

Sobre

O aplicativo desenvolvido na NLW Together é uma agenda de partidas de jogos e conectado ao Discord, com ele podemos agendar partidas selecionando os servidores e obtendo dados através da ligação com o Discord para:

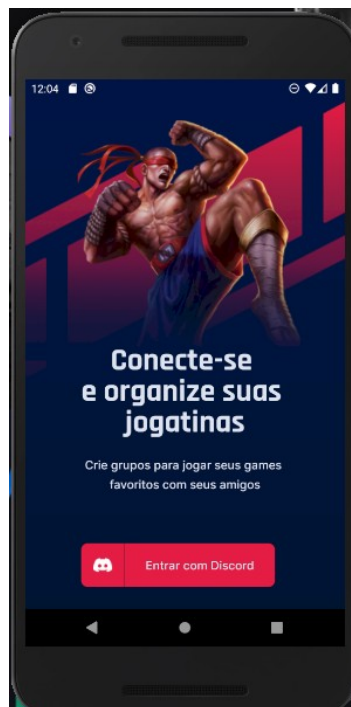
- Obter imagens do servidor e fotos de perfil do Discord
- Obter dados dos servidores da sua conta.
- Obter membros dos servidores ativos no momento.
- E várias outras coisas necessárias para seu funcionamento.

OBS.: O aplicativo não está terminado, ao decorrer e final falo mais sobre.

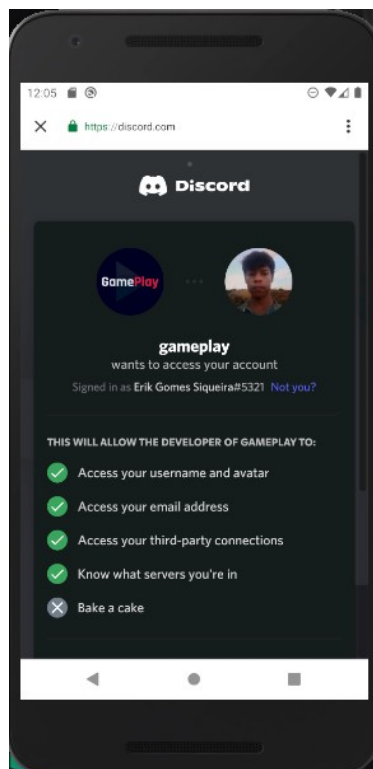
Tela Login

Como o aplicativo possui ligação com a API do **Discord**, precisamos que se **tenha uma conta** nele, depois disso usamos a API para fazer Login com base nessa conta para obter as informações necessárias.

Logar no aplicativo é bem simples, aperte o botão “Entrar com Discord”, você será direcionado a uma página de Login do Discord no seu navegador padrão.



No seu navegador digite os seus dados de Login e autorize o Discord a ceder os dados ao aplicativo e você será direcionado a tela Home.



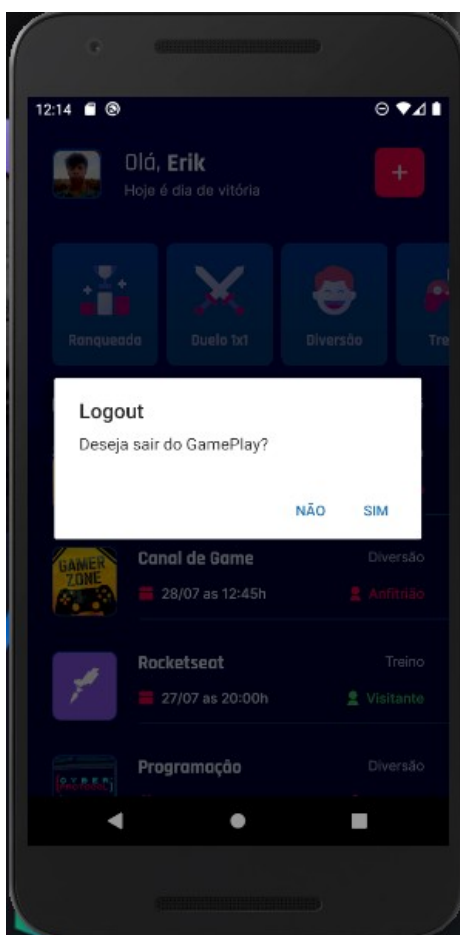
Tela Home

A Home é a tela principal do aplicativo, nela ficam as informações do usuário, botão para adicionar nova partida, filtro de acordo com a categoria e listagem da partida agendada. Vou explicar cada um:

Cabeçalho

Onde estão os dados do usuário, como nome e foto de perfil, botão de adicionar nova partida e funcionalidade de **Deslogar** do aplicativo clicando na foto de perfil e abrindo um alerta.

