

Estudante de 16 anos cria aplicativo que ajuda a fazer sorteios



Quem nunca pensou em ter sido enganado ou simplesmente excluído de um sorteio ou ainda surge àquela dúvida 'será que meu nome está lá no papelzinho?'. A verdade é que todos os participantes ficam inseguros quando o **sorteio é realizado de forma manual**, no papelzinho, pois as chances de perda do papel são muito grandes, além de não ser nada prático pelo tempo que é perdido no pré-evento.

Foi pensando nisso que o estudante de **16 anos**, do ensino médio e do técnico em informática da Fucapi, Ruan Gabriel, resolveu criar um **aplicativo** que realizasse sorteios em eventos. Batizado com o nome de *Loyal* (Leal aos dados) o programa é uma **inovação** que trabalha com sistema de cadastramento de participantes de determinado evento, é possível ainda utilizar sistema de digital e de leitura de código de barras com o mesmo programa.

O adolescente que pretende fazer faculdade de ciências da computação conta que desenvolveu o aplicativo em um mês e o mesmo já está pronto para ser utilizado. "O projeto está completo, funcionando e aprovado pelo coordenador do curso técnico. A princípio ele será usado nos eventos da Fucapi, se tiver uma boa aceitação e procura pretendo adaptá-lo a diferentes plataformas e enviar para as lojas de aplicativos", assegurou o estudante Ruan Gabriel.

Ruan afirma ainda que o desenvolvimento do projeto não foi simples, ele possui multiplataformas, funciona em **diferentes sistemas operacionais** como o Windows e Linux. "Esse projeto foi um desafio pra mim, parece ser simples, mas o processamento dele é bem complexo, porque usa sistema compartilhado", disse o estudante.

A inspiração para a criação do *software* surgiu com a necessidade de mais segurança, praticidade e rapidez nos sorteios que acontecem na Fucapi. A sugestão da criação do aplicativo foi da diretora da escola, Rosanna Lacouth, que procurou auxílio de um professor da Instituição, na indicação de um aluno para execução do projeto.

"Sugeri que fosse criado o aplicativo por conta da dificuldade da realização de sorteios, pela demora no preparo na correria do evento que é um tempo perdido, além de possíveis falhas que acontecem nos sorteios tradicionais que acabam gerando um descontentamento aos participantes", afirmou a diretora da Escola Fucapi, Rosanna Lacouth.

O professor-orientador do projeto, Rilmar Gomes, explica que esse é apenas um exemplo dos resultados alcançados dos projetos de alunos da Fucapi. "São os nossos alunos em desenvolvimento, estamos sempre buscando soluções para o cotidiano e colocando em prática. A ideia é com o tempo ir melhorando cada vez mais o desempenho do **Loyal** e ainda desenvolver o aplicativo para outras empresas", conta o professor orgulhoso.

Fonte: Agência Fucapi, por Monique Alencar