



# EASIER

hEalth And wellness promoting game platfoRm

E3.3 - Manual da Plataforma Backoffice

Diogo Santos, Diogo Castro, José Figueiredo, Renato Duarte –  
12/12/2022

## Contents

1. Introdução.....	2
2. Instalação.....	2
3. Manual da Plataforma .....	2
a. Login.....	2
b. Gerir Ações.....	3
c. Gerir Categorias .....	4
d. Gerir Equipamentos .....	5
e. Gerir Portais .....	6
f. Gerir Narrativas.....	6

## 1. Introdução

O projeto EASIER é dotado de uma aplicação *web* de *backoffice*, que irá servir de suporte à aplicação principal Android, tendo esta como objetivo principal a configuração de todas as entidades necessárias para o funcionamento do jogo digital.

A aplicação de *backoffice* será principalmente utilizada por um administrador do sistema, que terá a responsabilidade de garantir que os todos recursos necessários para o bom funcionamento da aplicação android estão disponíveis para serem utilizados.

Para tal, o administrador do sistema será capaz de utilizar a aplicação de *backoffice* para definir exercícios, categorias de narrativas, equipamentos que poderão ser utilizados na realização dos exercícios físicos, os portais, que representam o local geográfico onde deverão ser realizados os exercícios físicos e por fim as narrativas, que é a entidade fundamental para o jogo, pois relaciona as várias sub-narrativas, a sequência de portais que deve ser tida em consideração e o exercício a ser realizado em cada portal da sequência previamente mencionada.

## 2. Instalação

A instalação da plataforma está condicionada ao sistema operativo Windows, sendo necessário a utilização dos serviços IIS (nativamente disponíveis). Será necessário criar uma *application* no IIS, juntamente com a configuração do módulo *iisnode*, de forma a ser possível disponibilizar corretamente a aplicação. Por fim, será necessário efetuar a configuração da conexão com a base de dados que alberga toda a informação da aplicação, utilizando para isso o ficheiro de configuração, existente na raiz da pasta do projecto.

## 3. Manual da Plataforma

### a. Login

A plataforma de backend possui um mecanismo de autenticação, ou seja, o administrador do sistema necessitará de iniciar sessão utilizando as suas credenciais (email e password) e posteriormente terá acesso às restantes funcionalidades suportadas. Abaixo, na [Figura 1](#), é apresentado o ecrã de início de sessão da aplicação.



Figura 1- Ecrã de início de sessão

Os tópicos apresentados de seguida, relativos às restantes funcionalidades, pressupõe que utilizador já se encontra autenticado no sistema.

#### b. Gerir Ações

O ecrã de gestão das ações, apresenta uma lista com as ações que estão criadas no sistema. De seguida, é apresentada a [Figura 2](#) referente ao ecrã da gestão de ações.



Figura 2- Ecrã de gestão de ações

Adicionalmente, é possível criar/editar ações, visualizar os detalhes das mesmas e eliminá-las. A [Figura 3](#) e a [Figura 4](#) demonstram a criação e visualização de uma ação, respetivamente.

