

Especificação de projeto avaliativo

Projeto SplitTheBill

Todas as vezes que você racha as compras com seus amigos é sempre a mesma coisa, uma dificuldade para dividir o que cada um deve pagar ou receber. Vamos imaginar a seguinte situação: Lucas, Silvana, Fernando e Eloize vão fazer um jantar. Resolveram todas as paradas que seriam necessárias para a receita pelo grupo de conversa e combinaram de todos se encontrarem no apartamento do Fernando na sexta-feira perto das 19h. Para não sobrecarregar uma pessoa só, eles dividiram as tarefas e lá foram. Fernando comprou os ingredientes para a receita do jantar e gastou 74 reais, enquanto Lucas comprou as bebidas e gastou 47,25 reais. Silvana comprou os petiscos e alguns doces para sobremesa que somados deram 38,75 reais. Como Eloize era responsável por fazer a receita combinou que acertaria a conta com eles quando se encontrassem.

No final do jantar resolveram dividir as contas para ver quanto cada um deveria pagar ou receber. A ideia de Lucas é que fizessem as contas usando o papel dos pães que tinham comido durante o jantar, Fernando sugeriu que abrissem uma planilha compartilhada, Eloize pensou que o melhor seria usar a calculadora que o Fernando tinha da época que trabalhava no banco e Silvana teve a ideia de pedir para Pedro, que não foi convidado para o jantar, propor que os alunos da sua turma de Programação para Dispositivos Móveis fizessem um aplicativo avaliativo que pudessem resolver o seu problema e ao mesmo tempo contasse como uma avaliação. Pedro gostou da ideia e aqui estamos. Entendendo o problema, a soma de todas as despesas foi 160 reais, o que equivale a 40 reais por pessoa. Fernando pagou 74 e deve receber 34 reais. Lucas pagou 47,25 e deve receber 7,25 reais. Silvana pagou 38,75 e deve pagar 1,25 reais. Eloize, como não comprou nada, deve pagar 40 reais.

O projeto consiste no desenvolvimento de um aplicativo simples de lista. Cada item da lista do aplicativo deve ser um dos integrantes do grupo e quanto ele pagou (note que o usuário pode ter não pagado nada). São informações relevantes para cada integrante: seu nome, o quanto pagou e o que comprou. Cada integrante terá uma única entrada na lista e, sendo assim, deve ser permitido modificar o valor pago ou o que foi comprado. Também é possível que alguém desista de participar e, para isso, é necessária uma funcionalidade que permita remover integrantes da lista.

Por fim o aplicativo deve ter uma funcionalidade que permita fazer o racha entre os participantes dizendo quanto cada um precisa receber e quanto cada um deve ao grupo, que pode ser numa outra tela apropriada para isso. Apenas o nome do integrante e o valor pago devem ser mostrados na lista. Para saber o que foi comprado é necessário abrir uma tela de detalhes clicando na célula correspondente.

Seu trabalho não precisa estar bonito, mas a organização do projeto será alvo da nota, não deixe seu projeto uma bagunça de arquivos.

Siga os padrões de nomenclatura e as boas práticas de programação trabalhados nas aulas. O projeto deve ser desenvolvido tendo como API mínima 21, em linguagem Kotlin.

A entrega final consiste na entrega do projeto e de um vídeo mostrando o aplicativo em uso, narrado e demonstrando as principais funcionalidades (no máximo 5 minutos). A entrega deverá ser feita por compartilhamento de repositório no GitHub mantendo nome de projeto e repositório. O vídeo deverá ser entregue junto do repositório. A data de entrega final será divulgada em momento oportuno.