

"VoluntariApp - Conectando Voluntários a Causas".

Projeto Teste

Módulo Mobile

VoluntariApp - Soluções de Software para Engajamento Social

Introdução

Visando promover o engajamento cívico e facilitar o acompanhamento de atividades de voluntariado para a organização "ConectaAção", optou-se por criar uma aplicação mobile que possibilite o alcance desses objetivos. Essa aplicação será utilizada somente por coordenadores da organização e os módulos que inicialmente serão construídos não necessitarão de controle de acesso de usuário complexo, sendo opcional e configurável um acesso simplificado.

Descrição do projeto e das tarefas

Cada uma das entregas requeridas precisará cumprir os seguintes requisitos:

1. Para esse projeto a equipe de Design da "ConectaAção" projetou um layout completo. Desse modo, você deve tentar reproduzir a posição dos elementos, cores e tipos de objetos utilizados no layout para que a experiência de uso projetada não se distancie da implementada por você.
2. Todas as imagens e ícones utilizados no layout foram fornecidos para você nos datafiles.
3. Ofereça uma barra de rolagem se o número de registros em uma lista ou uma tabela não caibam no espaço disponível. Oculte barras de rolagem se todo o conteúdo puder ser exibido confortavelmente.
4. Quando modal/popup estiver sendo exibido, então as operações em outros formulários não poderão ser acessadas.
5. Você receberá diversos dados que precisarão ser importados para o banco de dados que você criar para a aplicação. A avaliação da sua aplicação considerará os dados originais entregues a você. Portanto, se você alterar os dados ao longo do desenvolvimento da sua aplicação, certifique-se de que antes de entregar sua aplicação você restaurou os dados deixando-os iguais aos dados entregues nos datafiles. Para o controle de acesso da aplicação não foi previsto a carga de dados. Desta forma a entidade para esta funcionalidade deverá ser criada conforme modelo abaixo:

Nome da Coluna	Tipo de Dados	Permitir Nulos
idAcessoVoluntario	int	<input type="checkbox"/>
idDispositivo	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
chaveAcesso	varchar(10)	<input type="checkbox"/>
idVoluntario	int	<input type="checkbox"/>

Instruções ao Competidor

Entrega - Tela Abertura

Na tela de abertura, o coordenador (usuário) poderá inserir seus dados para personalizar a tela de abertura. Ao rodar a aplicação, haverá uma busca no banco de dados para verificar se o id do dispositivo móvel (celular, tablet ou emulador) já está registrado no banco de dados.

- **Tela de Abertura com ID NÃO identificado**

Caso não esteja cadastrado, será apresentada uma mensagem “Olá, Bem Vindo à ConectaAção”, centralizada na tela do dispositivo, um botão para cadastrar-se no aplicativo e um link para entrar no App. Se clicar em ENTRAR APP, irá direto para a tela principal.

(Manter layout visual similar ao PTMM, adaptando textos)

- **Tela de Abertura com ID identificado**

Caso já esteja cadastrado no sistema, será apresentado os seguintes campos:

- Olá, Bem Vindo, <nome do coordenador/voluntário associado>
- Campo para digitar a chave de acesso
- Botão para acessar
- Ao digitar a chave de acesso, o aplicativo deverá validar a chave digitada no banco.
 - Caso a chave seja inválida, apresentar mensagem, limpar a chave digitada e manter o foco no campo da chave de acesso para uma nova entrada.
 - Caso a chave seja válida, apresentar o menu do aplicativo.
- O competidor deverá entregar um arquivo contendo o ID do seu tablet ou do Emulador que foi utilizado para rodar a aplicação.

(Manter layout visual similar ao PTMM, adaptando textos)

Entrega - Cadastre-se

Será apresentado uma tela para informar o nome do coordenador/voluntário (carregado da lista de voluntários inscritos – carregar os 500 primeiros voluntários) e a chave de acesso, ambos de preenchimento obrigatórios. A caixa de texto para entrada e confirmação da chave de acesso deverá ter um placeholder "Chave de Acesso" e "Confirmar Chave de Acesso" respectivamente.

O layout deve respeitar o que está apresentado na tela ao lado. Selecionar o nome, a chave de acesso e a confirmação e clicar em Cadastrar.

Ao lado do campo para entrada da chave de acesso, será possível selecionar a opção para deixar visível ou não os caracteres da senha.

(Manter layout visual similar ao PTMM, adaptando textos)

- **Regra para cadastramento da chave de acesso**

- Deverá ter 6 dígitos

O aplicativo deverá validar a chave digitada. Caso a chave seja inválida, apresentar mensagem, limpar e manter o foco no campo da chave de acesso para uma nova entrada. Caso a chave seja válida, apresentar mensagem de “Operação Realizada com Sucesso” e carregar a tela principal (menu da aplicação).

O voluntário/coordenador selecionado não poderá estar relacionado a nenhum ID de dispositivo já cadastrado.

