

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
MINAS GERAIS - *CAMPUS* OURO BRANCO
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Eduardo Maslow de Oliveira Coelho

**QUARTO AMIGO: Uma solução para compartilhamento de
moradia estudantil.**

Ouro Branco - MG

2026

EDUARDO MASLOW DE OLIVEIRA COELHO

QUARTO AMIGO: Uma solução para compartilhamento de moradia estudantil.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais - *Campus* Ouro Branco para a obtenção do título de Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. Jânio Rosa da Silva.

Ouro Branco - MG
2026

C672q Coelho, Eduardo Maslow de Oliveira.

Quarto amigo: uma solução para compartilhamento de moradia estudantil. / Eduardo Maslow de Oliveira Coelho. – 2026.

14.il.col.

Orientador: Jânio Rosa da Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Sistemas de Informação) – Instituto Federal de Minas Gerais. *Campus* Ouro Branco, 2026.

1. Moradia estudantil. 2. Repúblicas. 3. Locação. 4. Estudantes universitários. 5. Transição acadêmica. I. Silva, Jânio Rosa da. II. Instituto Federal de Minas Gerais. *Campus* Ouro Branco. III. Título.

CDU:378.18



**MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS
GERAIS**

(31) 3742-2149 – gabinete.ourobranco@ifmg.edu.br

ANEXO II – ATA DE CONCLUSÃO DE TCC

Aos 19 dias do mês de janeiro de 2026, às 19:50 horas, Eduardo Maslow de Oliveira Coelho, aluno(a) regularmente matriculado no Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal de Minas Gerais, campus Ouro Branco, matrícula 0037114, concluiu o seu Trabalho de Conclusão de Curso por meio de:

() Publicação do artigo intitulado _____ na revista/conferência _____, cujo comprovante de aceitação será anexado a esta ata, recebendo a nota _____ pelo trabalho. Eu, na qualidade de orientador do aluno, lavrei a presente ata atestando a conclusão do trabalho, a qual será assinada por mim e pelo aluno.

Professor Orientador

Aluno

(X) Defesa em sessão pública realizada às 19:50 horas, na sala auditório do Instituto Federal de Minas Gerais, campus Ouro Branco, na presença da banca examinadora composta pelos docentes:

1 - Daniela Costa Terra

2 - Ederson Naves Fernandes Gonçalves Júnior

3 - Marcio Assis Miranda

do artigo intitulado Quarto Amigo - Uma solução para compartilhamento de moradia estudantil



**MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS
GERAIS**

(31) 3742-2149 – gabinete.ourobranco@ifmg.edu.br

A banca examinadora, após reunião em sessão reservada, deliberou pela aprovação do referido trabalho, atribuindo a nota 69,6. Eu, na qualidade de presidente da banca examinadora, lavrei a presente ata que será assinada por mim, pelos demais examinadores e pelo aluno.

Observações pertinentes à defesa:

NOME E ASSINATURA DOS COMPONENTES DA BANCA E DO ORIENTADO



Documento assinado digitalmente

JANIO ROSA DA SILVA

Data: 23/01/2026 16:37:12-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Professor Orientador: *Janio Rosa da Silva*



Documento assinado digitalmente

DANIELA COSTA TERRA

Data: 24/01/2026 15:12:19-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Examinador 1: *Daniela Costa Terra*



Documento assinado digitalmente

EDERSON NAVES FERNANDES GONCALVES JUN

Data: 23/01/2026 19:21:37-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Examinador 2: *Ederson Naves Fernandes Goncalves Júnior*



Documento assinado digitalmente

MARCIO ASSIS MIRANDA

Data: 23/01/2026 18:54:01-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Examinador 3: *Marcio Assis Miranda*



Documento assinado digitalmente

EDUARDO MASLOW DE OLIVEIRA COELHO

Data: 23/01/2026 13:24:10-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Aluno(a): *Eduardo Maslow de Oliveira Coelho*



**MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS
GERAIS**

(31) 3742-2149 – gabinete.ourobranco@ifmg.edu.br

DECLARAÇÃO ANTI-PLÁGIO

Eu, Eduardo Maslow de Oliveira Coelho, estudante do curso Bacharelado em Sistemas de Informação do IFMG – Campus Ouro Branco, declaro, para os devidos fins e efeitos, e para fazer prova junto ao IFMG – Campus Ouro Branco, que, **sob as penalidades previstas no art. 299 do Código Penal Brasileiro**, que é de minha criação o Trabalho de Conclusão de Curso que ora apresento.

Art. 299 do Código Penal Brasileiro, que dispõe sobre o crime de *Falsidade Ideológica*:


“Omitir, em documento público ou particular, declaração que dele devia constar, ou nele inserir ou fazer inserir declaração falsa ou diversa da que devia estar escrita, com o fim de prejudicar direito, criar obrigação ou alterar verdade sobre fato juridicamente relevante:

Pena – reclusão, de 1 (um) a 5 (cinco) anos, e multa, se o documento é público, e reclusão de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa, se o documento é particular.

Parágrafo único. Se o agente é funcionário público, e comete o crime prevalecendo-se do cargo, ou se a falsificação ou alteração é de assentamento de registro civil, aumenta-se a pena de sexta parte”.

Este crime engloba plágio e compra fraudulenta de documentos científicos. Por ser verdade, e por ter ciência do referido artigo, firmo a presente declaração.

