

PROJETO N2

Etapa 1.

Grupo: Giovanni Moreira Flores

Assunto: História dos Jogos - App exclusivo para mobile.

Positivos do app - além de aprender sobre a história dos jogos você pode responder perguntas e interagir (com um quiz de perguntas) sobre cada assunto (jogo) citado.

Negativos do app -

Pensar sobre sistema de **pontuação** do app, o que deve ser colocado antes de começar a criar algo exagerado, tipo de funções e como funcionará.

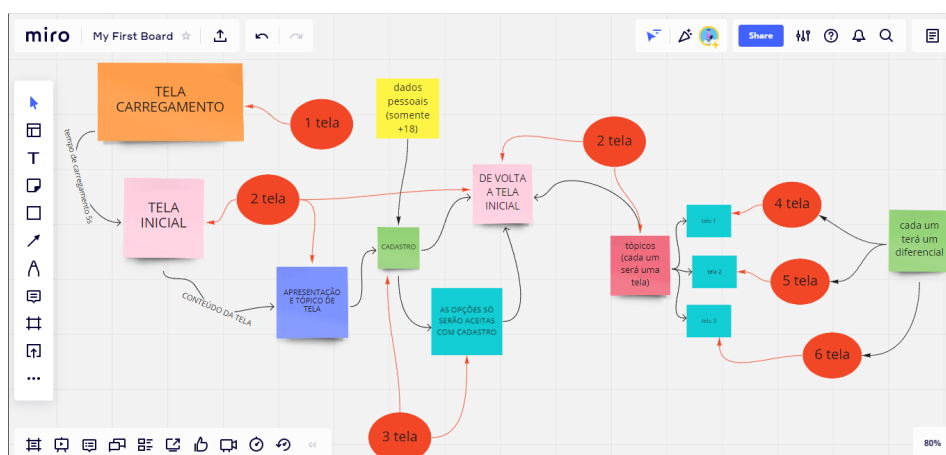
OBS: Analisar para mais informações e discutir mais sobre opções.

Ainda em desenvolvimento.

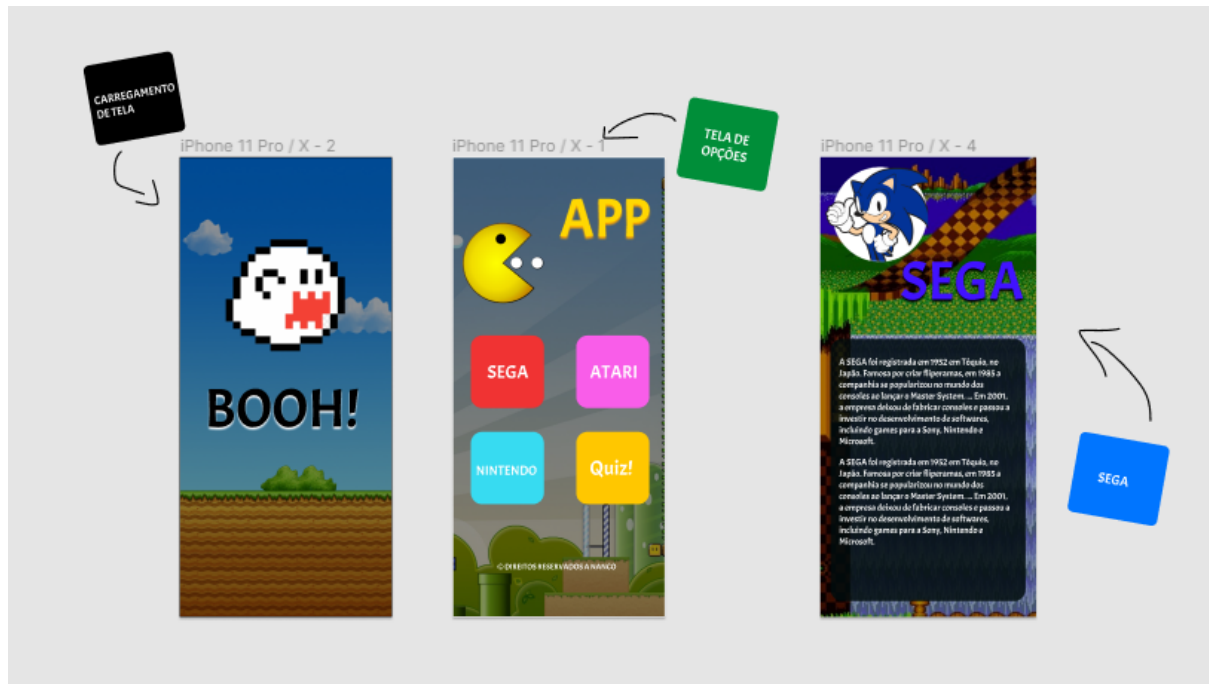
Link Fluxograma:

https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/inv_a5ef5e16-f925-4081-bbd0-6ca22367d405?viewport_loc=-481%2C-584%2C2694%2C1260%2C0_0

Mapa de navegação: (em desenvolvimento)



Prévia de Telas:



Cores, Texto e Taxonomia:

As cores vão ser baseadas nos jogos (exemplo: botões são os fantasmas do pacman), o azul no título baseado no SONIC. Uma precisão de pelta ainda não está definida, mas está sendo escolhida de acordo com o Design do APP.