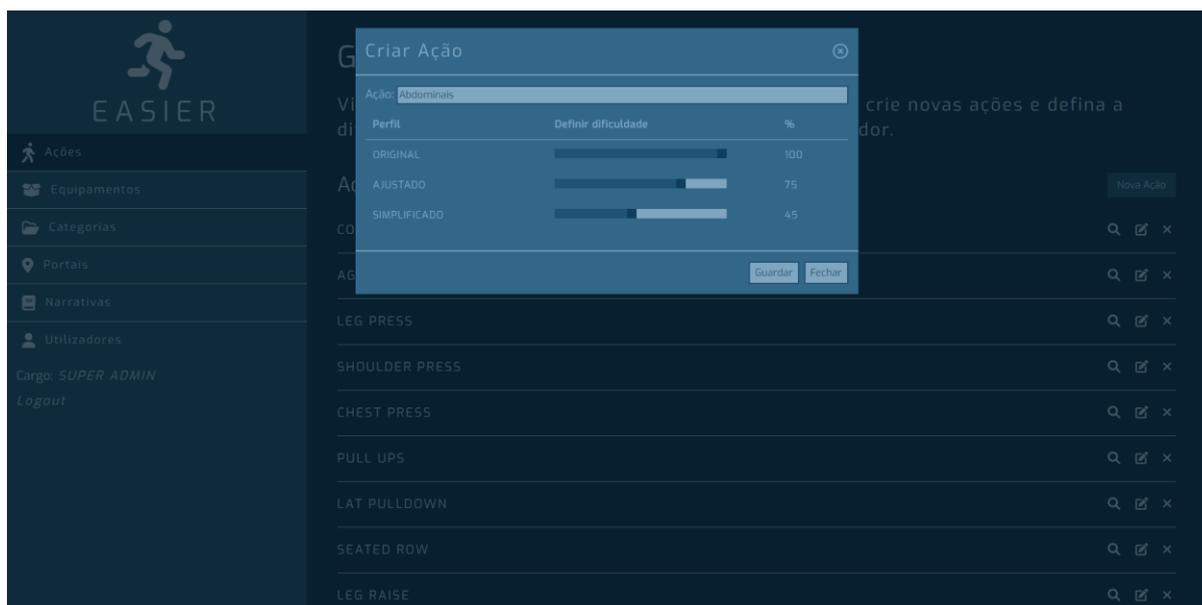


Figura 3- Criação de uma nova ação

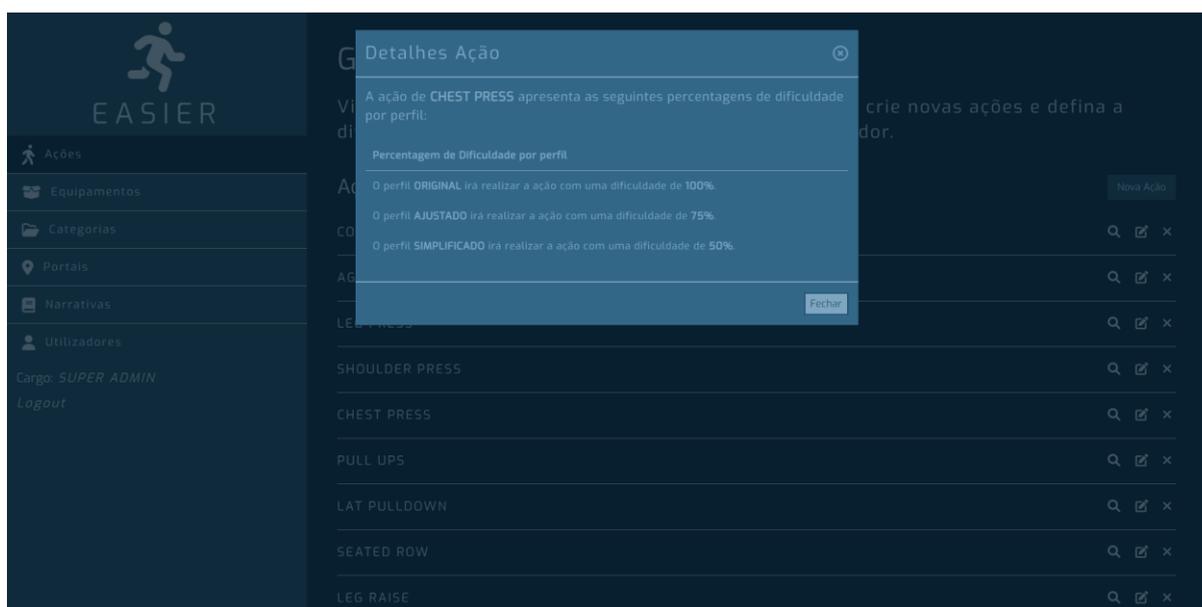


Figura 4- Visualização dos detalhes de uma ação

### c. Gerir Categorias

Quanto ao ecrã de gestão das categorias, este segue uma lógica semelhante ao de gestão de ações, anteriormente descrito. É apresentada uma listagem das categorias do sistema e é possível a criação de novas categorias, edição e eliminação de categorias já existentes. Abaixo, é apresentada a [Figura 5](#), ilustrativa do respetivo ecrã de gestão de categorias.



