

## ALEXANDRIA: UM APLICATIVO PARA TROCA DE LIVROS

Guilherme Augusto Araújo de Andrade <sup>1</sup>  
Laysi Araújo da Silva <sup>2</sup>

### INTRODUÇÃO

Segundo a pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2016), o número de livros lidos, em média anual, por pessoa, no Brasil era de 4 livros em 2011, evoluindo para 4,95 no ano de 2015. Motivado por dados destas pesquisas e da realidade da nossa instituição, vem sendo desenvolvido um projeto de pesquisa, no IFRN Campus Santa Cruz estudos buscando entender melhor o perfil leitor do aluno da instituição e de outras escolas na região do Trairi.

Apresentamos a seguir, alguns dados, que encontramos na pesquisa realizada em 2018, quando indagamos sobre o hábito da leitura, 52% dos alunos concluintes do ensino médio das escolas públicas responderam que possuíam o hábito de ler, já 41% dos alunos afirmam que só leem quando é necessário; e 4,5% não possuem o hábito de leitura. (ANDRADE e SANTOS, 2018)

Objetivando contribuir nesse cenário, resolvemos recorrer à tecnologia – recurso tão admirado e utilizado pelos jovens – para desenvolver um aplicativo que viabilize a troca de livros físicos e conteúdo literário entre seus usuários, o nome da aplicação será Alexandria em homenagem a biblioteca de mesmo nome que foi incendiada e destruída em 342 d.C.

### METODOLOGIA

No que se refere à metodologia de desenvolvimento do aplicativo, utilizamos as plataformas de programação: *Android Studio* e *Eclipse*; para o desenvolvimento dos modelos lógico e conceitual foram utilizados os softwares *Astah* e *MySQL Workbench*. O banco de dados em si foi estruturado na linguagem SQL e sua conexão com o banco, através de WEB Service é possível por meio do *Apache Tomcat*.

O primeiro passo para o desenvolvimento do *app* foi a criação das classes de domínio e logo em seguida as chamadas classes "DAO", ambas no eclipse. Na sequência, foi dado início na criação do modelo conceitual, em seguida o lógico e, enfim, do modelo físico. Em seguida, iniciou-se a criação das telas do *app* no *Android Studio* e também do banco de dados. Por último, o próximo passo a ser seguido foi criar a conexão entre esses.

<sup>1</sup> Aluno do Curso Técnico de Informática do IFRN- Campus Santa Cruz - RN, [araujoguilherme1304@gmail.com](mailto:araujoguilherme1304@gmail.com);

<sup>2</sup> Professora do IFRN- Campus Santa Cruz - RN, [laysi.araujo@ifrn.edu.br](mailto:laysi.araujo@ifrn.edu.br)

## DESENVOLVIMENTO

A literatura e o hábito da leitura são de extrema importância para a formação e o desenvolvimento do indivíduo, pois além de formar leitores, as obras literárias, quando lidas, ampliam a visão de mundo. Assim, como afirma Cosson (2016, p. 27) “ler implica troca de sentidos não só entre o escritor e o leitor, mas também com a sociedade onde ambos estão localizados, pois os sentidos são resultado de compartilhamentos de visões de mundo entre os homens no tempo e no espaço”, e levando em consideração os dados das pesquisas realizadas no âmbito escolar do IFRN Santa Cruz, foi mostrado que a maioria dos alunos tem interesse ou gostam de ler, no entanto, é perceptível a ausência da leitura no cotidiano desses alunos e inviabilidade de troca de conteúdo literário entre eles.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, no âmbito teórico, são necessárias leituras para melhor fundamentação e discussão. Assim, para compreensão de estudos literários, temos Cosson (2006) e Freire (1989); para compreensão da linguagem de programação para o desenvolvimento do aplicativo, temos Monteiro (2014).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentaremos a seguir, as funções do *app* Alexandria que conseguimos desenvolver, e aproveitamos para apresentar as funcionalidades planejadas que serão desenvolvidas em seguida com o andamento do projeto ao longo do ano.

O aplicativo foi desenvolvido com o objetivo de funcionar como uma rede social em que os usuários possam compartilhar suas experiências literárias e também possibilitar a troca de livros físicos entre eles.

A primeira parte do aplicativo que já foi desenvolvida conta com a página do perfil (figura 1), onde nessa tela o usuário poderá adicionar sua foto, seu nome, *login*, uma breve biografia e visualizar seus seguidores e a quem ele segue. Esta tela, ainda apresenta 04 botões que irão organizar a biblioteca, separando os livros pelas categorias “Lido”, “Estou lendo”, “Quero ler” e “Quero trocar”, que proporcionarão a interação entre os usuários dentro do *app* Alexandria.