Entrega – Menu da Aplicação

(Manter layout visual e funcionalidade de animação do menu conforme descrito no PTMM, referenciando um vídeo [MenuVoluntariApp.mkv](#). O logo será "ConectaAção" ou um ícone da organização.)

As opções do menu são: **Lista de Projetos, Ranking de Voluntários, Dashboard de Impacto.**

A seleção de cada uma dessas opções do menu deverá direcionar para suas respectivas telas. O comportamento de abrir e fechar o menu (animação, ocultar/mostrar ícone) deve ser idêntico ao PTMM.

Entrega - Tela inicial (Ranking de Voluntários)

Após clicar no Menu Ranking de Voluntários, a aplicação deverá ser apresentada com uma lista de voluntários.

(Manter layout visual similar ao PTMM, com título "RANKING VOLUNTÁRIOS")

1. Essa tela inicial deve ter um campo de pesquisa que deverá possibilitar pesquisa básica e avançada:
 - **Pesquisa básica:** o usuário poderá pesquisar pelo nome completo do voluntário ou pelo total de horas dedicadas que ele possui.
 - Nesse caso o usuário precisa digitar o dado exato que ele deseja localizar, do contrário a aplicação deverá informar que o dado procurado não foi encontrado.
 - **Pesquisa avançada:** esse recurso permitirá que o usuário consiga filtrar ou ordenar os dados utilizando uma série de caracteres chave, conforme indicado na tabela a seguir (a tabela de Símbolo, Como utilizar, Resultado esperado será idêntica à do PTMM, mas aplicada a "Voluntários" e "Horas Dedicadas", e o "+" filtraria por "Área de Atuação" - ex: SA para Saúde, ED para Educação).
2. A lista de dados dessa tela deve apresentar três colunas (apresentar os 500 primeiros voluntários com base nas regras abaixo):
 - **Rank:** essa coluna apresenta o número equivalente à posição de cada voluntário, em ordem numérica crescente.
 - **Voluntário:** essa coluna deve exibir a foto (avatar) de cada voluntário listado, o nome e sobrenome, o ícone da sua principal área de atuação (ex: saúde, educação, meio ambiente) e a sigla do estado do voluntário.
 - O nome e sobrenome de cada voluntário listado deve ser exibido em cores diferentes, de modo que o sobrenome receba destaque em relação ao nome.
 - Tanto nessa tela quanto em qualquer outra que deva apresentar foto, caso esse voluntário não possua foto, então no lugar da foto deve ser exibido um avatar genérico (arquivo `default_avatar.png`).
 - **Horas Dedicadas:**
 - Esse dado deve ser oriundo do seguinte cálculo: cada projeto que o voluntário participou rende 50 horas base para ele e cada hora efetivamente registrada em um projeto rende 1 hora adicional. (Adaptar este cálculo conforme a lógica da nova temática, mantendo a ideia de um cálculo para a pontuação).
3. Por padrão, a lista de dados dessa tela deve estar ordenada, em ordem decrescente, pela coluna de horas dedicadas dos voluntários.

(Manter a lógica de testes/validações do campo de pesquisa igual ao PTMM)

Entrega - Detalhes do voluntário

Você deve implementar um modal/popup que exiba os detalhes do voluntário que o usuário clicar na lista de voluntários presente na tela inicial.

(Manter layout visual similar ao PTMM, adaptando os campos para:)

1. Esse modal/popup deve:
 - Exibir o nome e sobrenome do voluntário.
 - Exibir a posição que ele ocupa no ranking.
 - Exibir a foto (avatar), idade, cidade e estado do voluntário.
 - Exibir as estatísticas de engajamento do voluntário. Essas estatísticas devem ser: total de projetos que participou, total de causas que apoiou, total de horas dedicadas acumuladas, e um "nível de engajamento" (ex: Bronze, Prata, Ouro - calculado com base nas horas).
 -

Entrega - Lista de Projetos

A aplicação deve possuir uma tela que permita ao usuário visualizar uma lista de projetos de voluntariado ordenada pelo maior "nível de impacto" (calculado com base nas horas de voluntários alocadas e um fator de criticidade da causa), conforme tela abaixo.

(Manter layout visual similar à "Lista de Produtos" do PTMM, com duas colunas e informações por célula).

1. Essa tela de lista de projetos deve:
 - Apresentar todos os projetos em duas colunas, conforme apresentação de cada célula, na ordem do que mais teve "nível de impacto" para o que menos teve.
 - Apresentar a posição que esse projeto ocupa na lista (1, 2, 3, 4...).
 - Apresentar para cada projeto o seu nome, seu ícone representativo, a causa principal e o "nível de impacto" total acumulado para o projeto.

Entrega – Favoritos (Projetos de Interesse)

Na lista de projetos será possível marcá-los como "Projetos de Interesse". Em cada projeto terá uma Estrela (O código da imagem é \ue9d9 – manter o mesmo ícone e lógica).