OBS.: Seria bom uma forma mais intuitiva de sair do aplicativo, então temos a primeira ideia de implementação. Também seria legal implementar um modal para substituir o Alerta. (Isso foi um desafio deixado por eles mais ainda não implementei)

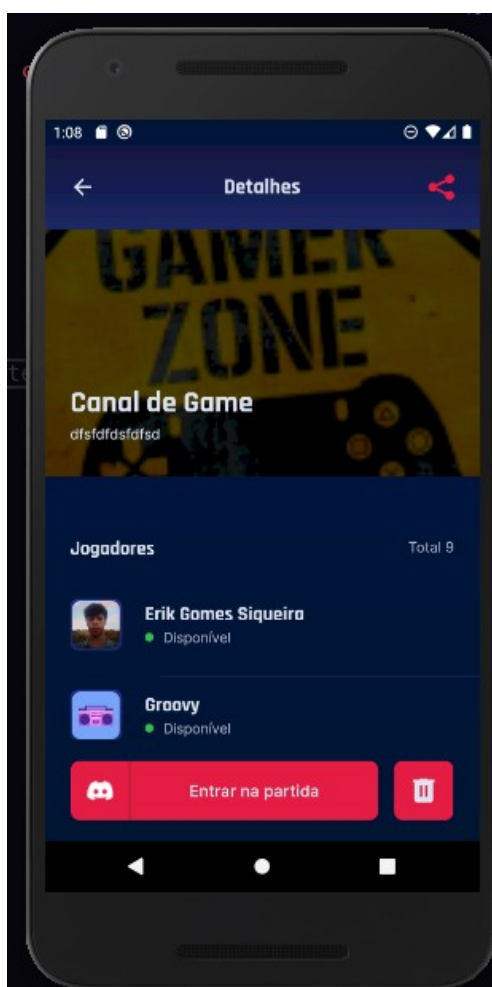


Filtro de partida

Com o seu **clique** ele **filtra** de acordo com a categoria, que é selecionada na tela de Registro, e **clicando novamente** na categoria selecionada **o filtro é removido** e todas as partidas são exibidas.

Listagem de partidas agendas

Exibe todas as partidas agendadas ou filtradas, e um contador para saber o total de partidas que temos. **Clicando** sobre uma partida temos acesso às **suas informações** na tela de Detalhes, mas vou falar dela mais a frente. Cada elemento possui imagem e nome do servidor, data e hora, categoria e se somos administradores (Anfitrião) ou não (Visitantes).



Minha implementação

Quando não havia partidas agendadas na tela ou retornava um erro por não ter os dados para renderizar a lista de partidas ou deixava a tela sem nada, então eu fiz com que retornasse um texto no lugar da lista mostrando que ainda não tinha tarefas.



Tela de Registro

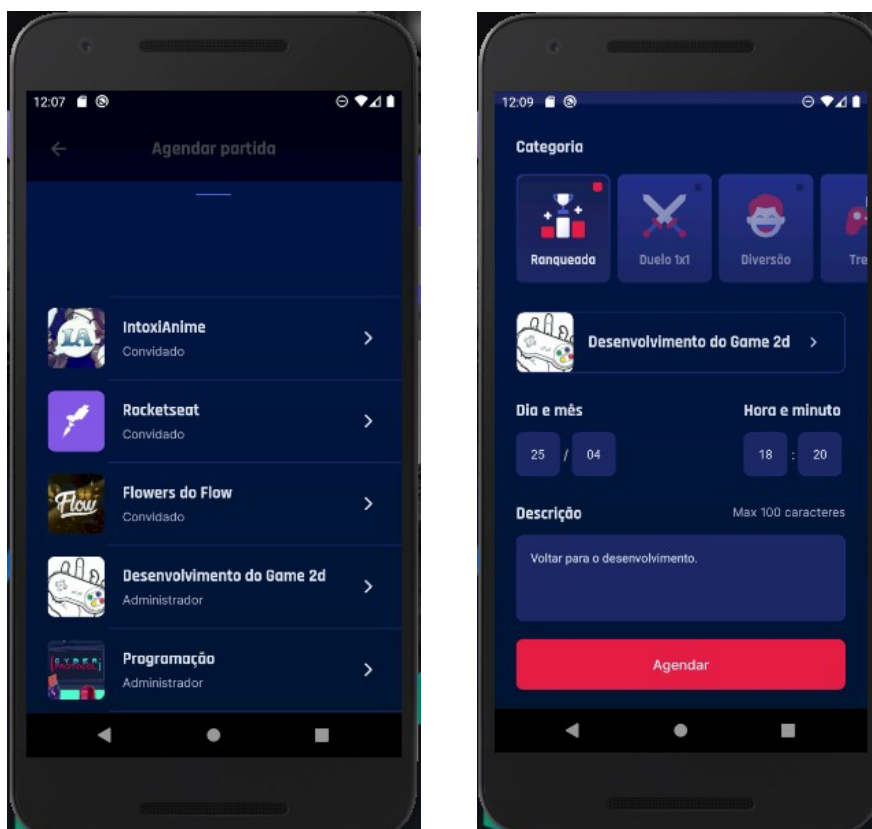
A tela de registo do aplicativo tem o objetivo de cadastrar e salvar a partida, nela nos temos seleção de categoria, seleção do servidor, data e hora, descrição e botão de agendar a partida. Quando o botão “Agendar” é clicado a partida é salva e retornamos a tela Home.