Ouro Branco, 23 de janeiro de 2026

 Documento assinado digitalmente
EDUARDO MASLOW DE OLIVEIRA COELHO
Data: 23/01/2026 13:38:20-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Assinatura do aluno: _____

QUARTO AMIGO - Uma solução para compartilhamento de moradia estudantil

Coelho, Eduardo Maslow de Oliveira ¹, Prof. Silva, Jânio Rosa da ²

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Minas Gerais - Ouro Branco (IFMG - OB)
Rua. Afonso Sardinha, 90 – (31) 3742-2149 – Ouro Branco – MG – Brasil

²Instituto Federal de Minas Gerais - Ouro Branco (IFMG) – Ouro Branco, MG – Brasil

{0037114}@ifmg.edu.br, maslow5941@hotmail.com

Resumo. *Este projeto acadêmico visa abordar a problemática enfrentada por indivíduos em transição do ensino médio para a faculdade, bem como aqueles que já concluíram essa transição e estão imersos na vida universitária. Muitas vezes, essas pessoas optam por se mudar de suas cidades de origem e compartilhar residências com outros estudantes em situações semelhantes, ou escolhem viver de forma independente em kitnets ou quartos de repúblicas.*

O Quarto Amigo surge como uma solução para facilitar essa transição, atuando como intermediário entre proprietários de imóveis e locatários. Este serviço visa especialmente auxiliar repúblicas que enfrentam desafios com a saída de moradores, seja devido à conclusão dos estudos ou simplesmente por experiências individuais.

Palavras-chave: *Moradia estudantil. Repúblicas. Locação. Estudantes universitários. Transição acadêmica.*

1. Introdução

A transição do ensino médio para a faculdade representa um marco crucial na vida dos estudantes, uma jornada que vai além dos desafios acadêmicos para abranger mudanças significativas no ambiente e no estilo de vida. Muitos estudantes, durante esse período, enfrentam a necessidade de mudar-se para novas localidades, seja para cursar uma universidade em outra cidade ou simplesmente por desejar uma experiência mais independente.

A busca por moradia durante essa fase torna-se um processo intrincado, envolvendo escolhas como dividir um espaço com colegas de curso, optar por morar sozinho em kitnets ou integrar-se a repúblicas estudantis. Essas decisões não apenas afetam a comodidade do estudante, segundo [Garrido 2017] a moradia estudantil envolve situações e condições tanto positivas quanto negativas, o que influenciam diretamente a experiência universitária como um todo.

Nesta dinâmica desafiadora, a reflexão de [Magalhães 2004] sobre a importância da valorização dos contextos geográficos, sociais e culturais ganha relevância. Magalhães destaca que a educação é um processo de subjetivação e integração progressivas, cuja objetivação se traduz na capacidade de criar e corresponder aos desafios da realidade. Isso ressalta a importância de considerar não apenas as características físicas do local de moradia, mas também seu impacto nas experiências vividas pelos estudantes.

[Bosi 2012] complementa essa perspectiva ao afirmar que "as lembranças se apoiam nas pedras da cidade", destacando a estreita ligação entre a vida do grupo e a

morfologia da cidade. Essa noção é corroborada por [Certeau 1996], que veem o simples ato de sair de casa como uma relação entre a pessoa e o mundo físico e social, onde o espaço é moldado por operações que o orientam, circunstanciam, temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais.

Nesse contexto desafiador, o projeto "Quarto Amigo" surge como uma proposta inovadora e estratégica para facilitar essa transição habitacional. O Quarto Amigo assume o papel de intermediador entre aqueles que procuram locar um espaço e os que buscam uma moradia durante o período acadêmico. A proposta vai além de simplesmente oferecer uma plataforma de busca de locação; ela visa aprimorar e suavizar todo o processo de transição, garantindo que a experiência de mudança seja enriquecedora e menos custosa.

Ao adentrar nos detalhes deste projeto, é fundamental compreender a diversidade de situações enfrentadas pelos estudantes durante essa fase. Alguns preferem a independência de viver sozinhos, enquanto outros buscam as repúblicas estudantis. O Quarto Amigo abrange essa diversidade e apresenta-se como uma ferramenta versátil, que se adapta às diferentes necessidades e preferências dos estudantes.

O papel do Quarto Amigo torna-se ainda mais relevante ao considerar as repúblicas estudantis, espaços que muitas vezes enfrentam desafios consideráveis com a saída de membros, seja devido a conclusão dos estudos ou escolhas individuais. Oferecendo suporte a essas repúblicas, o projeto não apenas cumpre um papel de intermediação, mas também contribui para a manutenção e o fortalecimento dessas comunidades, enriquecendo a vida social dos estudantes universitários.

2. Objetivos

O objetivo do projeto proposto é desenvolver um aplicativo mobile para Android, desenvolvido em Java, que busca atender o público universitário. O aplicativo terá a finalidade de realizar a busca e divulgação de vagas em repúblicas ou moradias estudantis. Os objetivos específicos são:

- Centralizar as informações das repúblicas em uma única plataforma, eliminando a necessidade do usuário buscar vagas em diversos grupos de redes sociais, como facebook e outros.
- Facilitar uma comunicação simples e direta entre os interessados na vaga.

3. Trabalhos Correlatos

Esta seção apresenta os trabalhos relacionados, que se assemelham com o projeto que será apresentado.

