

# Projeto Prático (P1)

## Objetivo

Desenvolver um aplicativo mobile utilizando o framework Flutter, que **permita aos usuários (clientes) visualizar o cardápio de um restaurante e realizar pedidos**. O foco do projeto será a implementação de uma interface simples e funcional, que permita a navegação entre as seções do cardápio e a adição de itens a um pedido.

## Requisitos Funcionais

RF001	<b>Login/Logout</b>
	<p>O aplicativo deve ter uma tela de login com campos de email, senha, e o logotipo da aplicação.</p> <p>Validar se o email é válido e se os campos não estão vazios. Credenciais simuladas (mock) podem ser usadas.</p> <p>Deve haver botões para login e cadastro de novo usuário.</p> <p>Ao realizar logout, os dados devem ser descartados e a tela de login reapresentada.</p>
RF002	<b>Cadastro de Usuário</b>
	<p>O aplicativo deve permitir o cadastro de novos usuários com os campos: nome, e-mail, senha e confirmação de senha.</p> <p>Validar preenchimento de todos os campos, se o e-mail é válido, e se senha e confirmação coincidem.</p>

<b>RF003</b>	<b>Visualização do Cardápio</b>
	<p>O aplicativo deverá exibir o cardápio do restaurante de forma organizada e acessível ao usuário.</p> <p>O cardápio será dividido em <b>categorias</b> (por exemplo, entradas, pratos principais, bebidas e sobremesas), com a possibilidade de o usuário navegar facilmente entre essas seções.</p> <p>Cada categoria deve ser representada visualmente como uma lista de itens.</p>

<b>RF005</b>	<b>Detalhes do Item</b>
	<p>Ao selecionar um item no cardápio, o usuário deverá ser redirecionado para uma tela que exibe informações detalhadas sobre o item escolhido. Essa tela permitirá ao usuário visualizar uma descrição completa, o preço, uma imagem do item e opções para adicionar o item ao pedido.</p> <p>A tela de detalhes será organizada de forma clara e funcional, contendo as seguintes seções:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagem do Item: Exibir uma imagem em destaque do item selecionado (ex.: prato de comida). A imagem deve ser de alta qualidade para melhorar a experiência visual e deve ser exibida no topo da tela, ocupando uma área de destaque.</li> <li>• Nome do Item: Logo abaixo da imagem, exibir o nome do item de maneira destacada, utilizando uma tipografia que seja coerente com o design geral do aplicativo.</li> <li>• Descrição Completa: Abaixo do nome, exibir uma descrição detalhada do item, que inclua informações sobre ingredientes, preparo, características especiais e quaisquer outras informações relevantes.</li> <li>• Preço: Exibir o preço do item de forma clara e visível. O preço deve estar destacado para garantir que o usuário compreenda o custo ao adicionar o item ao pedido.</li> </ul>

	<p><b>Interação do Usuário:</b></p> <p><b>Botão de Adicionar ao Pedido:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Um botão com o texto "Adicionar ao Pedido" deverá estar disponível na parte inferior da tela. O usuário poderá tocar nesse botão para adicionar o item selecionado ao pedido. Ao tocar no botão, o item será incluído no resumo do pedido, e uma mensagem de confirmação poderá ser exibida (ex.: "Item adicionado ao pedido com sucesso").</li> </ul>
--	---

<b>RF006</b>	<b>Resumo do Pedido</b>
	<p>A tela de resumo do pedido será responsável por exibir ao usuário os itens que ele adicionou ao pedido, bem como o valor total da compra. Essa tela também deve permitir a revisão do pedido e fornecer opções para modificar itens ou quantidades antes da confirmação final.</p> <p>A tela será organizada em uma lista que exibe os itens do pedido de forma clara e acessível. Para cada item adicionado, devem ser mostradas as seguintes informações:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nome do Item: O nome do prato ou bebida deve ser exibido de forma destacada.</li> <li>Quantidade: A quantidade de cada item adicionado deverá ser visível, permitindo que o usuário saiba quantas unidades de cada item foram selecionadas.</li> <li>Preço Unitário: O preço de cada item individual deverá ser exibido ao lado do nome do item.</li> <li>Preço Total do Item: O preço total de cada item (calculado como quantidade multiplicada pelo preço unitário) também deverá ser mostrado.</li> </ul> <p><b>Interação do Usuário:</b></p> <p><b>Botões para Alterar Quantidades ou Remover Itens:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>O usuário deverá ter a opção de modificar a quantidade de qualquer item diretamente na tela de resumo, por meio de botões "+" e "-" ou</li> </ul>

um campo de entrada numérica. Também deverá haver um botão para remover um item completamente do pedido.