Atenção: Caso alguns dos campos não seja preenchido ele retorna um erro e quebra a aplicação, caso isso aconteça deixei no index.tsx do Home uma função chamada `clearAll()`, que pode ser encontrada na documentação do Async Storage. O erro ocorre pois o aplicativo não possui validação, e não armazena todos os dados que são necessários e como a tipagem esta fixa ele quebra a aplicação.

OBS.: Seria bem interessante implementar uma validação para que o erro não ocorra e para que os valores sejam preenchidos corretamente.

Seleção do servidor

Quando clicado para selecionar o servidor é aberto um Modal onde cada servidor é pego da sua conta através da API do Discord e renderizada em elementos clicáveis para seleção, clicando fora do Modal ou fora dos servidores o Modal é fechado e nada é selecionado.



Tela de Detalhes da partida

Voltando a tela de Home e clicando sobre a partida agendada temos acesso à tela de Detalhes da partida, nela temos nome do servidor, descrição, jogadores e total de jogadores, botão para abrir o Discord no servidor da partida (se for administrador), botão de compartilhar link do servidor (se for administrador) e botão para excluir partida.

Atenção:

- A função de excluir uma tarefa ainda não está disponível pois não achei uma forma de implementá-la ainda.
- Essa tela é somente exibida se nas configurações do servidor o Widget está ativado, mesmo dando erro é só ativá-lo e esperar alguns minutos

OBS.: Seria legal implementar a lógica de exclusão da partida e tambem caso o servidor não for seu e não estiver com o Widget ativado o alerta ter a opção de excluir a partida. Acho que também pode ser implementa uma função que limpa automaticamente o item pelo seu dia e hora.

Lista de jogadores

A listagem dos jogadores não é nada mais do que os membros do servidor online naquele momento, recebemos pela API do Discord a sua foto de perfil e status, e renderizamos eles.

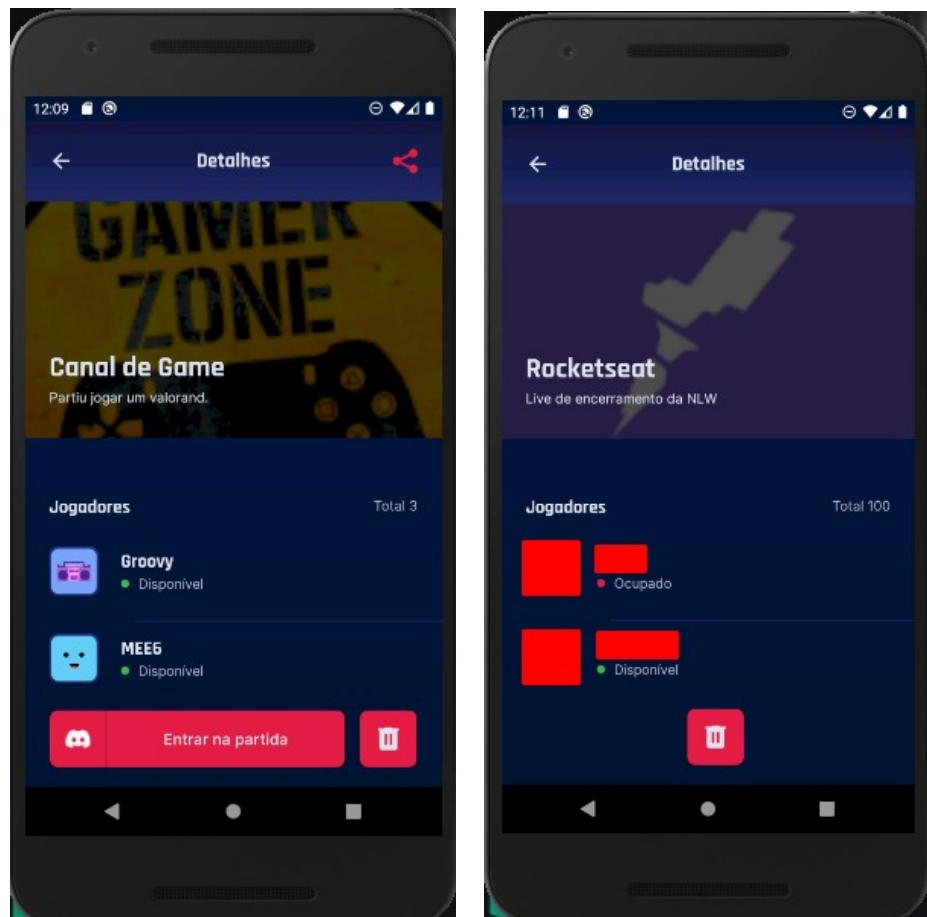
Botão de Entrar na partida e Compartilhar

