



## **ENUNCIADO DO PROJETO**

## **Âmbito**

O projecto consiste numa aplicação criada com um tópico à sua escolha e que deve implementar as técnicas lecionadas em contexto de sala de aula e outras que as funcionalidades requeiram.

## **Tema**

O tema do projeto final é livre, sendo proposto pelo grupo ao respetivo docente, que o deverá validar. Contudo, pretende-se que seja o desenvolvimento de uma aplicação móvel com uma temática que seja interessante e que siga os requisitos propostos.

## **Requisitos**

O desenvolvimento da aplicação deverá seguir as boas práticas que foram passadas ao longo do semestre através das fichas práticas, como:

- Qualidade e Organização do Código da Aplicação;
- Validação de Dados;
- Utilização adequada de strings com internacionalização em EN e PT;
- Escolha adequada dos Layouts a usar;
- Apresentar um tema (cores, etc) e ícone;
- Apresentar um Splash Screen;
- Integrar pelo menos 5 Activities;
- Utilização de menus para Navegação da Aplicação (de contexto e Bottom Navigation Bar ou Navigation Drawer);
- Persistência de Dados (Sqlite)
- Internacionalização;

Como extra, os estudantes podem propor novas funcionalidades ou utilização de componentes que não foram dados nas aulas, como:

- Utilização de sensores;
- Funcionalidade de Login/Registo;
- Integração de Google Maps;
- entre outros.

## Regras de Implementação

Um dos elementos da equipa de trabalho, que poderá ser composta por 3 alunos, fará a submissão de um documento PDF no qual se deverão focar os seguintes pontos, não usando para o efeito mais do que 5 páginas A4.

Para submissão deve considerar os seguintes elementos relativos ao projecto:

### Relatório

- Nome/Acrónimo/Slogan, etc.
- Descrição do aplicação;
- Sketch de Logo (Opcional).
- Breve descrição da app com o objetivo central bem definido.
- Listagem de potenciais apps concorrentes, similares, ou que apresentem funcionalidades/ etc. importantes como referência.
- Listagem das funcionalidades mais importantes e interessantes, com o levantamento inicial de requisitos que devem ser implementados.
- Indicação de quais os sensores e interações mais complexas a usar. Alguns exemplos: acelerómetro, giroscópio, mapas, leitura de QR code, etc.).
- Apresentação de sketches/mockups/wireframes de user interfaces mais importantes.

Sugestões: Criar o mockup da App usando o Figma: <https://www.figma.com/>

### Manual de Utilizador

Por meio de uma descrição de passos, acompanhados por capturas de ecrã, demonstre como deve ser utilizada a sua aplicação.

### Código fonte

O código fonte deve ser acompanhado de um README, onde devem constar as informações:

- Versão SDK Utilizado;
- Versão do Gradle;
- Discriminação das Bibliotecas utilizadas – se bibliotecas externas foram utilizadas – e respetivas hiperligações e licenças;
- Descrição de processo de importação, caso haja passos suplementares ao regular processo de importação de projecto;

## Avaliação

---

A nota final tem uma escala até 20 valores, e ponderação por tema a aplicar será a seguinte:

Elemento	Ponderação
Relatório	20%
Manual de utilizador	10%
Código Fonte	60%
Originalidade	10%

O relatório, manual do utilizador e código fonte do projeto deve ser submetido no Moodle da UC através de um representante do grupo (ficheiro comprimido com o nome\_numero dos estudantes do grupo).

## Regras essenciais para o Desenvolvimento do Projeto

---

- Grupos de 2 estudantes (3 se com justificação aceite pelo docente);
- Entrega até 12 de Janeiro de 2026;
- Realização de um pequeno vídeo sobre a app para demonstração da mesma;
- Discussão com o docente em data a combinar.