Figura 5- Ecrã de gestão de categorias

#### d. Gerir Equipamentos

Quanto ao ecrã de gestão de equipamentos, é apresentada uma listagem das ações e os diferentes equipamentos que podem ser associados a cada ação, ou seja, definir quais os equipamentos que podem ser utilizado durante a realização de determinada ação, como é possível observar na [Figura 6](#), abaixo apresentada.



Figura 6- Ecrã de gestão de equipamentos

Complementarmente, o administrador do sistema poderá adicionar novos equipamentos e também editar/eliminar os existentes no sistema, como é observável na [Figura 7](#), posteriormente apresentada.

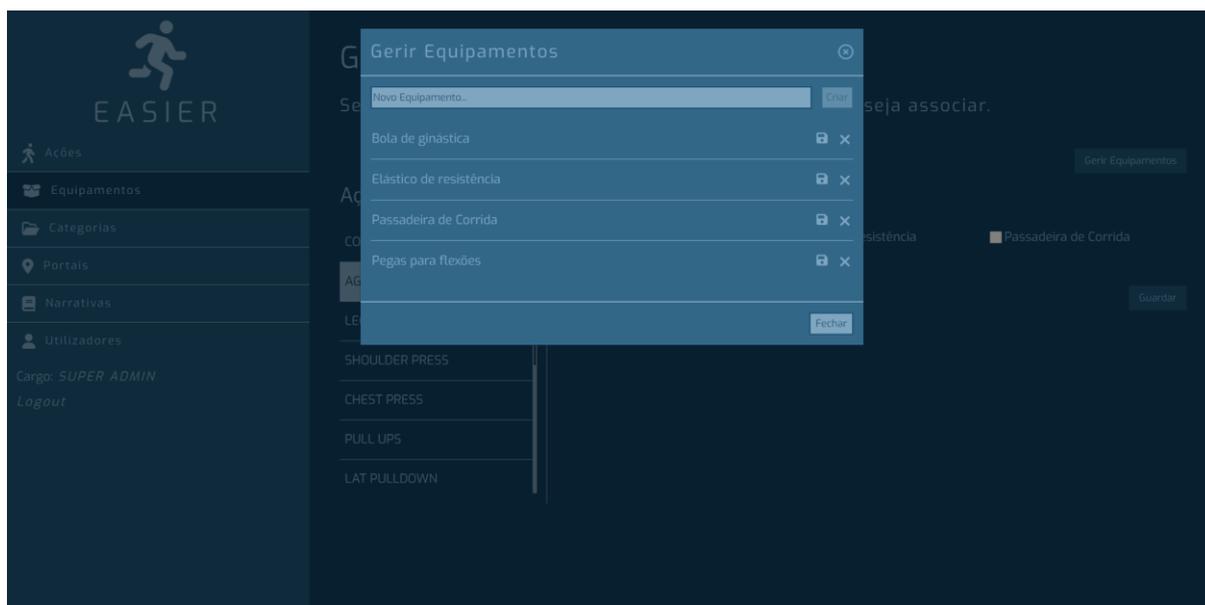


Figura 7- Gestão de equipamentos

#### e. Gerir Portais

No ecrã de gestão de portais é apresentado um mapa geográfico onde o administrador do sistema pode visualizar os vários portais existentes e seleccioná-los para visualizar os seus detalhes, editá-los ou até eliminá-los. Adicionalmente, poderá seleccionar uma zona livre no mapa geográfico, de modo a criar um novo portal.

Abaixo, é apresentada a [Figura 8](#), representativa do ecrã de gestão de portais.



Figura 8- Ecrã de gestão de portais

#### f. Gerir Narrativas

Inicialmente, no ecrã de gestão de narrativas, é apresentada a listagem das várias categorias existentes em que ao seleccionar determinada categoria, são apresentadas as narrativas correspondentes à categoria anteriormente seleccionada, como observável de seguida na [Figura 9](#).

