



AGENDA DO FUTURO: um sistema *web* para seu autogerenciamento

Antônio N. CORREIA NETO; Paulo C. DOS SANTOS.

RESUMO

No cenário moderno, a aceleração da vida cotidiana torna essencial o registro de afazeres, não apenas para gerenciar o tempo, mas também para evitar se perder nas atividades diárias. Para a construção desse projeto foi utilizado conceitos de metodologia Scrum, e os estudos relacionados à engenharia de *software*. Essa aplicação tem como objetivo a construção de uma agenda do futuro, de modo que facilite a vida das pessoas para que cada minuto seja precioso.

Palavras-chave: *Software*; Agendamento; Informações.

1. INTRODUÇÃO

Em um mundo cada dia mais moderno, o cotidiano tende a ficar cada vez mais veloz, dessa forma o registro dos afazeres se torna mais do que essencial, para além do controle de seu próprio tempo mas também para não se perder dentro de seu próprio dia a dia.

A metodologia ágil Scrum é fundamental em toda realização de processos, pois que por meio dela pode se atingir diversos pontos, já que esse *framework* se baseia essencialmente em papéis bem definidos, com uma objetividade que possibilite também a facilidade de aprendizado, possuindo assim ciclos de desenvolvimento, que são realizados por uma equipe que foca em uma meta específica(SILVA *et al.*,2016).

A utilização das metodologias ágeis, são fundamentadas ao incluirmos na engenharia de *software*, pois a engenharia de *software* visa sistematizar tanto a produção, a manutenção, a evolução e a recuperação, de modo que tudo ocorra dentro do tempo e do orçamento previsto para o produto, sendo desenvolvidos com diversas metodologias, princípios e tecnologias que fazem parte da própria engenharia(FIORINI *et al.*,1998).

Dentro das construções de *softwares* um dos fatores mais importantes é o banco de dados, dentro de uma metáfora, o banco de dados seria como os encaixes de uma casa, ele está presente na aplicação, mas muitas das vezes não os vemos. A utilização de um sistema de banco de dados ajuda as aplicações de muitas maneiras, já que o controle dos dados fica centralizado, desse modo a administração será facilitada. Podemos definir um banco de dados como uma coleção de dados relacionados, que de certa maneira são coerentes e com significados

inerentes(BITTENCOURT, 2004).

3. MATERIAL E MÉTODOS

O projeto foi moldado e realizado dentro do Instituto Federal Campus Muzambinho, sendo realizado dentro do curso técnico em informática integrado ao médio, sendo utilizadas as diferentes salas do prédio da informação. Sendo todo o processo acompanhado na disciplina de Projetos de Software Orientado a Objetos(PSOO). Para a construção do tema e da aplicação, foi realizada uma pesquisa com pessoas do próprio campus para a captação de dados, dentre esses dados, após análises minuciosas os problemas que as pessoas tinham em gerenciar seu tempo, e como os aplicativos atuais não agradavam as mesmas, obtendo uma base para a construção.

No desenvolvimento do projeto foi desenvolvido diferentes modelagens, para que a forma final do projeto já tenha tido uma base consistente, dentre as modelagens, podemos ressaltar a modelagem de casos de uso, diagramas de atividades, e diagramas de banco de dados, onde esse último serviu para a construção da modelagem MySQL. Para o gerenciamento das atividades realizadas, de quando e o que foi realizado durante a construção da aplicação, foi-se utilizado o *software* Notion, local onde todos os horários e atividades foram registradas para o próprio gerenciamento do que já foi feito e também futuras consultas.

Depois das modelagens, uma base sólida foi formada, o desenvolvimento da aplicação em si foi desenvolvido com diferentes linguagens, tanto linguagens de marcação como HTML, de estilo como CSS, linguagens de programação voltadas para *web* como PHP e, por fim, linguagem para banco de dados como o SQL.

Utilizando-se da metodologia Scrum, as tarefas foram divididas e anotadas no aplicativo Notion, possuindo detalhes de tempo gasto, tempo previsto e data de realização e término, a partir da tarefa já estabelecida, o desenvolvimento foi integral na *web*, a criação do banco de dados com utilização SQL, e as páginas que inicialmente eram apenas HTML e CSS, sendo criado um estilo e um modelo para a aplicação do PHP dentro do programa para diversas maneiras e jeitos, isso tudo se utilizando das modelagens feitas anteriormente.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos foram de grande importância, pois mostrou que o projeto continuou em um caminho já pré estabelecido, e toda a caracterização já antes pensada, foi seguida. O projeto se mostrou consistente e direto ao objetivo próprio, com uma interface que garanta a usabilidade do usuário no registro nas mais diversas atividades, auxiliando o usuário final na melhor gerência do seu tempo Por exemplo, na Figura 1, há um formulário para registro das atividades, as podendo adicionar, alterar, as consultar e por fim as excluir, já na Figura 2, temos o cadastro do tempo das

atividades, entrelaçando diretamente com o cadastro de atividades, feito anteriormente. Esse software foi desenvolvido inteiramente para o auxílio de pessoas e de suas rotinas que muitas vezes acabam sem gerenciamento algum e sofrem com essa falta

Figura 1: Aplicação



Fonte: dos Autores

Figura 2: Aplicação - Tempo Atividade



Fonte: dos Autores

5. CONCLUSÃO

Desse modo, concluindo, a construção foi realizada por diversos estudos, quanto engenharia de software, e de diversas metodologias, onde pudemos alcançar um resultado satisfatório, ofertando ao usuário uma aplicação limpa e funcional, uma aplicação que ele melhor consiga gerenciar seu tempo com interfaces leves e adequadas que levem o usuário a utilizar repetidamente o sistema, pois o mesmo se adequa para diferentes tipos de atividades, com diferentes tempos, por fim a busca é para que os seus dias e suas atividades fiquem cada vez mais fáceis de se administrar ao longo do tempo e seu dia por meio da aplicação acabe se tornando mais produtivo.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, G. Rogério. **Aspectos Básicos de Banco de Dados**. 2004. Disponível em: [https://www.marilia.unesp.br/Home/Instituicao/Docentes/EdbertoFerneda/BD%20-%20Aspectos %20Basicos.pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/Instituicao/Docentes/EdbertoFerneda/BD%20-%20Aspectos%20Basicos.pdf) . Acesso em: 20 Jul. 2023.

FIORINI, Soeli T.; VON STAA, Arndt; BAPTISTA, Renan Martins. **Engenharia de Software com CMM**. Brasport, 1998. Acesso em: 20 Jul. 2023.

SILVA, Edson Coutinho; LOVATO, Leandro Alvarez. **Framework Scrum: eficiência em projetos de software**. Revista de Gestão e Projetos, v. 7, n. 2, p. 01-15, 2016. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/gep/article/view/9640> Acesso em: 20 Jul