- Estrela preta: projeto não está na lista de Interesse.
- Estrela Amarela: projeto está na lista de Interesse.

O clique na estrela inverte a especificação. De preta fica amarela e de amarela fica preta. Esse comportamento se repete a cada clique.

A inclusão na lista de interesse é baseada na marcação de cada projeto. Todo projeto inicia como NÃO INTERESSE.

Essa marcação deverá ser armazenada localmente no dispositivo. Ou seja, não será persistida no BD da aplicação. Para o dispositivo que está sendo utilizado o

aplicativo, a informação deve ser armazenada. Porém, caso o usuário acesse o aplicativo de outro dispositivo, esta informação não estará mais disponível.
(Manter a lógica e layout visual do container "Visualiza Favoritos" do PTMM, adaptando para "Visualiza Projetos de Interesse". O comportamento de mostrar até 5, o "+N", a expansão da lista e a animação ao clicar na imagem do projeto devem ser idênticos).

Entrega – Dashboard de Impacto

A aplicação deve possuir uma tela que permita ao usuário visualizar um resumo do impacto das atividades de voluntariado, podendo ser através de um mapa interativo do país ou um dashboard com gráficos, conforme modelo:

(Substituir o "Mapa de Vendas" por "Dashboard de Impacto". O layout visual de WSTOWERS e o ícone de menu permanecem. Abaixo, em vez do mapa do Brasil com vendas, pode ser:)

- Um mapa do Brasil onde os estados são coloridos com base no número total de horas de voluntariado (ex: 3 tons diferentes para 3 faixas de horas).
 - OU um conjunto de gráficos (ex: barras para horas por causa, pizza para projetos por status).
 - Uma lista/tabela abaixo do visual principal mostrando: Região/Causa, Total de Horas, Nº de Projetos Ativos.
1. O funcionamento do dashboard/mapa dessa tela vai requerer uma percepção inovadora:
 - Se mapa: os 9 estados com mais horas devem estar destacados na cor #7814FF, os estados que estiverem entre a posição 10 até a 18 em horas totais devem estar destacados na cor #AB6EFC e os estados restantes que estiverem entre a posição 19 e 27 devem estar destacados na cor #DAC1FC (manter as mesmas cores e lógica de faixas).
 - Além disso, você deve também implementar um recurso que permita ao usuário saber, sem precisar sair dessa tela e sem que nenhum modal/popup seja carregado, qual o total de horas de todos os estados/causas. Ele deverá conseguir apenas visualizando essa tela. Essa informação deve estar destacada no mapa/dashboard e não pode ser uma lista com os nomes, siglas ou ícones.
 - Nesse cenário você deve considerar o Distrito Federal como uma das 27 divisões do mapa (se aplicável ao mapa).
 - Deve-se também implementar um recurso que permita ao usuário dar zoom e clicar em qualquer estado (ou distrito federal) ou segmento do gráfico para visualizar os detalhes de engajamento desse item clicado pelo usuário (tela Dashboard de Impacto por Estado/Causa).
 2. Essa tela também deve possuir uma lista que apresentará para o usuário as regiões (sudeste, sul, etc.) ou as principais causas, o total de horas (em R\$) acumuladas para cada uma dessas e o somatório de projetos de cada uma.

- Essa listagem deverá estar ordenada pelo total de horas de cada região/causa, em ordem decrescente.

Entrega – Navegabilidade, acessibilidade e experiência do usuário

(Manter todos os requisitos desta seção idênticos ao PTMM: menu único acessível pelo ícone, exibição do ícone somente nas telas corretas, funcionalidade de retorno sem botões nativos, garantia de visualização, acesso e leitura fáceis).

Entrega – Diagrama de sequência

1. Você deve criar um diagrama de sequência que ilustre os passos que envolvem o fluxo de pesquisa (básica e avançada) de voluntários, descrito na seção que trata da página inicial da aplicação (Ranking de Voluntários) acima.
 - Dentre outros recursos que você julgar necessário para atender ao cenário, o diagrama de sequência deve ter, obrigatoriamente: Ator/Actor, Objetos/Objects "Search", "Advanced Search" e "Search results", Mensagens/Messages, Decisões/Alt.
2. Você deve entregar esse diagrama de sequência no formato .

Entrega – Caso de teste

1. Você deve criar um documento de caso de teste que apresenta o cenário indicado para o campo de pesquisa da página inicial da aplicação (Ranking de Voluntários). Nesse caso, você deverá elaborar casos de teste somente para os cenários de pesquisa avançada. Seu documento de caso de teste deverá conter, para cada possibilidade de pesquisa avançada:
 - Id do caso de teste.
 - Cenário.
 - Fluxo básico.
 - Fluxo alternativo.
 - Nesse caso, o fluxo caso o usuário não digite corretamente os parâmetros da pesquisa avançada.
 - Pré-condição de teste.
 - Pós-condição de teste.
 - Resultado esperado.
 2. Todo caso de teste que você criar deve ser entregue em um único arquivo no formato .
-