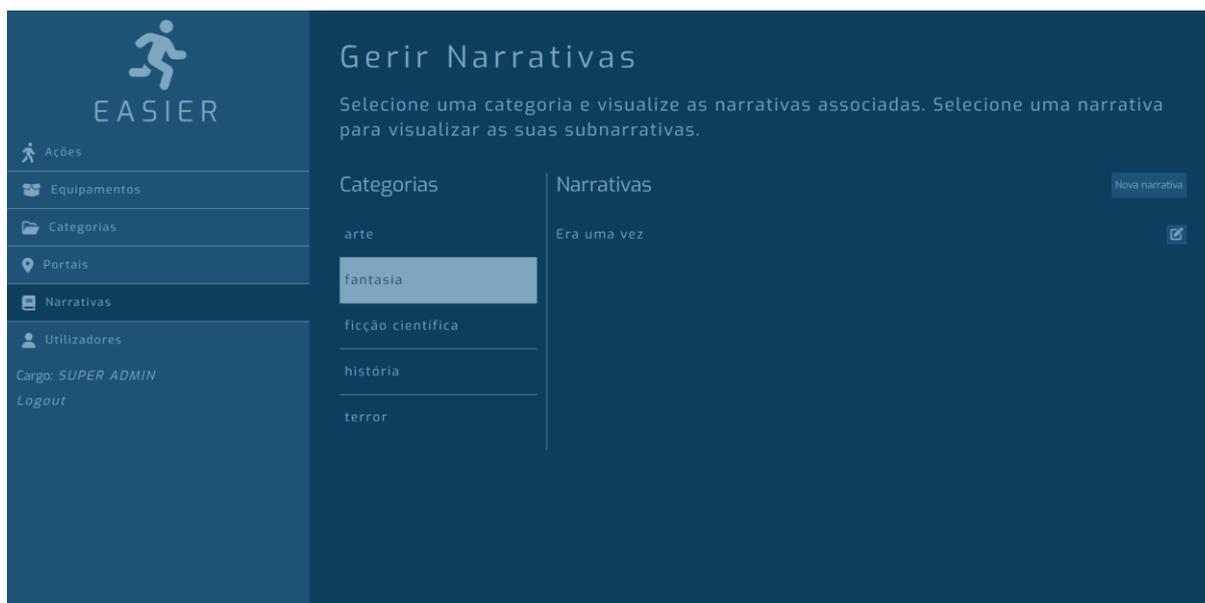


Figura 9- Ecrã principal da gestão de narrativas

Adicionalmente, é possível visualizar os detalhes de uma narrativa, selecionando a mesma. Nestes detalhes estão incluídos o título, a narrativa principal, as várias sub-narrativas, a sequência de portais de cada sub-narrativa e os exercícios associados a cada portal. De seguida, é apresentada a [Figura 10](#), ilustrativa da visualização dos detalhes de uma narrativa.