**Exibição do Total Geral:**

- Abaixo da lista de itens, o valor total do pedido deverá ser exibido de forma clara e destacada, somando o preço total de todos os itens do pedido.

**Botão para Confirmar Pedido:**

- Após revisar o pedido, o usuário poderá tocar no botão "Confirmar Pedido" para prosseguir com a finalização. Esse botão deverá estar localizado de forma destacada no final da tela, facilitando a navegação. Quando o usuário confirmar o pedido, o aplicativo pode exibir uma mensagem de confirmação (ex.: "Pedido confirmado com sucesso!") ou redirecionar para uma tela de confirmação final.

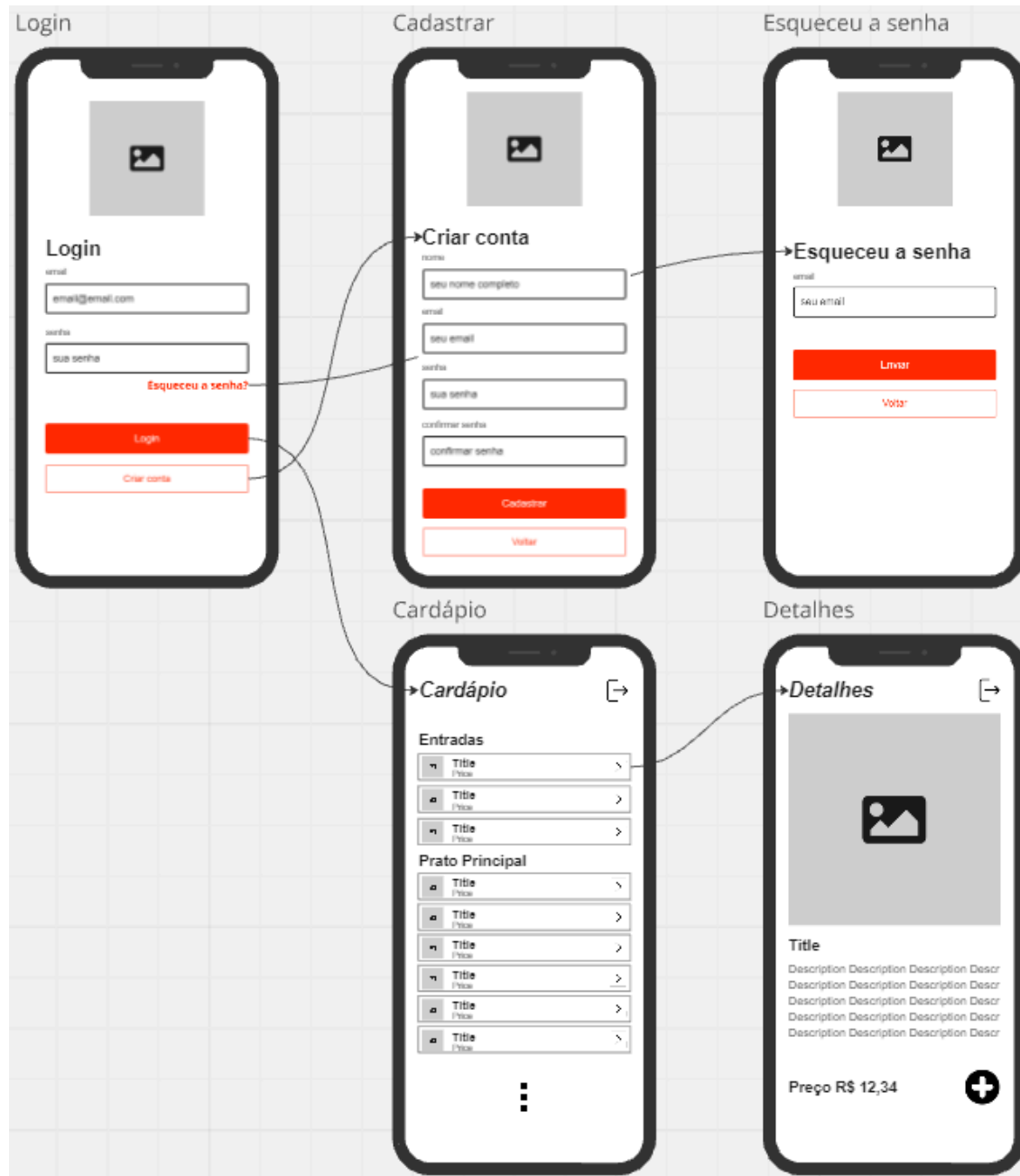
**Importante**

Neste projeto, **não será necessário implementar armazenamento persistente de dados**. Todas as informações, como itens do cardápio e o resumo do pedido, poderão ser gerenciadas apenas em memória, ou seja, os dados serão armazenados temporariamente durante a execução do aplicativo. Isso significa que, ao fechar o aplicativo, as informações do pedido serão descartadas.

O foco principal do projeto será a interface do usuário e a lógica de navegação, sem a necessidade de utilizar bancos de dados locais ou armazenamento em arquivos.

# Protótipos

Os protótipos apresentam apenas uma “sugestão” de design para o App.



## Requisitos Não-Funcionais

- O aplicativo deve ser desenvolvido com o Flutter SDK.
- O aplicativo poderá ser desenvolvido individualmente ou duplas.
- O design deve ser intuitivo e fácil de usar, com botões e controles claramente identificáveis, seguindo as especificações do [Material Design](#).
- A navegação deve ser fluida e seguir as especificações do [Material Design](#).

## O que deverá ser entregue?

- A entrega será realizada através de um repositório público no GitHub. Para isso, o desenvolvedor deverá criar um repositório e hospedar o código fonte completo do aplicativo. Entregar um arquivo texto com nome e código dos alunos envolvidos, assim como link do projeto no Github.
- Deve ser entregue também um vídeo de até 5 minutos apresentando o aplicativo. A apresentação deve abordar o aplicativo em funcionamento e também seu código. Na apresentação do código, focar nas partes relacionadas às rubricas. O vídeo deve estar no formato MP4.

