

08-01-2023

Relatório Trabalho Prático

Arquiteturas Móveis - Flutter

Daniel Duarte Dias Ferreira Albino - 2020134077

Miguel Ferreira Neves - 2020146521

Índice

Introdução	2
Decisões/Opções	3
Funcionalidades Implementadas	4
Conclusão	6

Introdução

Nesta cadeira, foi-nos proposto, para trabalho prático, a implementação de um programa, em flutter, que permitir a consulta da ementa semanal da cantina do ISEC.

Decisões/Opções

Neste projeto, além do proposto e das normas que um programador tem de seguir para que o código esteja organizado não tivemos opções muito relevantes.

Posto isto, decidimos usar um ficheiro `main.dart` para a apresentação da ementa em todos os dias da semana; um ficheiro `meals_edit.dart` para a apresentação de uma ementa em específico com campos de edição da mesma; um ficheiro `meals.dart` onde tem a definição de uma classe `Meals` que representa uma ementa e por último um ficheiro `camera_page.dart` para a utilização do plugin *camera*.

Funcionalidades Implementadas

Funcionalidades	Cumprido	Implementado parcialmente	Não cumprido	Observações
Utilização da API	X			
Animações	X			Apenas 1 (botão de atualizar).
Icon	X			
Ecrã Principal				
Apresentação da ementa por dias da semana	X			
Apresentação do 1º dia da semana corresponder ao dia da semana atual	X			
Apresentação de uma ementa atualizada com uma formatação diferente	X			
Navegação para o ecrã de edição ao selecionar um dia	X			
Botão de atualizar	X			
Mostrar a informação armazenada no arranque da aplicação	X			
Caso não exista informação apresentar essa informação ao utilizador	X			
Ecrã de Edição				
Apresentar toda a informação relativa a um dia da semana	X			
Campos de edição	X			
Botão de submissão das alterações	x			

Botão de reposição da ementa	X			
Bônus				
Tirar foto e enviar imagem na alteração do menu com o plugin “camera”	x			
Aceitar apenas atualizações à ementa caso se esteja junto da cantina			x	

Conclusão

Com este trabalho aprendemos a criar uma aplicação bem constituída em Flutter. Foi algo desafiador, pois fez-nos pensar além dos pequenos projetos que desenvolvemos, o que nos obrigou a organizar, estruturar e avaliar o código, para que fosse atingido o trabalho que o professor desejava.