3.1. Republic: Aplicação mobile para divulgar e procurar vagas em repúblicas universitárias

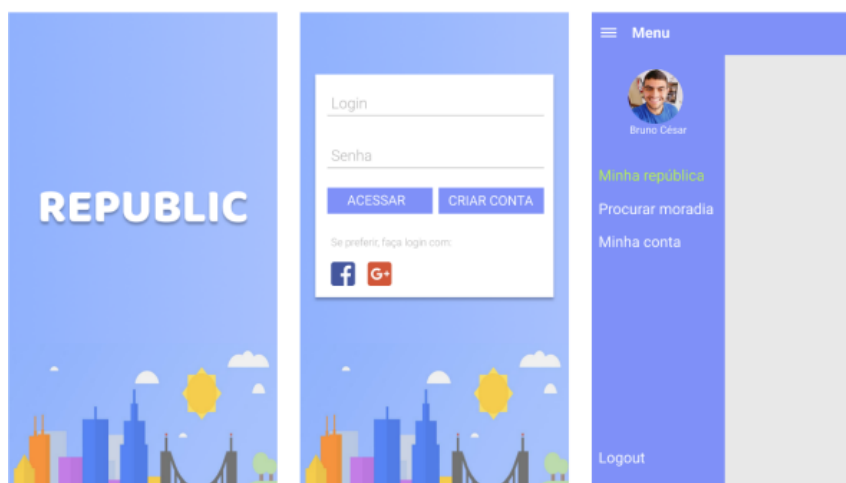
O projeto Republic criado por Bruno César Sales Alves (UFU), têm como foco a criação de um aplicativo que facilita a busca e divulgação de vagas em repúblicas universitárias.

Destaques Técnicos:

Multiplataforma: Foi desenvolvido com o framework Ionic, permitindo, assim, que o aplicativo funcione em diferentes sistemas (Android e iOS).

Eficiência de Dado: Utiliza o Firebase como banco de dados para gerenciamento de dados em tempo real, autenticação de usuários e o armazenamento seguro oferecido pela própria plataforma.

Conclusão: O diferencial é a plataforma escolhida; é uma solução prática e inovadora com a iniciativa de resolver um problema recorrente no meio acadêmico. Ao integrar tecnologias modernas, o aplicativo permite que estudantes se conectem de forma ágil durante o período universitário.



Screenshot (a) Tela splashscreen (b) tela login (c) menu principal

Figura 1. [Alves 2017a]

Uma limitação do projeto está na não utilização de uma IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado), o que pode tornar a visualização para terceiros um pouco mais complexa. No entanto, é importante destacar que o trabalho é meticulosamente elaborado, incorporando novas tecnologias de forma abrangente, além de possuir uma interface bastante amigável.

3.2. Minha República

O "Minha República" originou-se como um projeto idealizado por universitários de Sobral, Ceará, que enfrentaram o processo de transição e mudança de residência. Essa startup surgiu como uma iniciativa impulsionada pelo programa Corredores Digitais, apoiado pelo governo do Ceará, o qual incentiva e proporciona todos os recursos necessários para que jovens empreendedores estabeleçam seus próprios negócios na área de Tecnologia da Informação e Comunicação. [Ceará 2016].

O aplicativo alcançou significativa visibilidade em 2016, sendo selecionado para participar da Campus Party, o maior evento tecnológico do mundo, que destaca novidades científicas, inovações e ideias empreendedoras e criativas. [Ceará 2016].

Após pesquisar nas lojas de aplicativos da App Store e Play Store. Contudo, o aplicativo "Minha República" encontra-se indisponível atualmente, impedindo uma análise mais detalhada.



Screenshot do aplicativo Minha Republica

Figura 2. [\[Alves 2017b\]](#)

4. Metodologia

Nesta seção, exploramos algumas funcionalidades do aplicativo, ou seja, seus requisitos funcionais de maneira abrangente. Adicionalmente, apresentamos de forma sucinta os motivos que fundamentaram a escolha das ferramentas utilizadas no desenvolvimento do projeto. A seguir, encontram-se listados todos os requisitos funcionais da aplicação:

1. O usuário deve realizar o cadastro para fazer o login;
2. O usuário pode visualizar a lista com os anúncios das vagas sem estar cadastrado;
3. O usuário para cadastrar um anúncio deve estar logado e cadastrado;
4. Após logado o usuário pode alterar seus dados de cadastro;
5. O aplicativo faz o upload da imagem do perfil escolhido pelo usuário;
6. Já logado o usuário pode alterar os dados do anúncio;
7. O aplicativo faz o upload da imagem do anúncio automaticamente;
8. Após logado o usuário pode utilizar o filtro para selecionar o que deseja;
9. Após logado o usuário administrador pode utilizar o filtro de usuários para selecionar e alterar a forma que outros usuários podem interagir dentro do sistema;
10. O usuário possui a opção de entrar em contato com o dono do anúncio via telefone, chamada;
11. O usuário possui a opção de entrar em contato com o dono do anúncio via telefone, chat de conversa;
12. O usuário possui mais informações sobre a empresa em questão;
13. Após logado o usuário pode escolher permanecer logado ou não;
14. Em caso de perder ou esquecer a senha, basta solicitar uma redefinição pelo próprio aplicativo;
15. O usuário pode a qualquer momento remover a sua conta do aplicativo.

No processo de desenvolvimento do aplicativo, utilizar o Android Studio, uma IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado). Este software de código aberto, destaca-se pela sua ampla aceitação em ambientes acadêmicos, graças à sua intuitividade e interface amigável. O código foi desenvolvido em Java, limitando-se exclusivamente a aplicativos para a plataforma Android, e ainda não está disponível na Play Store.

O Firebase é uma plataforma de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, adquirida pela Google em 2014, e tem ganhado crescente popularidade entre desenvolvedores de aplicativos e web. Esta plataforma oferece uma ampla variedade de recursos, sendo alguns dos principais recursos utilizados neste projeto:

- Banco de Dados em Tempo Real
- Autenticação
- Hospedagem de Arquivos
- Análise de Aplicativos
- Teste A/B

5. Desenvolvimento

Neste capítulo é abordado as tecnologias que foram utilizadas para o desenvolvimento do aplicativo, banco de dados, linguagem e framework, utilizaremos alguns diagramas para apresentar e facilitar o entendimento e visualização do trabalho.

