

# Peça em Casa: Desenvolvimento de Um Aplicativo para Apoiar o Isolamento Social em Tempos de Pandemia

Gabriel Sousa<sup>1</sup>, Alana Araujo<sup>1</sup>, Jose Durand<sup>1</sup>, Eduarda Chagas<sup>1</sup>, Luis Dias<sup>1</sup>, Nathasha Pinto<sup>1</sup>, Ricardo Anchieta<sup>1</sup>, Luis Rivero<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Programa de Educação Tutorial de Computação – Departamento de Informática –  
Universidade Federal do Maranhão

{gss.costa, alana.cca, durand.jose, ema.chagas, nathasha.pinto, lga.dias, ricardo.anchieta,  
}@discente.ufma.br,luisrivero@nca.ufma.br

***Resumo.** Para conter a disseminação do vírus COVID-19, vários estados têm proposto medidas de isolamento social. Para evitar que os cidadãos saiam de casa, foi desenvolvido o aplicativo “Peça em Casa”. O aplicativo publicado fornece informações sobre estabelecimentos que possuem serviço de delivery, e caso seja necessário, fornece informações sobre lotação de estabelecimentos.*

## 1. Introdução

No mundo atual, o isolamento social tem sido adotado nos países que tiveram casos do novo COVID-19, como forma de medida preventiva e de contenção do vírus. De maneira a apoiar as medidas de isolamento social, vários aplicativos têm sido desenvolvidos. Por exemplo, o aplicativo Coronavírus-SUS [Ministério da Saúde, 2020] desenvolvido pelo Ministério da Saúde que tem como objetivo informar a população sobre diversos fatos relacionados ao COVID-19, dentre as funcionalidades desse sistema, tem-se: mapas para indicação de postos de saúde, informativos sobre os sintomas e prevenção.

Pensando nisso, os discentes do Programa de Educação Tutorial de Computação da Universidade Federal do Maranhão decidiram criar o aplicativo “Peça em casa”, como forma de disponibilizar informações sobre estabelecimentos que tem o serviço de delivery e mostrar o monitoramento da quantidade pessoas em certos horários e locais.

## 2. Metodologia

O aplicativo Peça em casa foi construído e planejado em 3 etapas. Na primeira etapa foi feito o planejamento inicial, definindo os requisitos do sistema através de uma reunião de brainstorming, e a divisão de tarefas para a equipe. Definiu-se que o aplicativo apresentaria as seguintes funcionalidades: (a) Cadastrar Local, (b) Procurar Local, (c) Filtrar os locais no mapa, (d) Olhar a lotação de determinado lugar, (e) Ajudar na compra de produtos, (f) Solicitar ajuda na compra produtos e (g) Mostrar informações sobre os estabelecimentos. Para instanciar o funcionamento do sistema, foi criado um protótipo de baixa fidelidade.

Na segunda etapa, ocorreu a implementação do sistema, utilizando a biblioteca de desenvolvimento mobile React Native [Barros, G. (2019)] e a plataforma EXPO. Para o carregamento das informações foi usado um sistema manual, onde alguns integrantes da equipe pesquisaram e entraram em contato com empresas que faziam entrega de produtos, e pelos gráficos disponibilizados pelo Google, onde através do web crawlers, um algoritmo de análise dos códigos de sites, foram coletadas os dados de movimentação dos lugares. E finalmente, após a etapa de testes, o sistema foi disponibilizado e está sendo testado pelos usuários finais que usam o sistema android.

### 3. Resultados Alcançados

O aplicativo foi lançado apresentando as funcionalidades de cadastrar, filtrar, olhar a lotação e mostrar informações sobre os estabelecimentos, visando levar o sistema ao público o mais rápido possível. A Figura 1 apresenta algumas das telas do aplicativo.



Figura 1 – Telas do aplicativo.

### 4. Conclusão

O aplicativo foi lançado no mercado, tendo como diferencial a facilidade de utilização e pesquisa de supermercados e farmácias que fazem entregas, além de mostrar a aglomeração de certo local. Através das respostas do formulário disponibilizado para os usuários, tem-se como trabalhos futuros fazer possíveis aprimoramentos, incluir novas funcionalidades, procurar patrocínios para tornar possíveis futuras melhorias significativas do sistema.

### 5. Referências

BAIROS, G., de Carvalho, H. G., & LAMPERT, V. D. N. (2019). Análise comparativa entre as tecnologias React Native, Nativescript, Flutter e Vue Native no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. In Embrapa Pecuária Sul-Resumo em anais de congresso (ALICE). In: SIMPÓSIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA EMBRAPA PECUÁRIA SUL, 9., 2019, Bagé. Resumos... Bagé: Embrapa Pecuária Sul, 2019..

Ministério da Saúde. 2020. CORONAVIRUS [WEB PAGE]. <https://covid.saude.gov.br>. Acessado em: 15 de Junho de 2020.