



Relatório Missão Prática- Explore Mundo: Agência de Viagens

APPMOVEISFLUTTER

André Luiz Pinto e 2024.02.73428-8

POLO SANTA LUZIA – MG

Desenvolvedor fullstack – 9001 – 4º

Objetivo da Prática

O objetivo desta missão prática foi desenvolver um aplicativo móvel completo para a agência de viagens “Explore Mundo”, utilizando o framework Flutter. A proposta foi criar uma solução digital moderna e funcional que permitisse aos clientes:

- Explorar destinos turísticos de forma visual e interativa;
- Consultar pacotes de viagens com informações detalhadas;
- Realizar reservas diretamente pelo aplicativo;
- Entrar em contato com a equipe da agência;
- Visualizar avaliações por meio de um sistema de estrelas;
- Pesquisar destinos de forma rápida e intuitiva.

O aplicativo foi projetado com foco mobile-first, oferecendo uma experiência fluida, responsiva e atraente, para aumentar o engajamento dos usuários e facilitar o processo de descoberta e reserva de viagens.

Análise Crítica da Missão Prática

Metodologia Aplicada

O desenvolvimento seguiu uma abordagem progressiva e estruturada, baseada nas boas práticas de Flutter:

Planejamento e Análise

- Levantamento dos requisitos da agência “Explore Mundo”;
- Definição da arquitetura de widgets e navegação;
- Escolha dos principais componentes visuais (ListView, Stack, Row, Column);
- Planejamento da experiência do usuário (UX).

Desenvolvimento Incremental

A partir do tutorial proposto, foram implementados:

Estrutura base com **MaterialApp** e **Scaffold**;

Sistema de navegação entre múltiplas telas;
Componentes reutilizáveis (cards de destinos, botões e formulários);
Integração de imagens com fallbacks visuais;
Sistema de pesquisa funcional e formulário de reservas.

Refinamento Visual

Animações de carregamento e feedback visual;
Design responsivo, adaptado a diferentes tamanhos de tela.

Desafios e Soluções

Desafio	Solução Implementada
Carregamento de imagens da internet	Uso de <code>errorBuilder</code> e <code>loadingBuilder</code> com gradientes coloridos como fallback
Organização do Código	Separação em métodos privados (<code>_buildBannerDestaque</code> , <code>_buildDestinoCard</code>)
Navegação entre telas	Implementação com <code>Navigator.push</code> e <code>MaterialPageRoute</code>
Gerenciamento de estado	Substituição de <code>StatelessWidget</code> por <code>StatefulWidget</code> quando necessário
Permissões de internet	Adição da permissão <code>INTERNET</code> no <code>AndroidManifest.xml</code>

Pontos Fortes

Arquitetura modular e código bem organizado;
UX fluida com transições suaves e feedback visual;
Design responsivo e acessível;
Tratamento de erros e estados de carregamento;
Estilo visual moderno com gradientes e paleta de cores harmoniosa.

Pontos de Melhoria

Integração com **API REST** para dados dinâmicos;
Implementação de armazenamento local (ex: `SharedPreferences`);
Sistema de autenticação com `Firebase Auth`;
Integração com gateway de pagamento real;
Inclusão de testes unitários e de widget.

Passos da Implementação

Configuração Inicial

`flutter create agencia_de_viagem`

`cd agencia_de_viagem`

Criação do projeto base com suporte Android e iOS.

Estruturação do Layout

Implementação de MaterialApp com tema global e AppBar personalizada;

Configuração do sistema de navegação.

Banner Interativo

Uso de Stack para sobreposição de elementos;

Navegação por GestureDetector;

Indicadores de posição (dots) e botões de avanço/retrocesso.

Cards de Destinos

Exibição com ListView e Container decorado;

Imagens via Image.network com tratamento de erro;

Sistema de avaliação por estrelas.

Pesquisa Rápida

Campo de busca com TextField estilizado e ícone de lupa;

Feedback imediato ao pesquisar.

Formulário de Reservas

Modal com campos para nome, e-mail, telefone e destino;

Validação e feedback visual de sucesso.

Página de Detalhes

SliverAppBar expansível com imagem;

Lista de itens inclusos e botão de reserva.

Seções Informativas

Seção “Sobre Nós” com estatísticas;

Contatos interativos e footer informativo.

Prints e Descrição das Telas

Tela Principal

Exibe:

AppBar azul com título “Explore Mundo”;

Banner com destino em destaque;

Campo de pesquisa e cards de destinos populares (Paris, Maldivas, Tóquio);

Botão flutuante “Fazer Reserva”.

Widgets utilizados: Scaffold, ListView, Stack, TextField, FloatingActionButton.extended.

Conceitos aplicados: Composição de widgets, responsividade, Material Design e gerenciamento de estado.

Menu de Navegação

Ao clicar no ícone ☰, é exibido um BottomSheet com:

Destinos, Pacotes, Contato e Sobre Nós.
Também há SnackBars de feedback ao clicar em ações.

Conceitos aplicados: Navegação contextual, feedback visual e uso de componentes nativos.

Página de Detalhes

Tela expansível com:

Imagem grande do destino, título, estrelas, preço e descrição;

Lista de inclusos com ícones e botão “Reservar Agora”.

Conceitos aplicados: Uso de SliverAppBar, passagem de parâmetros, e UX dinâmica com rolagem.

Formulário de Reserva

Dialog modal com quatro campos e botões “Cancelar” e “Enviar”.

Conceitos aplicados: AlertDialog, formulários com validação, e feedback com Snackbar.

Resultados Obtidos

Funcionalidades Implementadas

Banner interativo e navegação completa;

Pesquisa de destinos e sistema de reservas;

Avaliações com estrelas;

Páginas de detalhes e seção “Sobre Nós”;

Design responsivo e tratamento de erros.

Aprendizados e Conclusões

Conhecimentos Consolidados

Widgets fundamentais: Row, Column, Stack, ListView, Container, Scaffold;

Navegação: Navigator.push e MaterialPageRoute;

Gestão de estado: setState() e controllers;

Integração de assets: Image.network com tratamento de erro;

Material Design: AppBar, FAB, Cards, Dialogs, SnackBars.

Habilidades Desenvolvidas

Pensamento em componentes e reuso de código;

Depuração e solução de problemas de permissão e carregamento;

UX com feedback visual e interações intuitivas;

Boas práticas e responsividade.

Conclusão Final

A missão prática foi concluída com sucesso, resultando em um aplicativo funcional, visualmente atraente e alinhado aos objetivos da agência “Explore Mundo”. O projeto demonstrou o potencial do Flutter para criar interfaces ricas com código enxuto, validando os conceitos fundamentais do framework.

Próximos passos recomendados:

Integração com Firebase;

Sistema de login e autenticação;

Gateway de pagamento real;

Testes automatizados;

Publicação nas lojas (Google Play / App Store).

Referências

[Documentação Oficial Flutter](#)

[Material Design Guidelines](#)

[Tutorial da Missão Prática](#)

[Dart Language Tour](#)

Desenvolvido por: André Luiz Pinto

Data: 27 de outubro de 2025

Framework: Flutter

Linguagem: Dart