5.1. Tecnologia Utilizada

5.1.1. Linguagem

A criação da linguagem Java remonta a 1991, quando James Gosling colaborou com Patrick Naughton, Chris Warth, Ed Frank e Mike Sheridan. Inicialmente batizada de "OAK", a linguagem foi oficialmente lançada como "JAVA" em 1995 pela empresa Microsystems. Naquela época, cada dispositivo necessitava de um compilador específico para o correto funcionamento do processador (CPU).

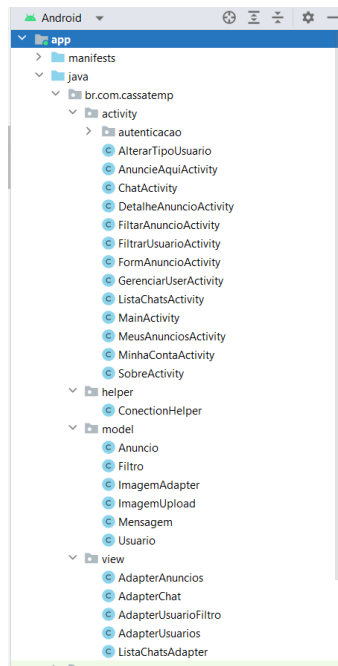
A evolução do Java visou superar essa limitação, tornando-o uma linguagem multiplataforma e portátil. Essa característica permitiu que códigos escritos em Java fossem executados em diversas CPUs, eliminando a necessidade de compiladores específicos para cada ambiente.

Conforme [Arruda 2019], é de conhecimento geral que o Java Android surgiu, provavelmente, para tornar o desenvolvimento mobile mais confortável. Java é a linguagem mais utilizada para o desenvolvimento de comércio eletrônico e aplicações simples destinadas ao sistema operacional Android, sendo esta a razão para a escolha dessa linguagem para o projeto.

Uma das maiores vantagens de se utilizar essa linguagem é a sua portabilidade; ela é executada em várias plataformas e em diversos dispositivos [Silva 2021]. Java é uma linguagem segura, portátil; seu bytecode pode ser interpretado por diversas plataformas. É orientada a objetos (POO, OPP), dinâmica e de fácil distribuição. Ela faz parte do ambiente backend e ainda é uma das 3 linguagens mais utilizadas no mundo.

5.1.2. Android Studio

Um aplicativo de desenvolvimento que segundo [Kerber 2014] a Google lança o Android Studio, ferramenta que facilita a criação de apps, uma aplicação que tem o objetivo de facilitar a vida de quem quer criar seu primeiro app para o sistema Android.



Organização de Activity Android Studio Quarto Amigo

Figura 3. AndroidStudio

O projeto Quarto Amigo possui uma estrutura simples e organizada, utilizando a estrutura MVC como mostra na figura 3.

A presença do Java no cenário de desenvolvimento de aplicativos contribuiu significativamente para consolidar a linguagem nesse mercado. No entanto, é importante destacar que as arquiteturas Java ME e Android apresentam diferenças substanciais, não havendo compatibilidade direta entre os Midlets desenvolvidos para Java ME e o ambiente Android.

No contexto do Java ME, o próprio dispositivo móvel, como um celular, desempenha o papel de abstrair o hardware e traduzir suas características para as camadas superiores de software, com as camadas inferiores integradas ao sistema operacional específico do dispositivo.

Já no Android, essa responsabilidade de abstração é atribuída ao sistema operacional, garantindo uniformidade visual do aplicativo em qualquer dispositivo. Cada Activity tem sua própria funcionalidade, e o próprio nome já destaca sua representatividade dentro do programa. Além de toda a praticidade da IDE escolhida para desenvolver este projeto, destacam-se as seguintes características:

- Possui ferramentas de lint para detectar problemas de desempenho, usabilidade, compatibilidade, etc.
- Um ambiente unificado para desenvolvimento em todos os dispositivos Android.
- Emulador rápido com diversos recursos.
- Sistema de build flexível baseado em Gradle.
- Frameworks e ferramentas de teste abrangentes.

5.1.3. Firebase

Segundo [Khawas 2018] os servidores usados para aplicativos Android são Oracle SQL, Microsoft SQL Server e MySQL, que estão conectados ao servidor por meio de arquivos PHP. Em seguida, o Firebase surgiu para aplicativos Android, que utiliza JSON para armazenar dados. Os outros servidores utilizam um formato de tabela (linhas e colunas) para armazenar dados. A figura 4 mostra como as tabelas do projeto estão distribuídas.



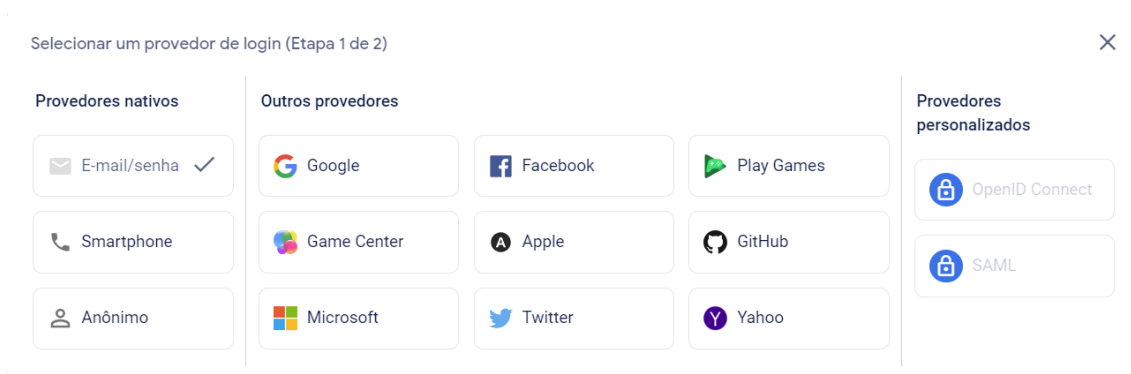
Tabelas do Firebase

Figura 4. Firebase

Para criar um projeto no firebase, devemos seguir alguns passos, são eles:

