

## Como utilizar este Template

1. Faça uma cópia [ File → Make a copy... ]
2. Renomeie este arquivo para: **“Capstone\_Stage1”**
3. Substitua todos os textos **em verde**

## Instruções para Envio

1. Assim que completar todas as partes, faça o download deste documento como um PDF [ File → Download as PDF ]
2. Crie um repositório novo no Github para o capstone. Dê o nome **“Capstone Project”**
3. Adicione este documento no seu repositório. Tenha certeza que está nomeado como **“Capstone\_Stage1.pdf”**

---

### [Descrição](#)

### [Público-Alvo/Intended User](#)

### [Funcionalidades/Features](#)

### [Protótipo de Interfaces do Usuário](#)

#### [Tela 1](#)

#### [Tela 2](#)

### [Considerações Chave/Key Considerations](#)

#### [Como seu app vai tratar a persistência de dados?](#)

#### [Descreva qualquer caso de uso específico \(“corner case”\) da experiência do Usuário \(UX\).](#)

#### [Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.](#)

#### [Descreva como você implementará o Google Play Services.](#)

### [Próximos Passos: Tarefas Necessárias](#)

#### [Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup](#)

#### [Tarefa 2: Implement UI for Each Activity and Fragment](#)

#### [Tarefa 3: Your Next Task](#)

#### [Tarefa 4: Your Next Task](#)

#### [Tarefa 5: Your Next Task](#)

**Usuário do GitHub:** [DiegoCotta](#)

# Beer lovers

## Descrição

O app permite procure informações sobre cervejas e permite que marque uma cerveja como favorita e marque também as cervejas que já tenha experimentado. E será feito usando somente código java.

## Público-Alvo/Intended User

O público alvo é adultos que gostem de cervejas e queiram buscar informações e conhecer outras cervejas.

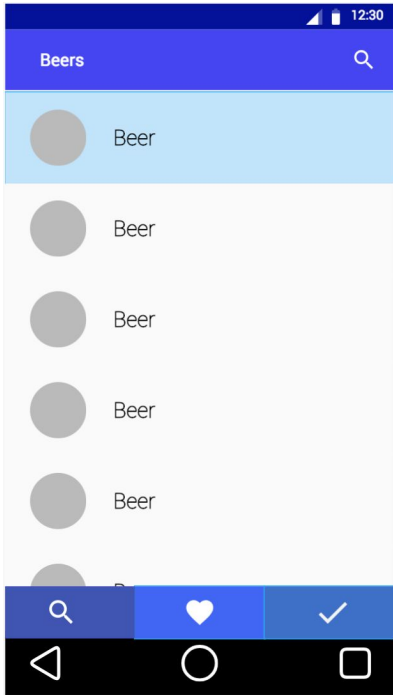
## Funcionalidades/Features

- Listar cervejas
- Buscar informações sobre uma cerveja
- Ver informações sobre uma cerveja aleatoriamente
- Marca uma cerveja como favorita
- Marcar uma cerveja como degustada
- Visualiar cervejas favoritas e degustadas
- Buscar outras cervejas da mesma cervejaria

## Protótipo de Interfaces do Usuário

Elas podem ser feitas a mão (tire uma foto dos seus desenhos e os insira neste fluxo), ou usando um programa como o Photoshop ou Balsamiq.

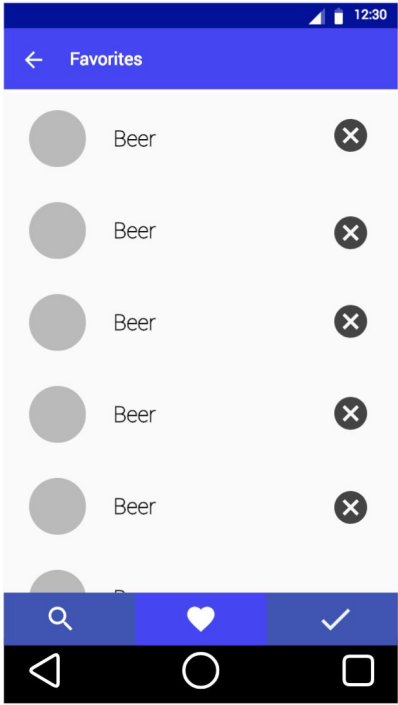
## Tela 1

	<p>Na página inicial o usuário pode buscar por uma cerveja ou procurar na lista de cervejas. Clicando no item da cerveja ele será direcionado para uma tela com as informações da cerveja. Caso clique no botão do coração irá mostrar as cervejas que ele marcou como favoritas e caso clique no botão do check irá mostrar as cervejas que ele marcou como degustada e caso clique na lupa não acontecerá nada pois ele já está na tela de busca.</p>
--	---


