

Kanban

PRIMEIRO PROJETO EM FLUTTER

CAROLINE VITORIA PANECO

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 2 |
| 1.1 | OBJETIVO DO PROJETO..... | 2 |
| 2 | INTENÇÃO DE USO | 3 |
| 2.1 | USUÁRIO-ALVO | 3 |
| 2.2 | FUNCIONALIDADES..... | 3 |
| 2.3 | USABILIDADE..... | 4 |
| 3 | ARQUITETURA DO SISTEMA | 5 |
| 3.1 | ESTRUTURA GERAL | 5 |
| 3.2 | LINGUAGENS E FERRAMENTAS UTILIZADAS..... | 5 |
| 4 | PROTÓTIPOS DE TELA | 6 |
| 4.1 | TELA PRINCIPAL (QUADRO KANBAN) | 6 |
| 4.2 | TELA DE EDIÇÃO DE TAREFA | 6 |
| 4.3 | TELA DE ADICIONAR TAREFA..... | 7 |
| 5 | FLUXO DE USUÁRIO | 8 |
| 6 | DETALHES TÉCNICOS | 9 |
| 6.1 | GERENCIAMENTO DE ESTADO | 9 |
| 6.2 | PERSISTÊNCIA DE DADOS | 9 |
| 7 | CONCLUSÃO | 10 |

1 INTRODUÇÃO

O **Kanban App** é uma aplicação de gerenciamento de tarefas baseada na metodologia Kanban, com o objetivo de facilitar a organização de tarefas em diferentes estágios (como "A Fazer", "Em Progresso" e "Concluído"). Este aplicativo foi desenvolvido para ser utilizado tanto em dispositivos móveis quanto em plataformas desktop, e oferece uma interface simples e intuitiva para facilitar a gestão de tarefas no estilo Kanban.

1.1 Objetivo do Projeto

O principal objetivo deste aplicativo é permitir que os usuários possam adicionar, editar, excluir e mover tarefas entre diferentes colunas de status. Ele é projetado para ser um auxiliar em ambientes de trabalho ou estudos, onde a visualização e o acompanhamento do progresso das tarefas são essenciais.

2 INTENÇÃO DE USO

2.1 Usuário-alvo

Este aplicativo é voltado para profissionais e estudantes que buscam uma ferramenta prática para gerenciar suas tarefas de maneira visual e simples. O público-alvo inclui:

- Profissionais que trabalham em ambientes ágeis (equipes de TI, designers, etc.).
- Estudantes que precisam organizar tarefas de estudo e projetos.
- Qualquer pessoa que queira organizar suas tarefas de forma mais eficiente.

2.2 Funcionalidades

O Kanban App permite aos usuários:

- **Adicionar tarefas:** O usuário pode facilmente adicionar tarefas ao aplicativo com um título e descrição.
- **Editar tarefas:** O título e descrição das tarefas podem ser editados a qualquer momento.
- **Excluir tarefas:** As tarefas podem ser removidas do quadro com apenas um clique.
- **Mover tarefas:** As tarefas podem ser movidas entre diferentes colunas ("A Fazer", "Em Progresso", "Concluído").
- **Visualização intuitiva:** A interface é baseada em uma visualização Kanban, onde as tarefas são representadas como cartões que podem ser movidos.

2.3 Usabilidade

A usabilidade foi um fator chave no design deste aplicativo. A interface foi projetada com o objetivo de ser simples e intuitiva, sem sobrecarregar o usuário com informações desnecessárias. As interações são baseadas em toques (em dispositivos móveis) ou cliques (em desktop), com botões de fácil acesso e visualizações claras.

3 ARQUITETURA DO SISTEMA

3.1 Estrutura Geral

O aplicativo segue uma arquitetura de **MVC (Model-View-Controller)**, com separação clara entre os dados, a interface de usuário e a lógica de controle.

- **Model:** Contém as classes que definem a estrutura dos dados, como as tarefas.
- **View:** Responsável pela interface de usuário, mostrando as tarefas e os controles de interação (botões, campos de entrada, etc.).
- **Controller:** Controla a lógica de fluxo, respondendo a ações do usuário e atualizando a interface de acordo.

3.2 Linguagens e Ferramentas Utilizadas

O aplicativo foi desenvolvido utilizando o **Flutter**, uma framework para desenvolvimento de aplicativos móveis e desktop. Flutter permite criar aplicativos nativos para Android, iOS e até para a web a partir de uma única base de código.

