permitir a edição das informações dos agendamentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Após a pesquisa das tecnologias e o desenvolvimento das manutenções no sistema, pode-se concluir, que as ferramentas e as novas funcionalidades implementadas no projeto atenderam seus objetivos. Atualmente o sistema encontra-se funcionando e devidamente atualizado, atendendo as necessidades dos setores envolvidos.

REFERÊNCIAS

- Plain Old Java Objects, **WIKIPEDIA** 2019. Disponível em https://en.wikipedia.org/wiki/Plain_old_Java_object> Acesso em 26 de maio de 2019.
- O que é Bootstrap e para que server?, **CIaweBSITES** 2017. Disponível em <https://www.ciawebsites.com.br/dicas-e-tutoriais/o-que-e-bootstrap/>> Acesso em 25 de maio de 2019.
- O que é engenharia reversa?, **TECMUNDO** 2009. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/pirataria/2808-o-que-e-engenharia-reversa-.htm>> Acesso em 26 de maio de 2019.
- Implementando serviços com AngularJS, **DEV MEDIA** 2015. Disponível em <https://www.devmedia.com.br/implementando-servicos-com-angularjs/32715>> Acesso em 23 de maio de 2019.



UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



....

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação. SOMENTE TRABALHOS DE PESQUISA

ANEXOS