

Relatório do Desafio de Desenvolvimento Mobile

nome: Well Christina Costa Sousa Data: 22 de setembro de 2025

1. Objetivo do Relatório

O objetivo deste documento é apresentar a análise e a resolução parcial do desafio de desenvolvimento "CineList", com um foco detalhado no processo de diagnóstico e superação de obstáculos técnicos significativos encontrados durante a configuração do ambiente. O relatório visa demonstrar não apenas a compreensão dos requisitos da tarefa, mas também a resiliência, a capacidade de análise e a metodologia de resolução de problemas aplicada diante de um cenário adverso.

2. Desafios e Diagnóstico na Configuração do Ambiente

A configuração de um ambiente de desenvolvimento funcional provou ser o maior desafio inicial, exigindo uma abordagem metódica para solucionar múltiplos problemas em cascata.

A decisão inicial de utilizar o ambiente online **FlutLab** foi uma escolha estratégica, visando a otimização de recursos e a agilidade no início do projeto. No entanto, a aplicação apresentou um erro de rede que impedia o carregamento de qualquer conteúdo. Este resultado reforça a hipótese de que um bloqueio de **CORS (Cross-Origin Resource Sharing)** na API do desafio era o fator externo que impedia a visualização dos dados.

Diante disso, pivotei para a configuração de um **ambiente local com Visual Studio Code**. Este processo foi exaustivo, envolvendo a superação de múltiplos obstáculos: desde a instalação da extensão correta do Flutter, passando por erros de SDK corrompido, até a necessidade de uma reconfiguração completa e manual da **variável de ambiente PATH** do Windows para a versão correta do Flutter (3.29.2), conforme especificado pela documentação do desafio. Após um reset completo do ambiente, o comando `flutter doctor` finalmente validou a instalação, confirmando um ambiente local funcional. Contudo, ao rodar o app no Chrome, o mesmo erro de rede persistiu, validando a hipótese de que o bloqueio era de fato externo.

3. Implementação e Análise das Tarefas

Apesar dos problemas de ambiente impedirem a visualização completa, a lógica para todas as tarefas de 1 ponto foi implementada com sucesso.

- **3.1. Tarefas de 1 Ponto (Lógica Implementada)**
 - **Exibição de Dados de Séries:** Para exibir as informações de temporada e episódio, a lógica foi implementada no arquivo `content_detail_screen.dart`. A solução consistiu em adicionar um widget `Text` condicional (`if`) dentro da `Column` principal para mostrar as propriedades `seasons` e `episodes` apenas quando disponíveis.

- **Alinhamento das Avaliações:** Para corrigir a exibição incoerente das avaliações, a lógica no arquivo `user_ratings_widget.dart` foi ajustada. Criei uma nova variável para converter a nota da API (escala de 0 a 10) para uma escala de 0 a 5, dividindo-a por 2. Essa nova variável foi então usada para renderizar o número correto de estrelas, garantindo a coerência visual.
- **3.2. Análise de Tarefas Futuras**
 - **Persistência de Favoritos:** Para a tarefa de favoritar de forma persistente, a estratégia seria utilizar a biblioteca `shared_preferences`. Observei também que a tela de Favoritos é atualmente uma página "em construção", reforçando a necessidade desta implementação.

4. Sugestões de Melhorias Futuras

Com base na análise do protótipo, identifiquei diversas oportunidades de melhoria que poderiam ser implementadas:

- **Inclusão e Acessibilidade:** Revisar todos os textos da interface para adotar uma comunicação com linguagem neutra. Garantir que todos os componentes interativos possuam labels descritivos para leitores de tela e que a paleta de cores siga as diretrizes de contraste.
- **Qualidade de Código e UI/UX:** Refinar o layout para garantir espaçamentos consistentes e uma hierarquia visual clara. Isolar elementos de UI repetidos em widgets reutilizáveis para melhorar a organização, facilitar a manutenção e garantir consistência visual em todo o app.

5. Conclusão

Embora os problemas de ambiente tenham sido o foco principal e frustrante, o processo reforçou minha capacidade de diagnosticar problemas técnicos, persistir em busca de soluções e focar no desenvolvimento da lógica de programação mesmo sem a validação imediata da interface. A jornada foi um intenso aprendizado prático sobre troubleshooting de CORS, configuração de PATH do Windows e estrutura de projetos Flutter. Saio deste desafio com a certeza de que a resiliência é a ferramenta mais importante de um desenvolvedor e ainda mais motivada para aplicar essa garra e aprendizado no Laboratório Bridge.