

ISSN: 2319-0124

## LYG ALIMENTAÇÃO: uma aplicação *web* para gerenciar informações sobre alimentação

**Gabriel M. L. SILVA<sup>1</sup>; Lais M. F. da COSTA<sup>2</sup>; Yasmin P. PASQUA<sup>3</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>4</sup>**

### RESUMO

Cultivar bons hábitos para uma alimentação saudável, pode ser um desafio para muitas pessoas. Neste projeto, o objetivo foi desenvolver um software *web*, para auxiliar as pessoas a desenvolverem hábitos saudáveis com relação à alimentação e obter resultados positivos para melhoria da saúde e qualidade de vida. Para o desenvolvimento da aplicação, foram utilizados conceitos de Engenharia de *Software* e gerenciamento de projetos com Scrum. As tecnologias adotadas foram: *HTML*, *CSS*, *Javascript*, *PHP* e *MySQL*. Foi desenvolvido um conjunto de funcionalidades de acordo com a identificação de requisitos. Futuramente pretende-se realizar testes de validação e de usabilidade com usuários reais.

**Palavras-chave:** Rotina Saudável; Saúde; Qualidade de vida.

### 1. INTRODUÇÃO

As tecnologias vêm avançando cada vez mais e o número de pessoas que têm acesso a tais tecnologias cresce cada vez mais. O uso adequado de recursos tecnológicos, pode contribuir para melhoria na qualidade de vida. O cultivo de bons hábitos alimentares e a prática de atividades físicas, podem contribuir com a qualidade de vida e da saúde. *Software* são recursos importantes para contribuir com o gerenciamento de informações em várias áreas, inclusive no campo pessoal.

Neste projeto, o objetivo foi desenvolver um software *web*, para auxiliar as pessoas a desenvolverem hábitos saudáveis com relação à alimentação.

### 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para o desenvolvimento desse projeto, foram utilizados alguns fundamentos relacionados à produção de software, o principal é a Engenharia de *Software* que de acordo com Wazlawick (2013), é a aplicação de abordagens sistemáticas, disciplinadas e quantificáveis ao desenvolvimento, operação e manutenção de *software*, além do estudo dessas abordagens.

Atualmente, a área vem se estabelecendo como um corpo de conhecimentos coeso. O surgimento do *SWEBOK* (*IEEE Computer Society*, 2004) e sua adoção como padrão internacional em 2006 (*ISO/IEC TR 19759*), foi um avanço para a sistematização do corpo de conhecimentos da área.

Segundo Sutherland (2014), muitas vezes as equipes trabalham de forma contraditória entre

<sup>1</sup>Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: gabrielmadeira1504@gmail.com

<sup>2</sup>Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: laismfcosta@gmail.com

<sup>3</sup>Discente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: yasminppasqua@icloud.com

<sup>4</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

si. E quando a pressão sobe, emerge infelicidade. Por tal motivo ele criou o método Scrum que vem simplificando a vida e o trabalho de muitas pessoas pelo mundo, pois possibilita aumentar a produtividade e otimizar o tempo de dedicação nos projetos.

Segundo Henrique Neto (2015), para atender adequadamente às demandas dos sistemas, as tecnologias de banco de dados, sobretudo o *Big Data*, o qual é considerado um tema emergente, que discorre sobre a evolução das tecnologias de *data warehouse* e *business intelligence*. O objetivo é proporcionar o armazenamento e análise de dados, sejam esses, estruturados, semiestruturados e/ou não estruturados, considerando grandes volumes de dados.

### **3. MATERIAL E MÉTODOS**

Trata-se de um projeto acadêmico, as atividades para aprendizagem e desenvolvimento desse *software*, foram realizadas na disciplina de Projetos de *Software* Orientado a Objetos (PSOO), no Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, do IFSULDEMINAS Campus Muzambinho. Tais atividades estão vinculadas às pesquisas do Laboratório de Tecnologias de Software e Computação Aplicada à Educação (LabSoft).

