

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ CAMPUS DE CRATEÚS

Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis Professor: Anderson Almada

PRÁTICA I

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 Android Nativo (Java/XML);
- Criar três telas:
 - o Tela de Login
 - o Tela Principal
 - o Tela de Cadastro

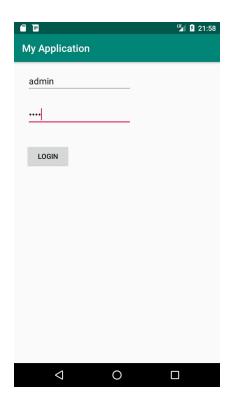
TELA DE LOGIN

- Campos: Login e Senha

- Botão: Login

Funcionalidades

Ao pressionar o botão, o usuário deve enviar os dados para a próxima tela



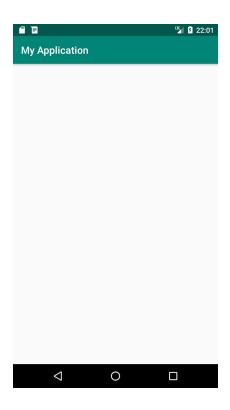
TELA PRINCIPAL

- Botão: Cadastrar

Funcionalidades

Se **login** igual a admin e **senha** igual a 1234, o botão possui visibilidade/habilitado, se não o botão fica invisível/desabilitado

Quando o usuário pressionar o botão, ele vai para a próxima tela.





TELA DE CADASTRO

- Campos: nome (campo de texto), email (campo de texto), idade (campo de texto), gênero (campo de texto), profissão (seletor), aviso (caixa de seleção)
- Botão: Cadastrar

Funcionalidades

Quando o usuário pressionar o botão, ele vai enviar uma intenção para o seguinte link com os devidos parâmetros

Link: https://almada-mobile.herokuapp.com/api/users/add

Parâmetros da requisição:

idade (número)
nome (texto)
email (texto)
profissao (texto)
genero (um caracter)
aviso (booleano - 1 ou 0)