1. Aciona-se o Firebase utilizando o console do Firebase;
2. Criar um projeto do Firebase;
3. Registrar o app com o Firebase usando o apelido do aplicativo e o certificado de assinatura SHA1;
4. Fazer download do arquivo google-services.json e adiciona-lo no diretório raiz do módulo (nível do app) do seu aplicativo;
5. Adicionar o plug-in dos Serviços do Google;
6. Adicionar o arquivo Gradle do módulo, adicionando as dependências dos produtos que serão utilizados.

O Firebase é uma ferramenta muito utilizada por desenvolvedores de aplicativos e web, ela oferece gama de opções de autenticação do usuario como mostra na figura 5, para fins acadêmicos, utilizaremos somente a autenticação por e-mail e senha.



Autenticação do Firebase

Figura 5. Autenticação

6. Atividades Desenvolvidas

6.1. Análise de dados e diagramas da aplicação

No desenvolvimento deste projeto, a criação de um diagrama foi essencial. A elaboração desse diagrama permitiu uma análise mais aprofundada dos dados, contribuindo significativamente para fortalecer a estrutura do projeto.

O primeiro diagrama elaborado foi o de caso de uso, ilustrado na Figura 6, o ator da aplicação é o Estudante. Para interagir com o sistema, o usuário deve primeiro realizar o login, conseguindo assim acesso as outras aplicações do sistema.

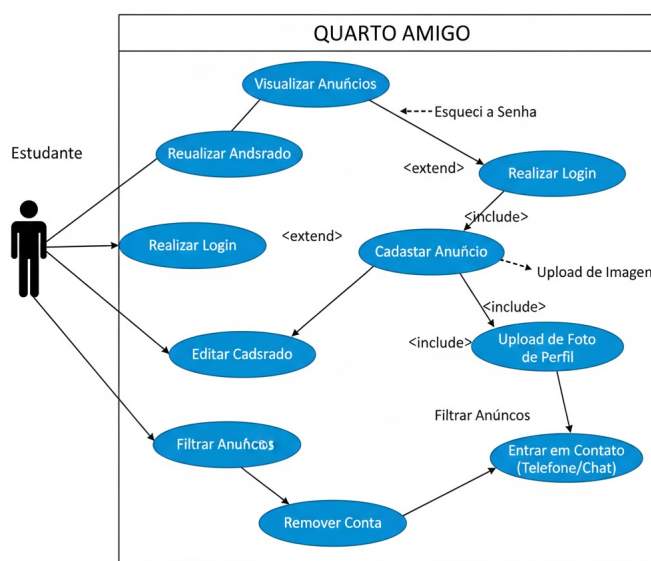


Diagrama de caso de uso

Figura 6. Diagrama

O ator "Estudante" poderá realizar as seguintes ações: cadastrar vaga, consultar vaga, editar vaga, deletar vaga, visualizar vaga, filtrar vaga e, caso tenha interesse no anúncio, poderá ligar para o telefone cadastrado.

O banco de dados é o Firebase, como mencionado anteriormente. Trata-se de um banco de dados não relacional, onde a estrutura é representada por um JSON, sendo cada nó um dado dentro do banco de dados. No projeto, temos três ramos na estrutura, são eles:

1. usuario
2. endereço
3. imagens

O usuário fornece informações pessoais de cadastro, incluindo o e-mail, utilizado para efetuar o login, e o telefone, utilizado para entrar em contato com a pessoa que está divulgando a vaga.

```

Quarto Amigo
{
  "endereco": {
    "id":
    "bairro":
    "cep":
    "cidade":
    "rua":
    "uf":
  },
  "usuarios": {
    "id":
    "email":
    "imagem_perfil":
    "nome":
    "tel":
  }
}

```

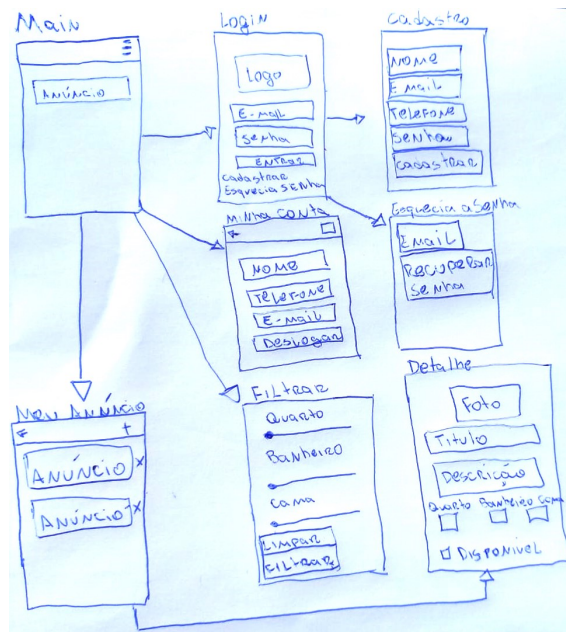
JSON do Quarto Amigo

Figura 7. JSON

6.2. UX

O desenvolvimento do projeto foi pensado levando em consideração os princípios de usabilidade do usuário, empregando os conceitos de UX/UI. Este trabalho foi elaborado com o objetivo de proporcionar a melhor experiência possível ao usuário, minimizando as dificuldades ao utilizar o aplicativo.