- **Flutter:** Framework utilizado para a construção da interface do usuário.
- **Dart:** Linguagem de programação utilizada no desenvolvimento com Flutter.
- **Material Design:** Conjunto de diretrizes para criar interfaces de usuário modernas, utilizadas para garantir que o design do aplicativo seja intuitivo e agradável.
- **Firebase** (opcional): Para armazenamento de dados em nuvem e sincronização de tarefas entre dispositivos (não utilizado neste exemplo, mas pode ser adicionado no futuro).

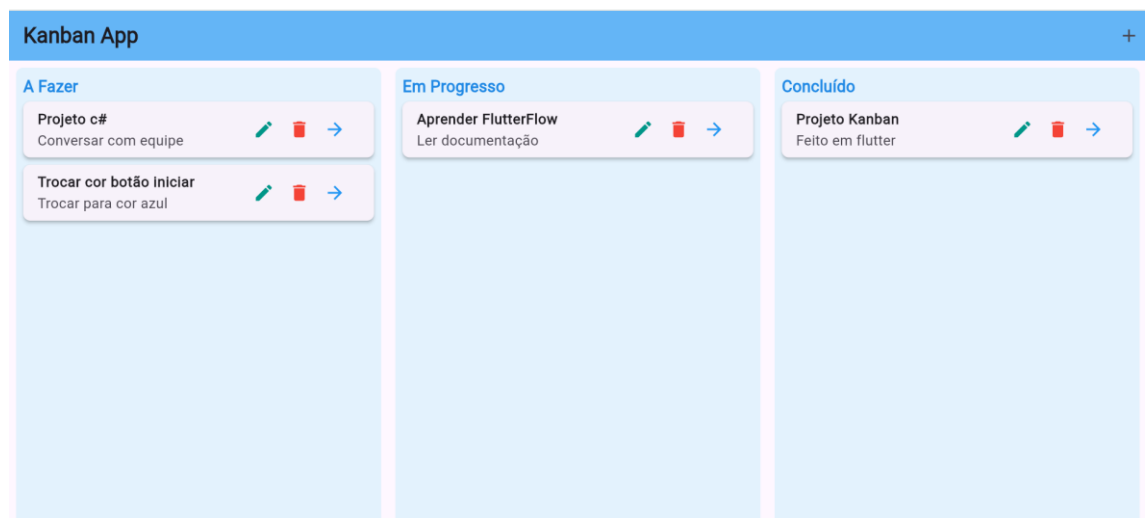
4 PROTÓTIPOS DE TELA

4.1 Tela Principal (Quadro Kanban)

A tela principal exibe as três colunas principais do Kanban: **A Fazer**, **Em Progresso**, e **Concluído**. Cada coluna contém cartões representando tarefas. O usuário pode:

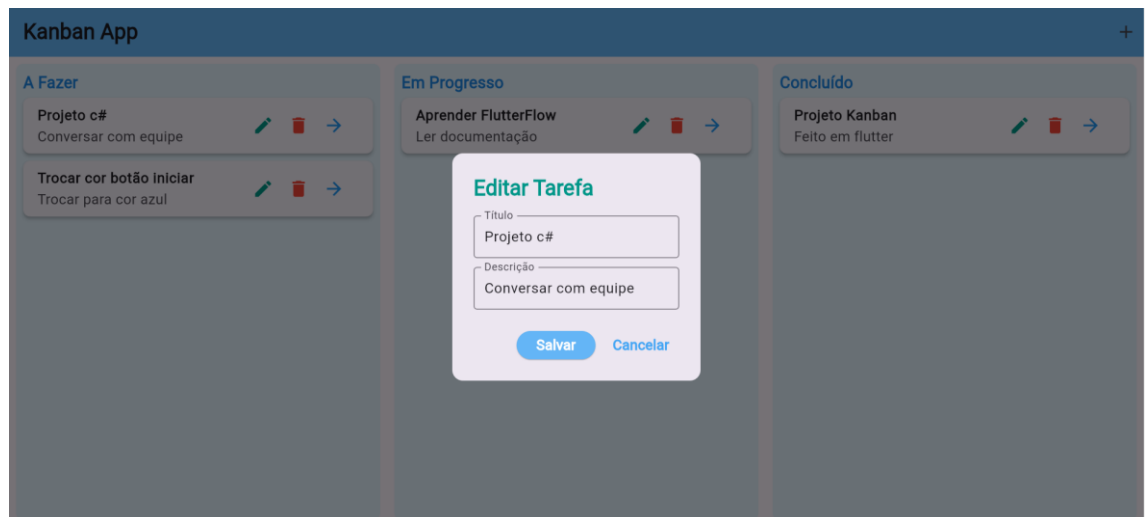
- **Adicionar uma tarefa** clicando no ícone de adição (+).
- **Mover uma tarefa** de uma coluna para outra, arrastando ou clicando para mover.
- **Editar ou excluir uma tarefa** clicando nos ícones correspondentes em cada cartão de tarefa.

