Descrição das telas Wireframe Fintrack

Este documento é destinado à descrição das 5 telas que compõem uma proposta de wireframe da aplicação Fintrack.

As telas do wireframe são:

1. Login
2. Cadastro
3. Tela Inicial
4. Aba de Despesas
5. Aba de Metas

De acordo com o E, não é, Faz, não faz, pensamos no wireframe como um app mobile. A seguir apresentamos a descrição da estrutura de cada tela.

## 1- Login

**Logo:** Na parte superior da tela há um espaço reservado para o logotipo. É representado por um retângulo cinza com um “X”, acompanhado da palavra “LOGO” no centro.

**Campo de entrada para e-mail:** Abaixo do logotipo, há um campo de texto com o rótulo “Insira seu e-mail”. Este campo permite ao usuário digitar seu endereço de email.

**Campo de entrada de senha:** Abaixo do campo de “Insira seu email”, há um campo destinado à entrada da senha do usuário.

**Botão “Entrar”:** Abaixo do campo de “senha”, há um botão cinza com a palavra “Entrar”, este botão leva para a tela inicial do aplicativo.

**Botão “Cadastre-se”:** Abaixo do botão “Entrar” há um texto de “Cadastre-se”, Este botão em forma de texto leva para a tela de cadastro.

**Botão “Esqueci minha senha”:**  Abaixo do botão de “Cadastre-se” há um botão de “Esqueci minha senha” ele levará para tela de recuperação de senha(Esse wireframe não foi desenvolvido).

## 2 - Cadastro

**Nome Completo:** Na parte superior da tela há o campo “Nome completo”, destinado para que o usuário coloque o seu nome.

**Email:** Abaixo do campo “Nome completo” há o campo “Email”, destinado para que o usuário coloque o seu email.

**Senha:** Abaixo do campo “Email” há o campo “Senha”, destinado para que o usuário coloque sua senha.

**Confirmação de senha:** Abaixo do campo “Senha” há o campo “Confirmar senha”, destinado para que o usuário coloque sua senha novamente.

**Termos:** Abaixo do campo “Confirmar senha” há um checkbox, destinado para que o usuário faça o aceite dos termos e políticas da plataforma.

**Botão entrar:** Abaixo do campo de “Termos”, há um botão cinza com a palavra “Entrar”, este botão leva para a tela inicial do aplicativo.

## 3 - Início

**Data:** No topo superior da tela há um campo indicando a data “1 dez - 1 fev”. Essa data simboliza o período estabelecido pelo usuário para as contas mensais.

**Calendário:** No topo superior direito da tela há um ícone de “calendário”. Este botão tem a função de visualização de períodos passados e possível edição do período atual.

**Opções:** Abaixo da “Data: há o campo de opções com os seguintes itens:

* Categoria: Esse botão levará para a tela de categorias de débitos.
* Histórico: Esse botão levará para a tela de histórico da conta.
* Configuração: Esse botão levará para a tela de configuração do aplicativo.

**Gráfico:** No centro da tela há um gráfico indicado por um círculo com o valor de “R$4.500,00”. Esse gráfico deverá ser exibido com as cores de cada débito cadastrado e no centro o valor total dos gastos.

**Lista de débitos mensal:** Abaixo do gráfico há a lista de débitos cadastrados pelo usuário.

**Footer:** Abaixo da lista de débitos há o footer com os botões “Início, Contas e Metas”. Os botões estão representados com um quadrado acima de um texto “Inicio”. Este representa o botão e o quadrado deve ser substituído por um ícone respectivo.

## 4 - Débitos

**Header:** No canto superior da tela já o header indicado por um retângulo azul e com o texto “Casa”. Abaixo será exibido o valor total dos débitos dessa categoria. **Botão de Alerta:** Dentro do header há o botão de alerta para notificar quando a data de pagamento está se aproximando.

**Botão de Configuração:** Dentro do header há o botão de configuração. Este botão levará para a tela de configuração da categoria selecionada. No caso do wireframe será a categoria Casa.

**Lista de débitos:**  Abaixo do header será exibido a lista com os débitos cadastrado na categoria.

## 5 - Metas

**Header:** No topo superior da tela há o header compondo o nome da categoria criada pelo usuário, o saldo disponível que será o valor economizado por mês.

**Campo Nome:** Abaixo do header há o campo nome para cadastrar o nome do bem a ser adquirido.

**Campo Valor:** Abaixo do campo nome há o campo valor. Neste campo o usuário deve colocar o valor do bem a ser adquirido.

**Campo Data:** Abaixo do campo Valor, há o campo de data inicial e encerramento. Este campo iria definir o período que o usuário se propôs a adquirir o bem.

**Botão Calcular:** Abaixo do formulário há o botão de Calcular, este botão irá fazer o cálculo a partir dos dados disponibilizados pelo usuário para estimar quanto tempo será necessário para adquirir o bem a vista.

**Campo de resultado:** Abaixo do botão Calcular há o campo de resultado. Neste campo será exibido a mensagem de quanto tempo será necessário para adquirir o bem.