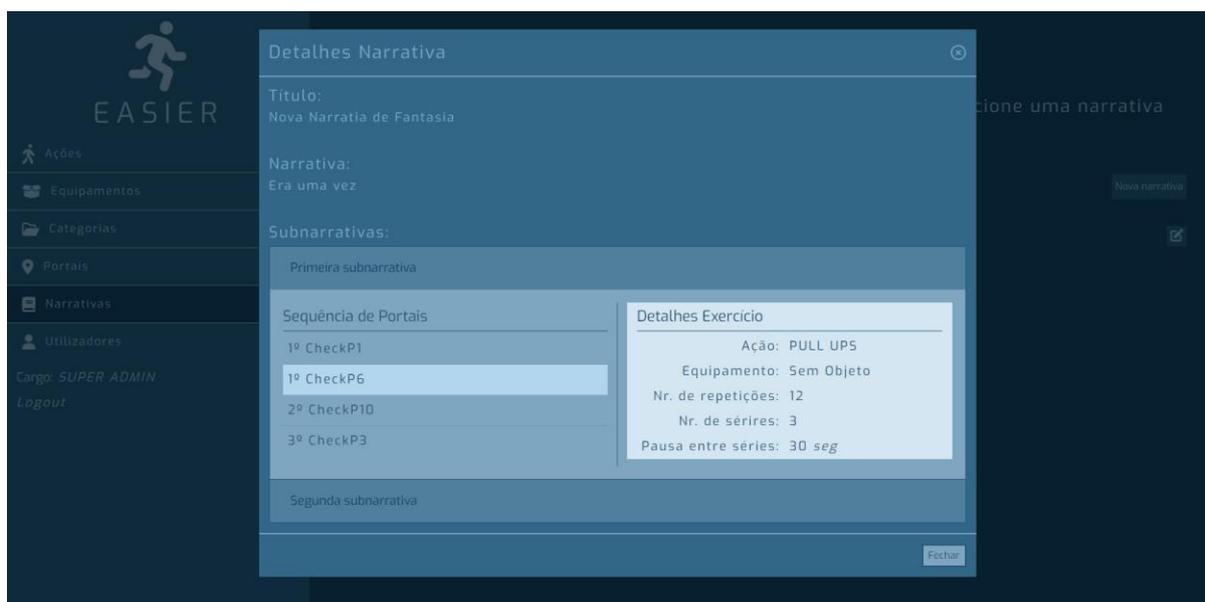


Figura 10- Detalhes de uma narrativa

Quanto à criação de uma nova narrativa, esta é constituída por várias etapas. A primeira etapa, consiste na definição do título, da narrativa, das sub-narrativas e sequência de portais de cada sub-narrativa, como é possível observar na [Figura 11](#), [Figura 12](#) e [Figura 13](#) abaixo apresentadas, respetivamente.