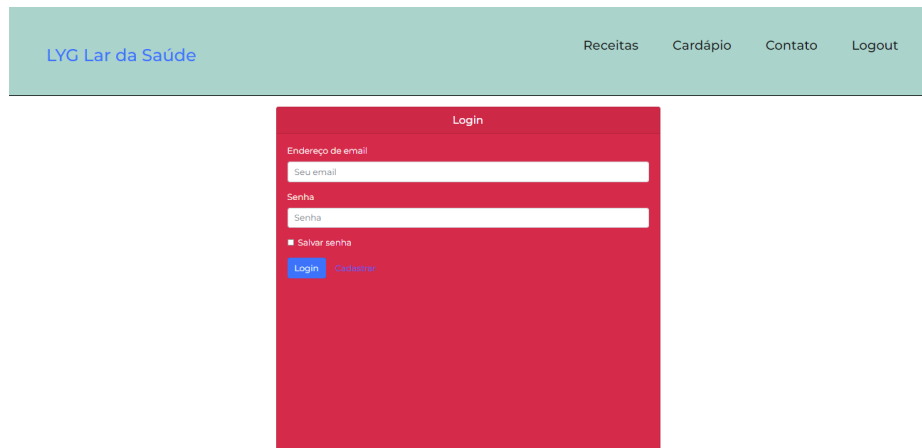
Os métodos utilizados foram: estudos e práticas sobre conceitos relacionados à Engenharia de *Software* como: processo de software prototipação, levantamento, análise, modelagem *UML* e documentação de requisitos de software; desenvolvimento de software *web frontend* com as tecnologias *HTML*, *CSS* e *Javascript*. Para o desenvolvimento *backend* foi utilizada a linguagem *PHP* e o banco de dados *MySQL*. Para elaborar a documentação da aplicação, foram utilizados o *Google* Documentos e o *Google Drive*, *Figma* ou *Canva* foram utilizados para elaborar os protótipos de interfaces de usuários. *Git* e *Github* para repositório e versionamento de códigos.

Foram realizados testes unitários de software, gerenciamento de projeto de software com conceitos do Scrum, com o uso do *software Notion*. Ao longo do desenvolvimento, a aplicação foi publicada em servidor de hospedagem gratuita chamado *Infinity Free*. Os materiais utilizados foram: computador *core i5* com sistema operacional *Windows 10* da marca Positivo, um *notebook core i5* da marca *Acer* e um *notebook core i5* nitro 5, ambos com sistema operacional *Windows 10*.

### **4. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

O *software* LYG Alimentação teve por objetivo contribuir para que as pessoas possam ter uma rotina de vida mais saudável, por meio desta aplicação será possível registrar informações de cardápios adaptativos, de acordo com as necessidade e o peso dos usuários. Desse modo, poderá auxiliar a manter as informações de uma rotina de alimentação com mais eficácia. Após o levantamento, documentação e modelagem dos requisitos foi desenvolvida a aplicação. A figura 1 demonstra a tela principal da aplicação.

Figura 1: tela principal da aplicação



Fonte: dos autores

## 5. CONCLUSÕES

Conclui-se que a aplicação desenvolvida poderá contribuir com as pessoas, no sentido de gerenciar os históricos da rotina de alimentação. As informações de cada refeição podem ser criadas e armazenadas, o que permitirá observar e analisar os hábitos alimentares de cada usuário, ajudando a melhorar a qualidade de vida de cada indivíduo.

Por se tratar de um projeto acadêmico, as práticas com as tecnologias adotadas para desenvolvimento do *frontend* e *backend*, os métodos de Engenharia de *Software* e o processo de gerenciamento de projeto de *software* com Scrum, foi relevante para a formação dos estudantes.

Para os trabalhos futuros, pretende-se validar a aplicação com usuários finais e realizar todas as melhorias necessárias, para atender adequadamente às necessidades do público alvo.

## REFERÊNCIAS

DATE, C. J. **Introdução a sistemas de bancos de dados**. 2004. Disponível em: <<https://wiac.info/docview>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

HENRIQUE NETO, G. **Modelagem de Dados**. 2015. Disponível em: <[https://kupdf.net/download/modelagem-de-dados\\_5c75e151e2b6f5262a7e6f66\\_pdf](https://kupdf.net/download/modelagem-de-dados_5c75e151e2b6f5262a7e6f66_pdf)>. Acesso em: 30 jul. 2022.

IEEE COMPUTER SOCIETY. **SWEBOK**. 2004. disponível em: <<https://www.computer.org/education/bodies-of-knowledge/software-engineering>>. Acesso em 4 ago. 2022.

SUTHERLAND, J. **Scrum A Arte de Fazer o Bom Trabalho na Metade do Tempo**. 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/38907780/Scrum\\_A\\_Arte\\_de\\_Fazer\\_o\\_Dobro\\_do](https://www.academia.edu/38907780/Scrum_A_Arte_de_Fazer_o_Dobro_do)>. Acesso em: 2 ago. 2022.

WAZLAWICK, R. **Engenharia de Software: Conceitos e práticas**. 2013. Disponível em: <[https://www.academia.edu/41999774/Engenharia\\_de\\_software\\_conceitos\\_e\\_pr%C3%A1ticas](https://www.academia.edu/41999774/Engenharia_de_software_conceitos_e_pr%C3%A1ticas)>. Acesso em: 5 ago. 2022.