Antes de iniciar a programação, foi realizada uma prototipagem com foco no design, criando um wireframe da aplicação, conforme mostrado na figura 8.

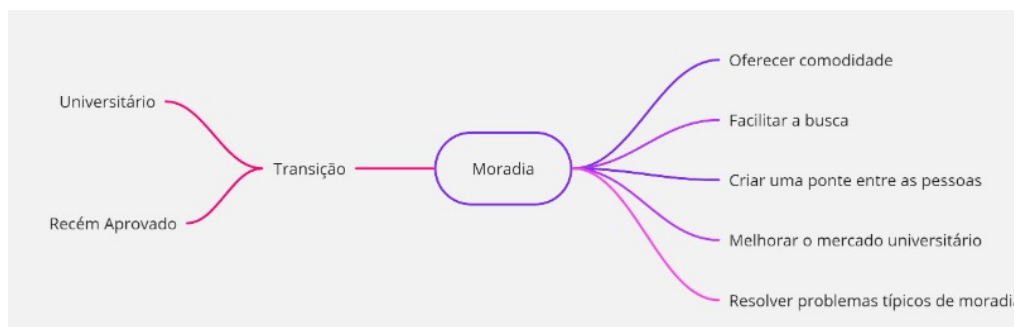


Wireframe Quarto Amigo

Figura 8. Wireframe

Após a criação do wireframe, o desenvolvimento do projeto torna-se mais direcio-

nado e objetivo, segundo [Becker 2022]. O wireframe não contém cores, identidade visual ou conteúdo e pode ser feito com lápis, caneta, régua e borracha, ou pode também ser feito com um software, Trabalhando em conjunto, também utilizamos a técnica do mapa mental, como mostrado na figura 9, para



Mindmap Quarto Amigo

Figura 9. mindmap

A ideia deste aplicativo é ter uma interface simples e limpa, segundo [Aela 2020], pois a cor tem um grande impacto nas interfaces e nos projetos de UI. É comum dizer que uma boa paleta e esquema de cores podem transformar um design de 'bom' para 'ótimo'. E, portanto, o contrário também é verdadeiro: uma péssima escolha de cor é responsável por tornar um design ruim.

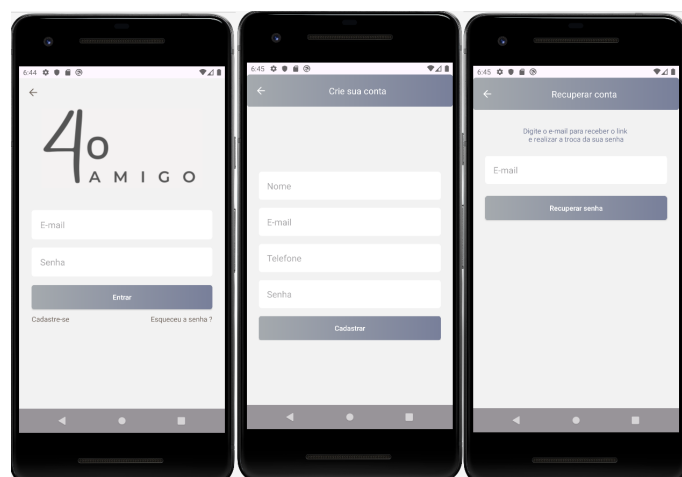
Segundo [Lenine 2019], um design simples e limpo — minimalista — não é uma tarefa fácil, dependendo do contexto. Quando o projeto está em preto/cinza, a primeira versão do seu design pode ser apresentada com diferentes tons para exibir a hierarquia e peso visual dos elementos, como veremos na próxima seção.

7. Resultados e Discussões

Os resultados alcançaram as expectativas estabelecidas inicialmente, apresentando uma interface amigável conforme o fluxo demonstrado na figura 8 representando a ideia inicial que sofreu algumas alterações conforme o planejamento foi avançando, a figura 10 demonstra a tela inicial do aplicativo, onde o usuário pode realizar o login, cadastrar uma conta ou mesmo recuperar o acesso a conta perdida.

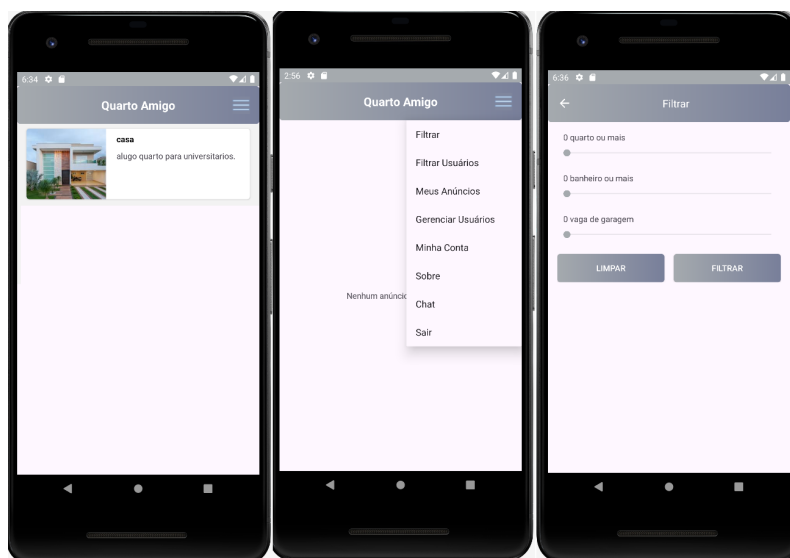
O usuário possui a liberdade de explorar o aplicativo sem a obrigatoriedade de efetuar o login. Entretanto, para acessar e usufruir das funcionalidades disponíveis torna-se imprescindível realizar o login. Em seguida ele é redirecionado para a tela principal, onde ele terá acesso as publicações, casos exista alguma já lançada, uma opção de menu localizada no canto superior direito e caso queira algo mais específico utilizando o filtro achara exatamente o que procura, 11.

