

MARQUEAI - SISTEMA DE AGENDAMENTO DE QUADRAS

YAMAMOTO, Bruno Yudi; VERONA, Edmilson Domaredzki.

RESUMO

Objetivo: Desenvolver um sistema que simplifique o processo de agendamento de jogos em quadras esportivas, permitindo o pagamento diretamente pelo aplicativo e oferecendo ao proprietário uma ferramenta eficaz para gerenciar os horários de seu estabelecimento de maneira mais eficaz. **Método:** Foi realizada uma análise baseada em experiências cotidianas e relatos de usuários que indicaram dificuldades recorrentes no processo de agendamento, como a demora na confirmação de horários e a falta de disponibilidade. Para resolver essas questões, está sendo criado um software que atenda tanto os proprietários quanto os usuários interessados em agendar. **Resultado:** O software está evoluindo gradativamente, com funcionalidades básicas já implementadas. Ajustes e melhorias estão sendo realizados, e a versão do aplicativo encontra-se parcialmente finalizada, aguardando apenas a conclusão da versão web para integração completa.

Palavras-chave: Quadra, Software, Agendamento

ABSTRACT

Objective: Develop a system that simplifies the process of scheduling games on sports courts, allowing payment directly through the application and providing the owner with an effective tool to manage their establishment's schedules more efficiently. **Method:** An analysis was conducted based on everyday experiences and user reports indicating recurring difficulties in the scheduling process, such as delays in confirming times and a lack of availability. To address these issues, software is being created to serve both owners and users interested in scheduling. **Result:** The software is gradually evolving, with basic functionalities already implemented. Adjustments and improvements are being made, and the application version is partially completed, pending only the finalization of the web version for full integration.

Keywords: Court, Software, Scheduling

INTRODUÇÃO

O agendamento de horários em quadras esportivas representa um desafio significativo para proprietários e usuários na cidade. A ausência de um sistema eficiente de gerenciamento gera dificuldades na organização dos horários, resultando em atrasos e confusões para ambos os lados. Os proprietários frequentemente enfrentam obstáculos para gerenciar as reservas de maneira clara e objetiva, enquanto os usuários, muitas vezes, precisam aguardar longos períodos para obter informações sobre a disponibilidade das quadras.

Com a crescente demanda por soluções tecnológicas que otimizem esses processos, torna-se essencial implementar um sistema que simplifique o agendamento e ofereça maior comodidade. No geral, os softwares auxiliam na eliminação de erros humanos, trazendo eficácia e consistência aos processos, garantindo que a empresa se mantenha saudável (MONITORATEC, 2024). Nesse contexto, o **MarqueAI** está sendo desenvolvido com o intuito de ser uma plataforma que atenda tanto os proprietários das quadras quanto os jogadores, proporcionando um meio mais ágil para reservar horários e realizar pagamentos diretamente pelo aplicativo.

Essa solução visa não apenas facilitar o processo de reserva, mas também proporcionar aos proprietários um controle mais eficiente sobre a gestão dos horários, otimizando a ocupação e evitando conflitos de agenda.

Assim, o desenvolvimento do **MarqueAI** surge como uma resposta eficaz para atender às necessidades de agendamento e gerenciamento de reservas no contexto esportivo.

OBJETIVO

O objetivo do **MarqueAI** é servir como uma plataforma integrada para o agendamento de quadras esportivas na cidade, facilitando o processo tanto para os proprietários das quadras quanto para os usuários que desejam reservar horários. A aplicação permitirá o cadastro eficiente de quadras, usuários e seus respectivos agendamentos, além de gerar relatórios detalhados com base nos dados de utilização das quadras.

A solução contará com uma interface web destinada aos proprietários, possibilitando a gestão dos horários disponíveis, a visualização de reservas e o controle da ocupação de suas quadras. Para os usuários, será disponibilizado um aplicativo mobile, que permitirá a consulta de disponibilidade em tempo real, a realização de agendamentos e pagamentos diretamente pelo celular.

MÉTODO

Para obter as informações necessárias para o desenvolvimento do software, foi realizada uma análise baseada em experiências cotidianas e relatos de usuários. Esses relatos indicaram dificuldades recorrentes no processo de agendamento, como a demora na confirmação de horários e a falta de disponibilidade, o que muitas vezes impedia a prática do esporte devido à resposta tardia ou à impossibilidade de encontrar outra quadra disponível a tempo.

Com base nesses problemas, foram elaborados diagramas para mapear todas as possíveis interações e cenários do sistema, permitindo a identificação clara dos requisitos necessários. A metodologia SCRUM Solo foi utilizada no processo de desenvolvimento, com a criação de cards para organizar as tarefas e acompanhar o progresso. À medida que novas sugestões e melhorias surgiam, novos cards eram adicionados, garantindo que todas as funcionalidades fossem implementadas de maneira eficaz e sem perda de foco no escopo inicial do projeto.

DESENVOLVIMENTO

Para garantir uma estrutura de código legível e de fácil manutenção, foram aplicados princípios descritos em livros como *"Código Limpo"* (MARTIN, 2009) e *"O Codificador Limpo"* (MARTIN, 2012), visando facilitar futuras alterações e ajustes no sistema. Na autenticação, foram utilizados diferentes métodos: para a API, a autenticação é realizada via tokens gerados pelo Sanctum do Laravel, enquanto na versão web foi implementada a autenticação com Laravel Passport, que também gera tokens para manter a sessão ativa.

As tecnologias utilizadas no backend incluem o PHP 8.3 com o framework Laravel em sua versão 10. O banco de dados escolhido foi o MariaDB, e o Docker foi incorporado ao ambiente de desenvolvimento para facilitar a configuração e

execução em outras máquinas, além de simplificar o processo de hospedagem, já que a imagem contém todas as dependências necessárias. Também está sendo utilizado o Redis para gerenciamento de cache.

No desenvolvimento do aplicativo mobile, optei por utilizar o React Native na versão 10.2.4, juntamente com o Node.js 20.11.1 para o suporte ao ambiente React.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento do **MarqueAI** está em um estágio avançado, com várias funcionalidades essenciais já implementadas e em funcionamento. Embora o sistema ainda não esteja completamente finalizado, os progressos feitos até o momento indicam que o projeto está caminhando para atender integralmente às necessidades tanto dos proprietários de quadras quanto dos usuários que buscam uma forma prática de agendar e gerenciar horários.

As próximas etapas incluem ajustes e melhorias na versão web, além da integração completa entre o aplicativo mobile e a plataforma online, garantindo uma solução robusta e eficiente para o agendamento esportivo.

REFERÊNCIAS

MONITORATEC. *O que é software e a importância de ter um em sua empresa*. Disponível em: <https://www.monitoratec.com.br/blog/o-que-e-software/>. Acesso em: 13 set. 2024.

MARTIN, Robert C. *Código Limpo: Habilidades Práticas do Agile Software*. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2009.

MARTIN, Robert C. *O Codificador Limpo: A Arte de Codificar com Qualidade*. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2012.