Disponíveis apenas para administradores do servidor, permite que compartilhem o link ou/e entrem pelo link, como Visitantes não possuem permissão para gerar links no servidor, eles não tem acesso a essas funcionalidades.

Minhas implementações

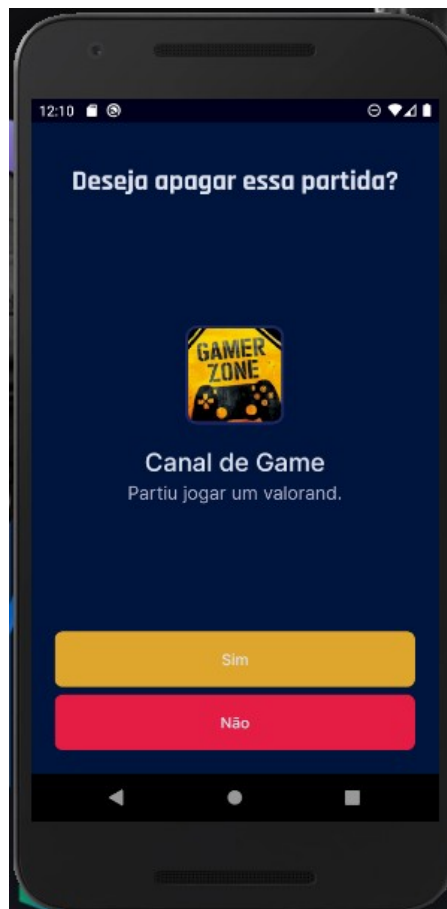
Banner dinâmico

O Banner é a imagem de fundo que temos na tela, na aplicação da NLW ele era estático, uma imagem salva no aplicativo, e fiz com que essa imagem trocasse para a foto do servidor e ficasse com um fundo como se fosse uma sombra, para ressaltar os textos.



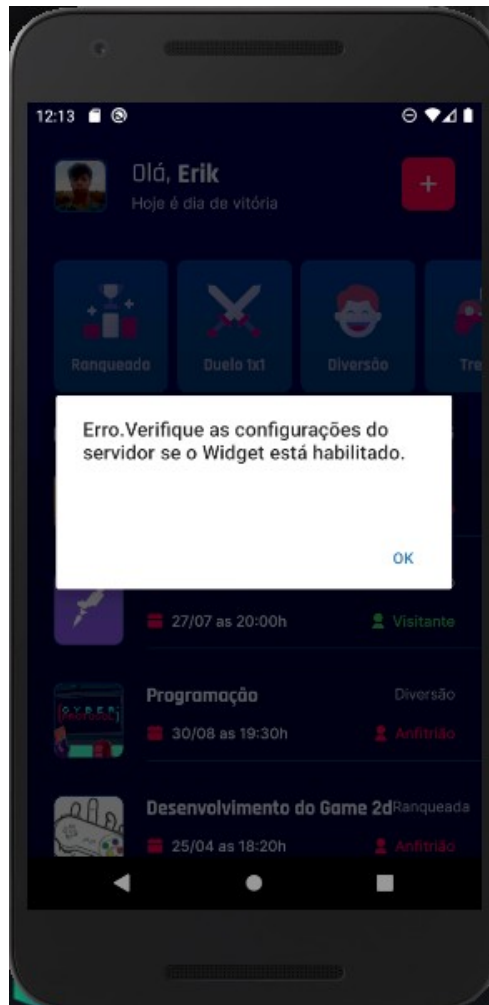
Modal de Deletar

Ainda não consegui implementar a função de exclusão, mas o Modal está pronto e funcionando. Ele recebe algumas opções dos da tela de Detalhes e ficou assim:



Servidor com Widget desativado

Antes caso o servidor com Widget desativado e fosse clicado, ele mostrava o alerta e dava erro, tendo que reiniciar a aplicação, agora quando o Widget não está ativado ele retorna para Home e exibe o alerta.



Essa foi a aplicação que foi passada e as minhas implementações, a aplicação ficou incrível e espero ter contribuído para ela de alguma forma.

Lista de futuras implementações:

- [] Modal e pensar em alguma forma mais intuitiva para sair do aplicativo
- [] Validação de dados na tela de Registro
- [] Função que exclui uma partida agendada
- [] Pensar em mais implementações