A figura 12, detalha o processo de criação de anúncios, a tela "Meus Anúncios"exibe todos os anúncios previamente cadastrados pelo usuário. Quando um usuário decide cadastrar um novo anúncio ele é direcionado para a tela de "Anúncio". Nesta interface, são oferecidas opções detalhadas para preenchimento dos dados como título, descrição e outros elementos relevantes.



Screenshot do Aplicativo a) Tela Login b) Cadastrar Conta c)Recuperar Conta

Figura 10. Login/Cadastrar/ Recuperar Conta



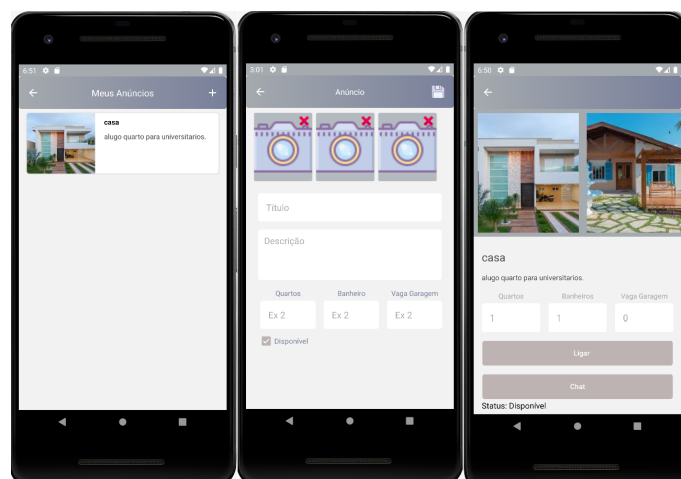
Screenshot do Aplicativo a) Main b)Opção do Main c)Filtrar

Figura 11. Main/Opção Main/ Filtrar

Ao acessar a seção "Meus Anúncios", o usuário pode visualizar de forma organizada todos os anúncios que foram previamente registrados. Caso haja o interesse em incluir um novo anúncio, basta clicar na opção correspondente na tela de criação no canto superior direito.

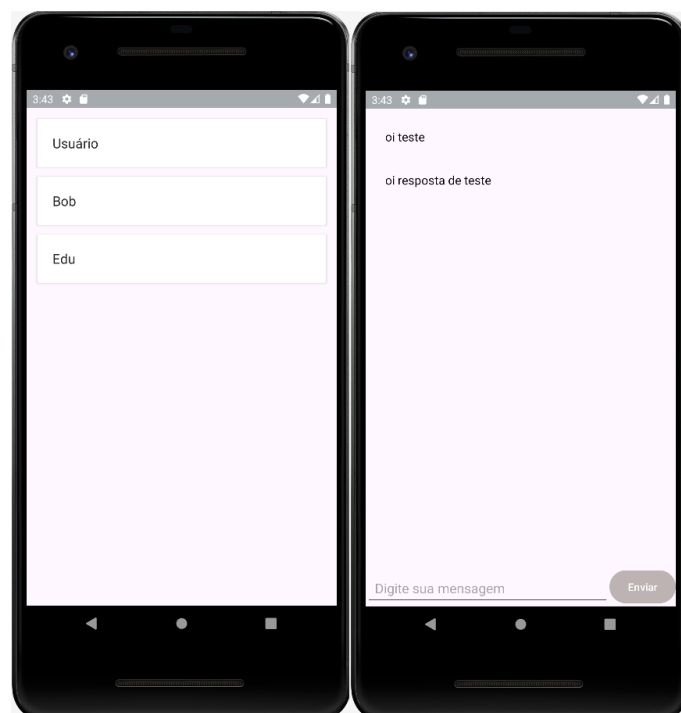
Dentro da funcionalidade de "Detalhe Anúncio" o usuário possui a opção de entrar em contato através ligação ou via chat. Ao clicar no botão de ligar, ele é redirecionado para a área de chamadas do próprio aparelho. Uma segunda comodidade, visando melhorar e experiência do usuário, há um chat mostrado na figura . Dessa forma, mesmo que o anunciante esteja indisponível, haverá um registro para realizar a negociação e obter mais informações caso necessário.

Embora o aplicativo seja voltado para o público universitário, ele é monitorado por