## Tela 2

	<p>Essa tela mostra as informações de uma cerveja clicando no coração marcar a cerveja como favorita e clicando novamente ele retira da lista de favoritas(Coração vazio = não favoritado, Coração cheio = favoritado) .</p> <p>Clicando no float button marca a cerveja com degustada mudando o símbolo de + para o símbolo de check e mudando o background do float button para verde e caso click novamente retira a cerveja da lista de degustado.</p>
--	--

### Tela 3

	<p>Essa tela é a de cervejas favorites, mostra todas as cervejas que o usuário marcar como favorita e ao clicar em um item da lista o direciona para a tela de informações da cerveja. Ao clicar no botão do "x" irá mostrar um modal perguntando se deseja remover a cerveja da lista e caso o usuário aceite remove a cerveja da lista.</p> <p>A tela de cervejas degustadas será análoga à tela de favoritas.</p>
--	--

## Widget

	<p>O widget irá mostrar informações de cervejas aleatórias para que o usuário conheça novas cervejas, ao clicar na imagem da cerveja ou em algum texto envia o usuário para tela de informações da cerveja e ao clicar na seta mostra uma outra cerveja aleatória.</p>
---	--

## Considerações Chave/Key Considerations

### Como seu app vai tratar a persistência de dados?

O app irá usar o Room para persistir os dados das cervejas que foram marcadas como favorita e as que foram marcadas como degustadas. Para utilizar o Room também será usado o ViewModel para tratar os dados para a UI e o LiveData para observar as mudanças de dados para serem apresentadas na UI.

### Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).

O app terá um bottom navigation bar para alternar entre as telas de lista/busca, favoritas e degustadas.

E somente na tela de informações de uma cerveja que terá um botão de voltar para retornar à tela anterior. Ainda na tela de informações será possível marcar uma cerveja como favorita ou degustada.

Ao clicar no float button na tela de informações de uma cerveja marca a cerveja como degustada e muda o float button para verde e com o símbolo de check.

Na tela de informação de uma cerveja ao clicar no coração vazio, marca a cerveja como favorita e o coração fica cheio. E caso clique no coração cheio remove a cerveja como favorita e o transforma no coração vazio.

Para maior Acessibilidade colocaremos um texto descritivo nos botões e imagens e os textos com serem usado o Scale-Independet Pixel para ajustar a font do app com as preferencias do dispositivo do usuário.

**Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.**

Retrofit  
GSON  
Room  
Picasso  
Paging library  
Espresso

**Descreva como você implementará o Google Play Services.**

Google AdMob será mostrado um ad sempre que o usuário realizar uma pesquisa e também será usado o Google Analytics para no futuro analisar e melhorar a forma que o usuário navega no app.

## Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Esta é a parte onde você falará sobre as principais funcionalidades do seu app (mencionadas acima) e as dividirá em tarefas técnicas tangíveis que você pode completar de forma incremental até finalizar o app.

### Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

- Configurar a biblioteca do picasso
- Obter uma API key para utilizar a API do brewerydb.com
- Configurar a biblioteca do retrofit para usar a API do brewerydb.com
- Configurar o banco de dados

## Tarefa 2: Implementar a Interface de Usuário (UI) para cada Activity e Fragment

- Construir a UI da MainActivity
- Construir os Itens do NavigationBar
  - Construir o Fragment de busca e listagem
  - Construir a UI dos itens da recyclerview
  - Construir o Fragment da tela de favoritos
  - Construir o Fragment da tela de degustados
- Construir tela de Informações da Cerveja

## Tarefa 3:

- Criar serviços de busca e listagem de cervejas
- Implementar a exibição dos Ads ao realizar uma busca
- Tratar quando o usuário não tem conexão com a internet
- Criar cache de imagem das cervejas
- Salvar os dados das cervejas favoritas e degustadas para visualização off-line

## Tarefa Teste:

- Criar teste de ui com o Espresso

Adicione quantas tarefas que achar necessárias para concluir seu app.

---

### Instruções para Envio

4. Assim que completar todas as partes, faça o download deste documento como um PDF [ File → Download as PDF ]
5. Crie um repositório novo no Github para o capstone. Dê o nome “**Capstone Project**”
6. Adicione este documento no seu repositório. Tenha certeza que está nomeado como “**Capstone\_Stage1.pdf**”