



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE CRATEÚS

Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis
Professor: Anderson Almada

PRÁTICA IV

O aplicativo mobile desenvolvido obedecerá os seguintes itens. O não cumprimento de um dos itens abaixo causará perda de pontos, de acordo com o item e a proporção não realizada do item, à critério do professor:

- Ser desenvolvido utilizando Flutter;
- Criar três telas:
 - Tela Inicial (LOGIN)
 - Tela Final (REST)

TEA INICIAL (LOGIN)

Componentes gráficos

- 2 TextField
- Botão (LOGIN)

Funcionalidades

- Crie dois TextField, um para usuário e outro para senha
- Ao pressionar o botão LOGIN, será verificado se o usuário é **admin** e senha **123456**. Se sim, será redirecionamento para próxima tela. Se não, será apresentado um Toast: **Usuário não encontrado**.

TELA FINAL (REST)

Componentes gráficos

- 4 TextField
- Botão (ADD)
- Botão (GET)
- ListView

Funcionalidades

- Crie quatro campos e um model que representa **Posts** (id, userId, title, body), um campo para cada atributo.
- Crie um botão ADD que quando pressionado, é adicionado um Post em uma lista, armazenado no SharedPreferences e no ListView.
- Crie um botão GET que quando pressionado, é realizado uma requisição GET para URL: <https://jsonplaceholder.typicode.com/posts>. Mostre no print todos os Posts do Usuário **2** (userId)