**Protótipos das Telas**

| NOME: Erick Daniel Teixeira Ver R.A. 235908-1 |
| --- |
| E-MAIL: erick.vier@edu.unipar.br |

**1. Título do Projeto**

| Reservas de Campos Esportivos |
| --- |

**2. Esboços e Protótipos das Telas**

| **Tela Inicial**  Nesta tela, o usuário pode navegar entre os campos disponíveis para aluguel, filtrando por suas preferências. Ele pode visualizar mais informações detalhadas sobre cada campo ou fazer a reserva diretamente, de forma rápida e prática. |
| --- |

| **Tela de Informações do Campo**  Nesta tela, o usuário tem acesso a todos os detalhes do campo selecionado, incluindo informações sobre a iluminação, vestiários, tipo de gramado, infraestrutura, e como o sistema de reserva funciona. É possível visualizar fotos do local, horários disponíveis e quaisquer outros serviços adicionais oferecidos. |
| --- |

| **Tela de Pré Aluguel**  Nesta tela, o usuário pode visualizar mais fotos do campo escolhido, selecionar a data e o horário desejado, além de ativar notificações para ser avisado quando houver disponibilidade. O preço por hora é exibido de forma clara, e o usuário pode confirmar a reserva diretamente através da mesma interface. |
| --- |

| **Tela de confirmação de pagamento**  Nesta etapa final, o usuário escolhe a forma de pagamento para concluir a reserva. As opções disponíveis incluem Cartão de Crédito, Dinheiro, e PIX. Após a seleção do método, o pagamento é processado de forma segura, confirmando a reserva do campo e gerando um comprovante que pode ser salvo ou enviado por e-mail. |
| --- |

| **Tela do painel de Admin**  Nesta tela, o administrador tem acesso completo para gerenciar os campos. Ele pode inserir e editar informações como o endereço, uma descrição detalhada do campo, horários de funcionamento, exceções (feriados ou eventos), e fazer o upload de fotos. A interface permite fácil atualização dos dados, garantindo que as informações apresentadas aos usuários estejam sempre corretas e atualizadas. |
| --- |

**3. Fluxo de Navegação**

| As telas e funcionalidades do sistema estão interconectadas de forma a criar um fluxo de navegação simples e intuitivo, garantindo uma experiência fácil para os usuários, desde a escolha do campo até a finalização do pagamento. A seguir, o fluxo de navegação entre as diferentes telas:   1. **Tela Inicial**: O ponto de entrada do sistema, onde o usuário pode navegar pelos campos disponíveis, visualizar os detalhes ou realizar uma reserva direta. 2. **Tela de Informações do Campo**: Após selecionar um campo na tela inicial, o usuário é levado para esta tela, onde pode ver informações mais detalhadas sobre o campo, incluindo iluminação, vestiários, fotos e demais especificações. 3. **Tela de Pré-Aluguel**: A partir da tela de informações do campo, o usuário pode prosseguir para a tela de pré-aluguel, onde escolhe a data, horário, verifica o preço por hora e, se desejar, ativa uma notificação de vaga disponível. 4. **Tela de Confirmação de Pagamento**: Após definir os detalhes da reserva, o usuário é direcionado para a tela de confirmação de pagamento, onde seleciona a forma de pagamento (cartão, dinheiro, PIX) e finaliza o aluguel. 5. **Tela de Painel de Admin**: O administrador do sistema acessa esta tela para inserir, editar ou remover informações sobre os campos, como endereço, descrição, horários de funcionamento, exceções e imagens. Ele tem controle total sobre os dados exibidos aos usuários.   <https://lucid.app/lucidchart/d4ce837b-04f6-41f0-a0cb-3f07456f93f0/edit?invitationId=inv_ade85f7f-9960-4ee2-b3b7-6e8966af485b> |
| --- |

**4. Ferramentas Utilizadas**

| **Ferramentas usadas**   * **Figma**: Utilizado para o design e prototipagem das interfaces das telas, proporcionando uma visualização detalhada e interativa do sistema. * **lucid.app**: Empregado para a criação e visualização dos diagramas de fluxo de navegação, facilitando a compreensão das interações entre as diferentes telas. |
| --- |