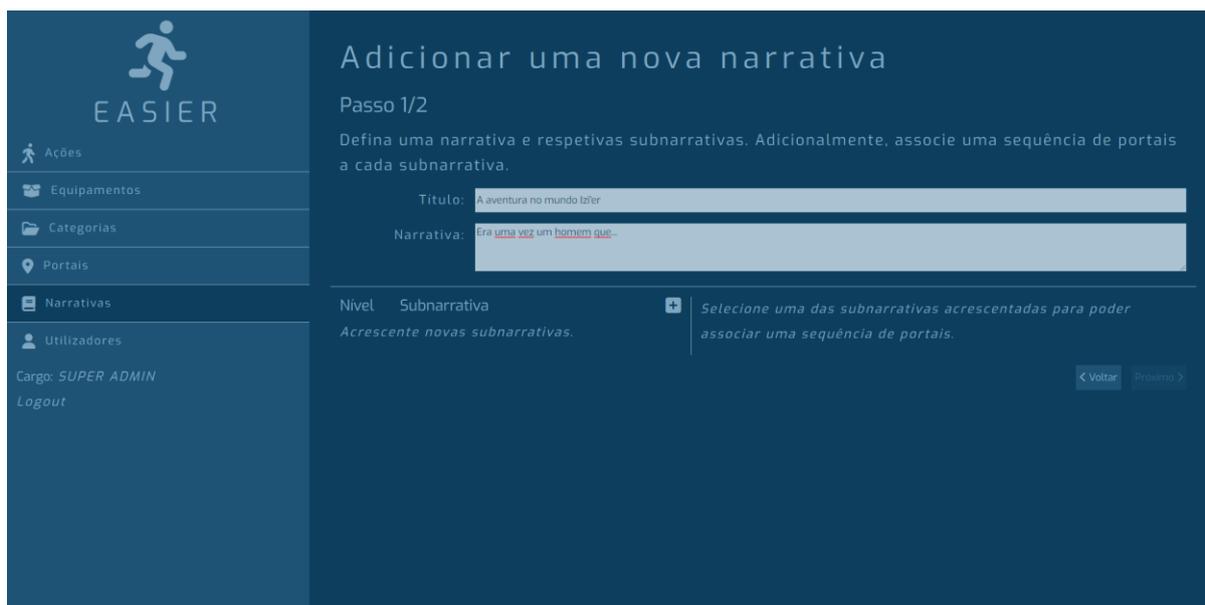


Figura 11- Etapa 1/2: Definição do título e narrative

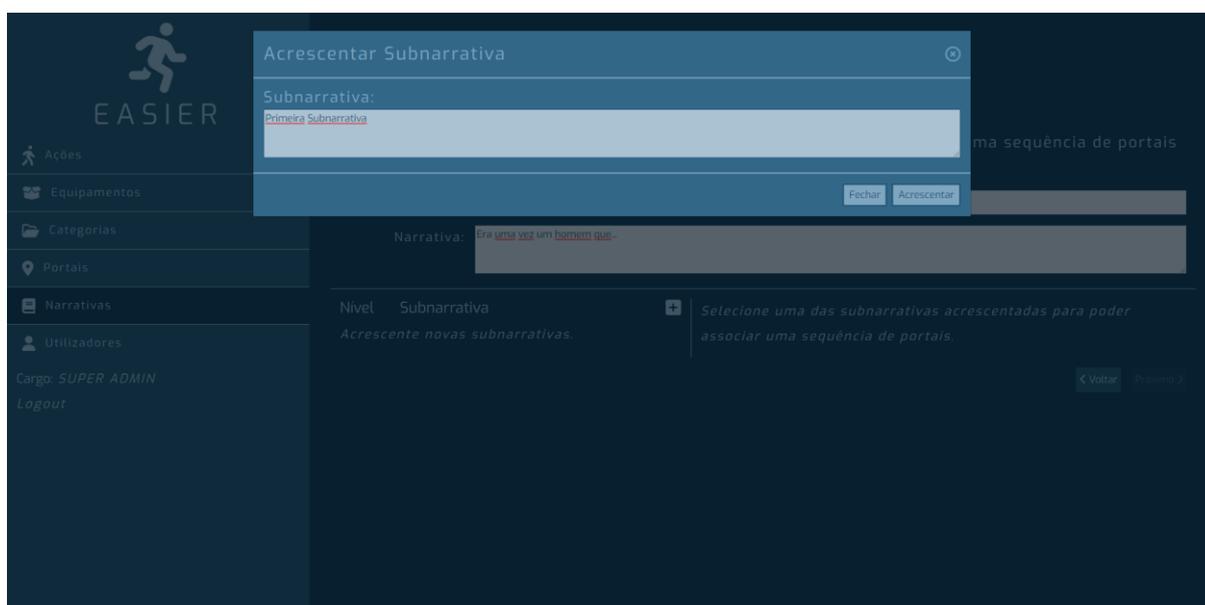


Figura 12- Etapa 1/2: Definição das subnarrativas

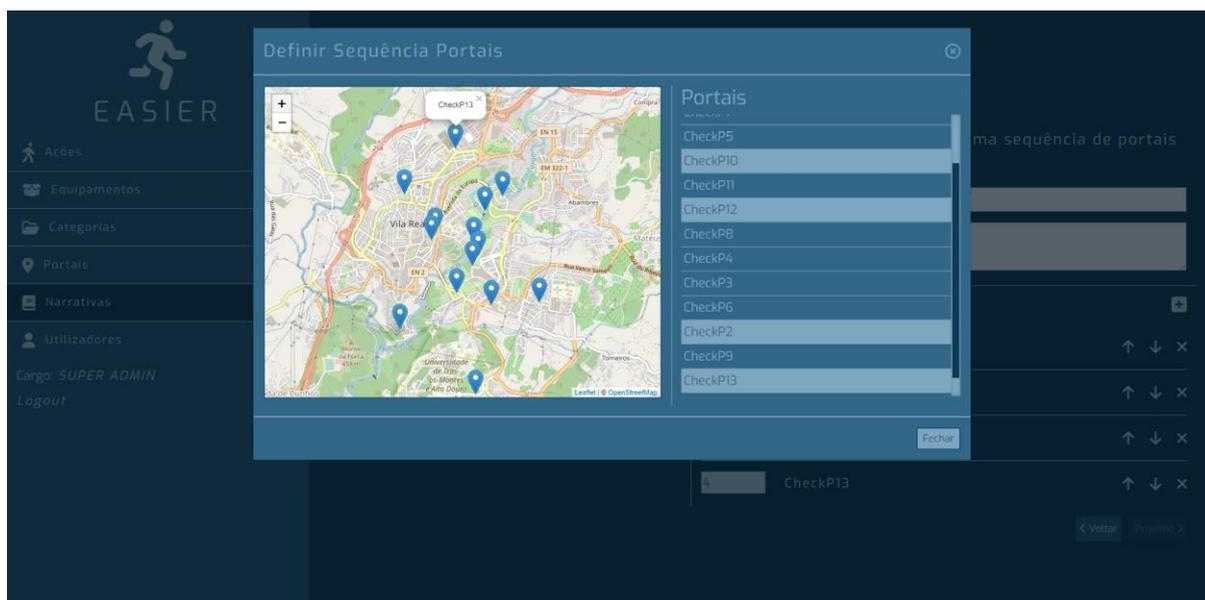


Figura 13- Etapa 1/2: Definição da sequência de portais de uma sub-narrativa

Depois de definidos os elementos anteriormente mencionadas, o ecrã da primeira etapa de definição de uma narrativa deve ser semelhante ao da [Figura 14](#), apresentada posteriormente. Note-se que é possível serem adicionadas mais sub-narrativas, sendo necessário definir a sequência de portais para cada uma delas.

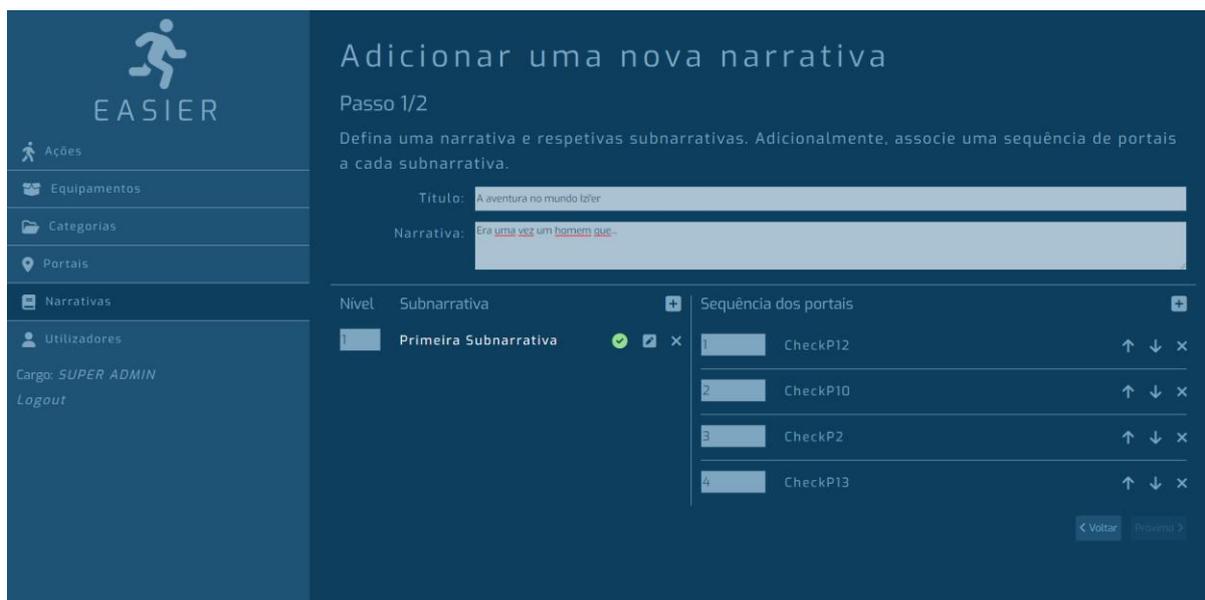


Figura 14- Etapa 1/2: Exemplo da finalização da definição dos elementos

Como segunda etapa tem-se a definição dos exercícios, em que é esperado que o administrador do sistema, para cada sub-narrativa, associe um exercício a cada portal da(s) sub-narrativa(s). De seguida, é apresentada a [Figura 15](#), ilustrativa da realização da etapa anteriormente descrita.

Figura 15- Etapa 2/2: Definição dos exercícios associados a cada portal de cada sub-narrativa

Com isto, tem-se todas as etapas necessárias para a definição de uma nova narrativa. Adicionalmente, no ecrã inicial das narrativas o administrador tem a possibilidade de editar as mesmas, selecionando o botão que se situa à direita da narrativa e seguindo a mesma lógica anteriormente descrita, como é observável na [Figura 9](#), anteriormente apresentada.