## Critérios de Avaliação

<b>[10%] RF001 Login / Logout</b>	<b>Pontuação</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> A tela de login contém campos de e-mail, senha, logotipo e botões de "Entrar" e "Cadastrar".</li><li><input type="checkbox"/> Validação correta de e-mail (formato) e campos vazios.</li><li><input type="checkbox"/> O botão "Entrar" aciona o login, e "Cadastrar" navega para o cadastro de usuário.</li><li><input type="checkbox"/> O logout redireciona para a tela de login, descartando dados.</li></ul>	
<b>[10%] RF002 Cadastro de Usuário</b>	<b>Pontuação</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Cadastro de usuário possui todos os campos necessários</li><li><input type="checkbox"/> Validação correta de nome, e-mail, senha e confirmação de senha.</li></ul>	
<b>[20%] RF003 Visualização do Cardápio</b>	<b>Pontuação</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Exibição do cardápio de forma organizada.</li><li><input type="checkbox"/> Divisão do cardápio em categorias.</li><li><input type="checkbox"/> Apresentação dos itens de cada categoria</li></ul>	
<b>[30%] RF004 Detalhes do Item</b>	<b>Pontuação</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Apresentação detalhada dos itens do cardápio, incluindo imagem, nome, descrição completa e preço</li><li><input type="checkbox"/> Adicionar item ao pedido.</li></ul>	
<b>[30%] RF005 Resumo do Pedido</b>	<b>Pontuação</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Exibição dos itens do pedido, incluindo nome, quantidade, preço unitário e preço total.</li><li><input type="checkbox"/> Permitir alterar a quantidade ou remover itens do pedido.</li><li><input type="checkbox"/> Exibição do total geral e botão para confirmar pedido.</li></ul>	

## Considerações Finais

- A identificação de cópias indiscriminadas de código fonte da Internet, ou de colegas da turma, ocasionará a perda da pontuação. Caso haja suspeita de fraude, o grupo poderá passar por uma avaliação oral acerca do projeto desenvolvido.
- A entrega fora do prazo estipulado acarretará em nota zero. O repositório no Github será avaliado levando em consideração somente os commits realizados até a data de entrega. Sugestão: tente baixar seu código em outra máquina e executar a aplicação para ter a certeza de que não está faltando nenhum arquivo de configuração que possa vir a prejudicar sua nota.