

PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

Nome do Membro	Felipe Rivetti Mizher	Artefato	Seções de matérias didáticos.
Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)			
Funcionalidades dos elementos da tela	<div>1) Botão de Audios: manda o usuario para ouvir audios de outros idiomas para aprender melhor a fala.</div> <div>2) Botão de Mapas mentais: Manda o usuraio para uma tela de mapas mentais.</div> <div>3) Botão Filmes: Manda o usuario para uma tela de indicações de filmes para determinador idioma.</div> <div>4) Botão Pronuncias: manda o usuario para uma tela com palavras e dicas para a pronuncia.</div> <div>5) Botão Livros: Manda o usuario para uma tela com indicações de livros para o aprendizado.</div>	Estrutura(s) de dados (Exemplo em JSON)	<pre>“usuario 1”:{ nome: “Mario Rodrigues”, id: “90676214”, audios: "" mapas mentais: "" filmes: "" pronuncias: "" livros: "" culturas: "" }</pre>

	<p>6) Botão Culturas: Manda o usuario para uma tela onde mostra algumas informações de um país de acordo com o idioma escolhido.</p>		
--	--	--	--