A interface de cada coluna é limpa, com um fundo leve e cartões bem definidos.



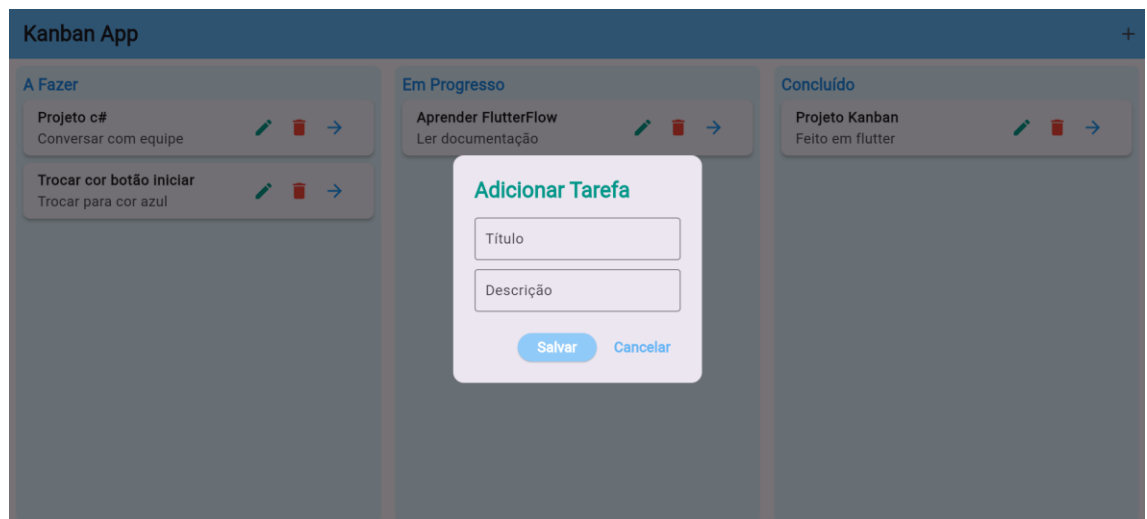
4.2 Tela de Edição de Tarefa

Ao editar uma tarefa, o usuário é apresentado a um formulário onde pode alterar o título e a descrição da tarefa. O formulário possui campos de entrada de texto, com botões para salvar ou cancelar a edição.



4.3 Tela de Adicionar Tarefa

Quando o usuário clica para adicionar uma nova tarefa, ele verá um formulário semelhante ao de edição, mas com campos em branco.



5 FLUXO DE USUÁRIO

1. **Início:** Ao abrir o aplicativo, o usuário é apresentado ao quadro Kanban com as três colunas principais.
2. **Adicionar Tarefa:** O usuário clica no ícone de adição (+) no canto superior direito e preenche os campos de título e descrição. Após salvar, a tarefa é exibida na coluna "A Fazer".
3. **Editar Tarefa:** O usuário pode clicar no ícone de editar de uma tarefa para alterar o título ou a descrição.
4. **Excluir Tarefa:** O usuário pode clicar no ícone de excluir para remover uma tarefa.
5. **Mover Tarefa:** O usuário pode mover a tarefa de uma coluna para outra.

6 DETALHES TÉCNICOS

6.1 Gerenciamento de Estado

O gerenciamento de estado é feito utilizando o conceito de **setState()**, onde, após cada ação (adicionar, editar, excluir ou mover), o estado da lista de tarefas é atualizado e a interface do usuário é recarregada.

6.2 Persistência de Dados

Atualmente, o aplicativo não faz uso de banco de dados para persistência de dados. No entanto, para um projeto futuro, seria possível integrar com bancos de dados como Firebase ou SQLite para persistir as tarefas entre reinicializações do aplicativo.

7 CONCLUSÃO

O **Kanban App** é uma ferramenta simples, mas eficaz, para gerenciar tarefas de forma visual e prática. Seu design foi inspirado nas melhores práticas de usabilidade e no conceito Kanban, que é amplamente utilizado para gerenciamento de projetos ágeis. Com a possibilidade de adicionar, editar, excluir e mover tarefas, o aplicativo visa melhorar a produtividade e organização do usuário.