Screenshot do Aplicativo a) Meus Anúncios b) Anúncios c) Detalhe Anúncios

Figura 12. Meus Anúncios/Anúncios/ Detalhe Anúncio

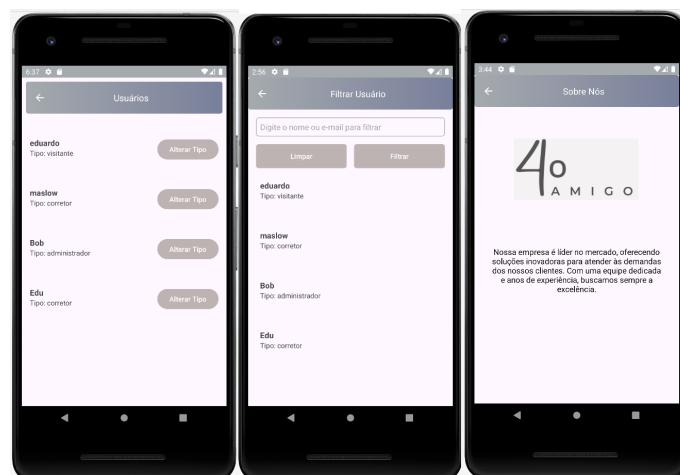


Screenshot do Aplicativo a)Tela Usuários Chat b) Tela Chat

Figura 13. Usuários Chat/Tela Chat

um administrador, 14, para evitar fraudes e conteúdos impróprios. Conforme a imagem, o sistema conta com um administrador geral que é capaz de atribuir outras funções aos usuários, destaca-se o corretor, é aquele que pode realizar postagens regularmente, e o visitante, que usufrui das funcionalidades básicas da plataforma.

Para solicitar um perfil de corretor é necessário entrar em contato com o administrador via chat ou ligação o contato é disponibilizado dentro de Sobre, onde constam diretrizes da empresa e o contato da administração.



Screenshot do Aplicativo a) Alterar Função b) Filtro Função c) Sobre

Figura 14. Alterar Função/Filtro Função/Sobre

8. Conclusão

O projeto Quarto Amigo oferece uma solução inovadora para os desafios enfrentados pelos estudantes. Ao abordar a busca por moradia, o aplicativo simplifica o processo para aqueles que oferecem vagas em suas repúblicas e para os estudantes em busca de uma residência.

A escolha das tecnologias, como Java para o desenvolvimento do aplicativo Android e Firebase para o banco de dados, mostrou-se adequada para alcançar os objetivos do projeto. O Firebase, em particular, oferece não apenas um sistema de armazenamento de dados em tempo real, mas também recursos de autenticação segura, essenciais para proteger as informações dos usuários.

O aplicativo foi desenvolvido com uma interface intuitiva e funcionalidades essenciais para atender às necessidades dos usuários. A possibilidade de comunicação direta entre anunciantes e interessados facilita a tomada de decisão e contribui para uma experiência mais transparente.

Como parte do desenvolvimento contínuo, futuras atualizações podem incluir a expansão para outras plataformas, como iOS, e a incorporação de recursos adicionais.

Referências

- [Aela 2020] Aela, E. (2020). Cores em ui: Um guia rápido para usar em seus projetos. Disponível: <https://aelaschool.com/pt/designvisual/cores-em-ui-um-guia-rapido-para-usar-em-seus-projetos/>.
- [Alves 2017a] Alves, B. C. S. (2017a). Aplicação mobile para divulgar e procurar vagas em repúblicas universitárias. Disponível: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/19599/1/RepublicRepublicAplicacaoMobile.pdf> - acesso em 18-10-2025.
- [Alves 2017b] Alves, B. C. S. (2017b). Aplicação mobile para divulgar e procurar vagas em repúblicas universitárias. Disponível: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/19599/1/RepublicRepublicAplicacaoMobile.pdf>.

-
- [//repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/19599/1/RepublicRepublicAplicacaoMobile.pdf](https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/19599/1/RepublicRepublicAplicacaoMobile.pdf) - acesso em 20-12-2025.
- [Arruda 2019] Arruda, R. (2019). Programando em java android. Disponível: <https://blog.geekhunter.com.br/java-android>.
- [Becker 2022] Becker, L. (2022). Wireframes, o que são e por que os utilizamos? Disponível: <https://www.organicadigital.com/blog/o-que-sao-wireframes-e-por-que-os-utilizamos/#:~:text=Desta%20forma%2C%20os%20dois%20objetivos,ao%20visual%20do%20projeto%20contratado>.
- [Bosi 2012] Bosi, E. (2012). Memória e sociedade. In das Letras, C., editor, *Memória e sociedade: lembranças de velhos.*, page 439. Companhia das Letras.
- [Ceará 2016] Ceará, G. (2016). *Corredores Digitais: Startup cearense é selecionada para participar da Campus Party, em São Paulo. 2016.* Governo do Ceará.
- [Certeau 1996] Certeau, G. e. M. (1996). *A invenção do cotidiano:2. Morar, cozinhar.* Petrópolis, RJ: Vozes.
- [Garrido 2017] Garrido, E. N. (2017). Moradia estudantil e formação do (a) estudante universitário (a). tese de doutorado, universidade estadual de campinas, campinas, são paulo, brasil. Disponível: <http://pt.slideshare.net/citacoesdosprojetosdeotavioluizmachado/tese-de-edleusa-nery-garrido-na-unicamp-em-2012> - acesso em 05-12-2025.
- [Kerber 2014] Kerber, D. (2014). Google lança o android studio, ferramenta que facilita a criação de apps. Disponível: <https://www.adrenaline.com.br/noticias/google-lanca-o-android-studio-ferramenta-que-facilita-a-criacao-de-apps>
- [Khawas 2018] Khawas, C. (2018). Application of firebase in android app development-a study. *Semana da Ciência e Tecnologia da PUC Goiás*, page 49.
- [Lenine 2019] Lenine, U. L. (2019). Motivos para projetar interfaces em tons de cinza. Disponível: <https://medium.com/ui-lab-school/motivos-para-projetar-sem-cor-4c29343a60da>.
- [Magalhães 2004] Magalhães, J. P. (2004). *Tecendo nexos: história das instituições educativas.* Editora Universitária São Francisco.
- [Silva 2021] Silva, S. (2021). Java: Como tudo começou. Disponível: <https://pt.linkedin.com/pulse/java-como-tudo-come%C3%A7ou-samira-da-silva>.