Figura 1: Tela do usuário do *app* Alexandria

Para cumprir um dos objetivos do *app*, foi desenvolvido o botão “Quero trocar” que poderá ser visualizado na parte inferior de toda publicação realizada, através dele os usuários indicam o desejo de realizar a troca do livro físico que foi postado no *feed*, que nas redes sociais é o nome dado ao formato de dados onde os conteúdos ficam sendo atualizados frequentemente. A partir desse momento, o dono do livro e o interessado poderão planejar a troca, se for o de interesse de ambas as partes.



Figura 2: Tela da biblioteca disponível para troca

Para proporcionar a interação entre os leitores existirá um *feed* (figura 3), onde as publicações dos livros feitas pelos usuários serão exibidas, junto a publicação estarão os botões interativos, que através deles os leitores poderão reagir às publicações feitas. Também estará disponível nesta tela, uma aba para pesquisar novos usuários; e ao clicar sob a imagem será possível visualizar uma breve resenha sobre o livro.

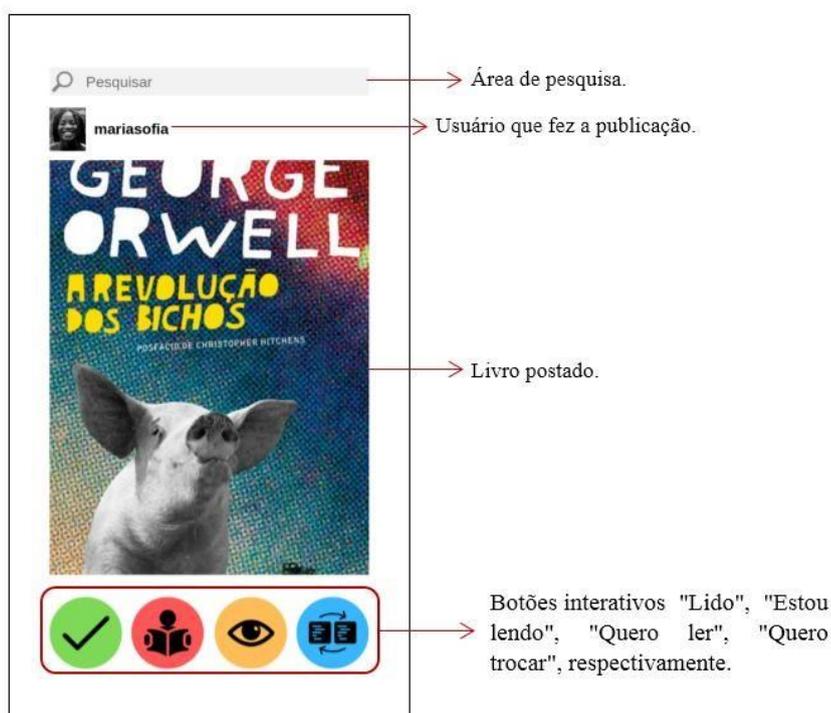


Figura 3: Tela do *feed* do Alexandria

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho apresentamos, de maneira ainda embrionária, o que foi possível desenvolver do aplicativo Alexandria, muitas dificuldades foram encontradas no percurso desde a ideia inicial, que surgiu depois dos resultados encontrados na pesquisa realizada em 2018 até o planejamento da arquitetura do *software*.

Ainda restam como tarefas, o desenvolvimento das demais telas da aplicação juntamente com a conexão delas com o banco de dados. Como desafio, temos a própria finalização do aplicativo e sua posterior disponibilização na plataforma *Play Store* para download dos possíveis usuários e, principalmente, da sua efetividade em cumprir seu objetivo de viabilizar a troca de livros físicos entre os leitores.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, G.A.A. SANTOS, P. L. **O Aluno leitor e as metodologias de incentivo à leitura no IFRN-Campus Santa Cruz**. Editora Realize: Recife. V. 1, 2018, ISSN 2358-8829
- COSSON, Rildo. **Letramento Literário**. São Paulo: Contexto, 2006.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 23ª. ed. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.
- MONTEIRO, João Bosco (org.). **Google Android: crie aplicações para tablets e celulares**. 1. ed. Brasil: Casa do Código, 2014. 309 p. v. 1.
- Retratos da Leitura no Brasil. 4ª edição. Disponível: [http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil - 2015.pdf](http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf)