

Segunda Tarefa: Desenvolvimento do App Flutter

Agora, a tarefa consiste em desenvolver um aplicativo Flutter, com base nos requisitos detalhados no enunciado e prototipados na primeira tarefa.

Definição do Projeto: Trabalho Final da UC de Usabilidade, Web, Mobile e Games

Objetivo Bem-vindos, estudantes! Dando continuidade ao projeto iniciado na primeira tarefa, o objetivo agora é implementar o aplicativo mobile especificado. Desenvolveremos, portanto, um aplicativo de to-do list usando Flutter, conforme as características apresentadas.

Requisitos do Aplicativo de To-Do List e Lembretes

1. Visão Geral O aplicativo de controle de tarefas e lembretes será desenvolvido utilizando o framework Flutter, com o objetivo de facilitar o gerenciamento de atividades diárias de maneira eficiente e intuitiva.

2. Funcionalidades Principais

2.1. Gerenciamento de Tarefas

- Adicionar tarefas com título, descrição, data e hora de vencimento.
- Editar tarefas existentes.
- Excluir tarefas que não são mais necessárias.
- Marcar tarefas como concluídas.
- Categorizar tarefas para facilitar a organização.

2.2. Lembretes

- Adicionar lembretes com título, descrição, data e hora.
- Editar lembretes existentes.
- Excluir lembretes que não são mais necessários.
- Enviar notificações para lembrar os usuários sobre tarefas e lembretes.

2.3. Interface do Usuário

- Interface intuitiva e fácil de usar, com navegação simples.
- Suporte a temas claro e escuro.

Usabilidade, Web, Mobile e Games

Atividade de Busca Ativa 1

Professores Stella Dornelas e Alexandre Montanha

- Função de pesquisa para localizar tarefas e lembretes por título ou descrição.

3. Requisitos Técnicos

3.1. Plataforma

- O aplicativo será desenvolvido em Flutter, garantindo compatibilidade com Android e iOS.

3.2. Banco de Dados

- Uso de SQLite para armazenamento local.
- Sincronização com serviços em nuvem (opcional).

3.3. Notificações

- Notificações locais para lembretes e tarefas.

4. Requisitos de Desempenho

- Aplicativo responsivo e funcional em diferentes tamanhos de tela.
- Desempenho otimizado para garantir fluidez e eficiência.

5. Requisitos de Segurança

- Suporte à autenticação de usuários (login por e-mail e senha ou redes sociais).
- Armazenamento seguro e privativo dos dados dos usuários.

Segunda Tarefa: Desenvolvimento do Aplicativo

Objetivo Agora que a prototipagem foi finalizada, chegou o momento de construir o aplicativo Flutter que implementa os requisitos especificados.

1. Implementação das Funcionalidades Desenvolver as telas e funcionalidades do aplicativo conforme os protótipos apresentados na tarefa 1:

- Tela de Login
- Tela de Registro
- Tela Principal (Lista de Tarefas)
- Tela de Adicionar/Editar Tarefa
- Tela de Configurações

2. Notificações e Banco de Dados

- Implementar as funcionalidades de lembrete e tarefas utilizando SQLite para o armazenamento local.
- As notificações devem ser configuradas para lembrar o usuário das tarefas e lembretes.

3. Estilo e Temas

- Garantir que o aplicativo tenha um design responsivo, oferecendo suporte para temas claro e escuro.

Entrega da Atividade

1. Execução

- O trabalho pode ser realizado em grupos de até 5 alunos, todos devidamente identificados na entrega.

2. Entrega

- Mesmo sendo um trabalho em grupo, a entrega deve ser individual, com cada aluno submetendo o link do GitHub do projeto no ULife.
- O README.md do GitHub, deve conter:
 - O nome dos integrantes do grupo
 - Um link para a loja ou o local onde está publicada a APK
 - Um vídeo demo do App

Usabilidade, Web, Mobile e Games
Atividade de Busca Ativa 1
Professores Stella Dornelas e Alexandre Montanha

3. Formato

- O trabalho deverá ser entregue em PDF, contendo as seguintes seções:
 - Capa com título, nome dos integrantes e RAs
 - Implementação das telas e funcionalidades
 - Descrição de como os requisitos foram implementados no Flutter
 - Referências

4. Data e Forma de Entrega

- O PDF deve ser enviado no ULife até 23:59h do dia 30 de novembro de 2024.

5. Plágio

- Trabalhos idênticos de grupos diferentes serão penalizados com nota zero.

Referências:

BARRETO, Jeanine dos S.; JR., Paulo A P.; BARBOZA, Fabrício F M.; et al. Interface humano-computador. Porto Alegre: Grupo A, 2018. E-book. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/>. Acesso em: 19 set. 2024.

FLUTTER. Widgets. Disponível em: <https://docs.flutter.dev/ui/widgets>. Acesso em: 19 set. 2024.