

TripMate

Cássia Hing¹, Lucas Dias¹, Paulo Sérgio do Nascimento¹; Prof.Me. Andreiuid Sheffer Corrêa¹, Prof. Me. Carlos Eduardo Beluzo¹;

1-IFSP – Campus Campinas;

Objetivo

Desenvolver um sistema informatizado que integre turistas e hóspedes em eventos ou pontos turísticos dentro de uma mesma cidade.

Introdução

TripMate surgiu da ideia de organizar eventos turísticos entre hóspedes de hotéis de uma maneira simples e eficaz, o usuário pode se cadastrar, criar, participar de um passeio, classificá-lo e participar do grupo relacionado ao evento turístico.

O sistema visa otimizar o itinerário turístico e promover integração de viajantes com base na localização e interesses em comum possibilitando a organização de passeios e encontros a pontos turísticos locais.

Com os dados do usuário inseridos no sistema, facilmente pode-se ter acesso às informações dos eventos disponíveis ou mesmo criar, administrar e organizar de acordo com a sua vontade ou necessidade.

Materiais e Métodos

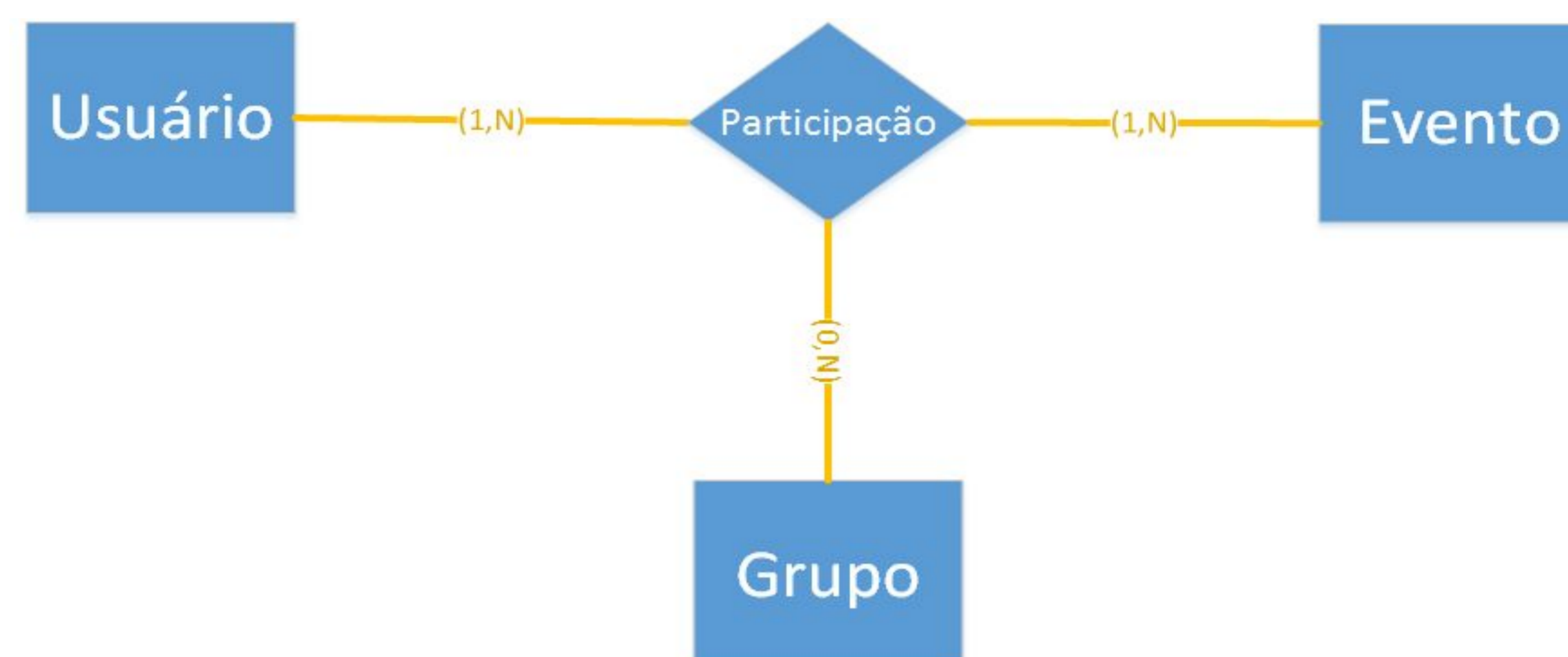
Foi efetuado o levantamento de requisitos [5] a partir de entrevista com turistas acostumados a viajar sozinhos e assim, constatado a demanda.

TripMate é desenvolvido em C# [1], utilizando o Visual Studio 2013 para desenvolvimento do código e implementação da interface gráfica.

Para lidar com os dados dos usuários, registros de locais turísticos e eventos, será implementado um banco de dados relacional com o SGBD SQLServer [3], onde já desenvolvemos o Modelo Entidade Relacionamento que servirá como modelagem do banco.

Utilizou-se o Pencil Project para elaborar um protótipo [5] das telas principais do aplicativo e obter um layout funcional antes de iniciar o desenvolvimento, auxiliando na elaboração da interface gráfica do aplicativo.

Figura 1:
DER.



Data do Passeio	Horario de Saída	Numero de Participantes
28/09/2016	11:00	3
30/09/2016	14:00	8
04/10/2016	18:30	5
10/10/2016	17:00	4
14/11/2016	12:00	1

Figura 2:
Protótipo de
interface

Resultados preliminares

Obeve-se a modelagem do banco de dados relacional (Figura 1) para uma melhor análise do projeto e de forma concomitante foi desenvolvido o protótipo da interface gráfica (Figura 2) com o auxílio da ferramenta Pencil Project.

Conclusão

A ausência de aplicativo do gênero no mercado fez se inovador e necessário devido ao encurtamento de distância global. Otimiza a integração turística de curto-prazo na localidade e proporciona melhor experiência de viagem com interação social.

O projeto está em fase de implementação do banco de dados e ajustes na usabilidade da interface gráfica. Para próximos passos, a intenção é de transferir o aplicativo para plataformas mobiles.

Referências

- [1] SHARP, John. Microsoft Visual C# 2013 - Série Passo a Passo. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- [2] DEITEL,H.M.; DEITEL,P.J.; NIETO,T.R.; C#: Como Programar. Pearson Education, SP, 2007.
- [3] HEUSER, C. A.. Projeto de Banco de Dados. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- [4] DATE, C. J. Introdução a Sistemas de Banco de Dados. 9ed. Campus, 2000.
- [5] SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 8. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2007.