A fonte será **Acme** (<https://fontmeme.com/fontes/fonte-acme/>).

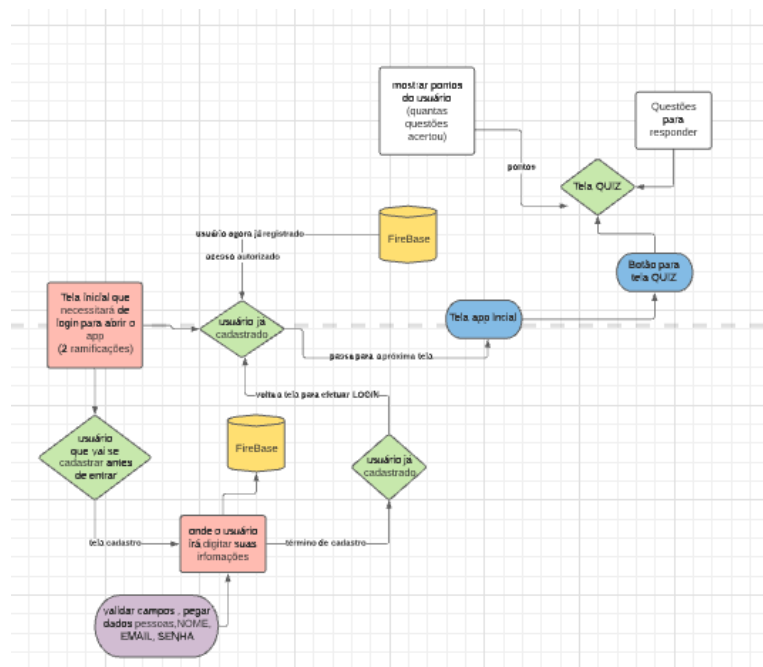
Taxonomia

Icon para Login:

```
person → const IconData  
— material icon named "person".  
IconData(58513, fontFamily: 'MaterialIcons')
```

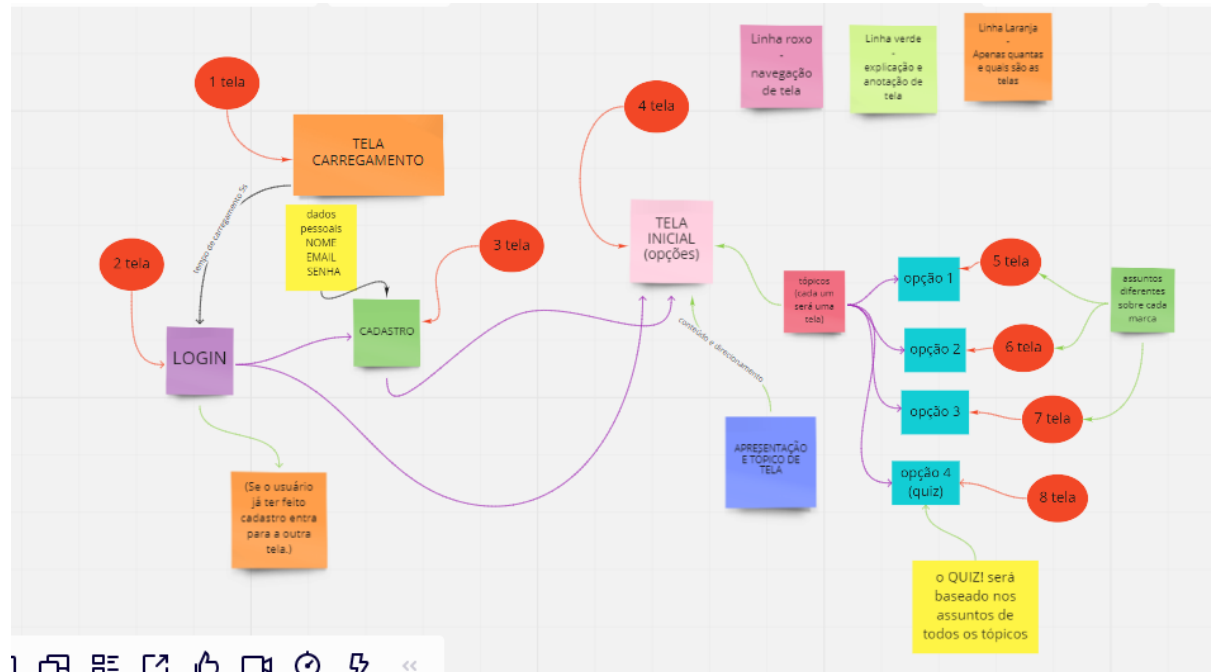
Icon para Senha:

```
vpn_key — material icon named "vpn key".  
IconData(59079, fontFamily: 'MaterialIcons')  
vpn_key_outlined → const IconData
```



Mapa de navegação: (em desenvolvimento)

https://miro.com/app/board/o9J_l3Zh56l=



Tamanho das Imagens:

Imagens para fundo de tela baseada na proporção do IPHONE X (medidas do google):

375x812 - background

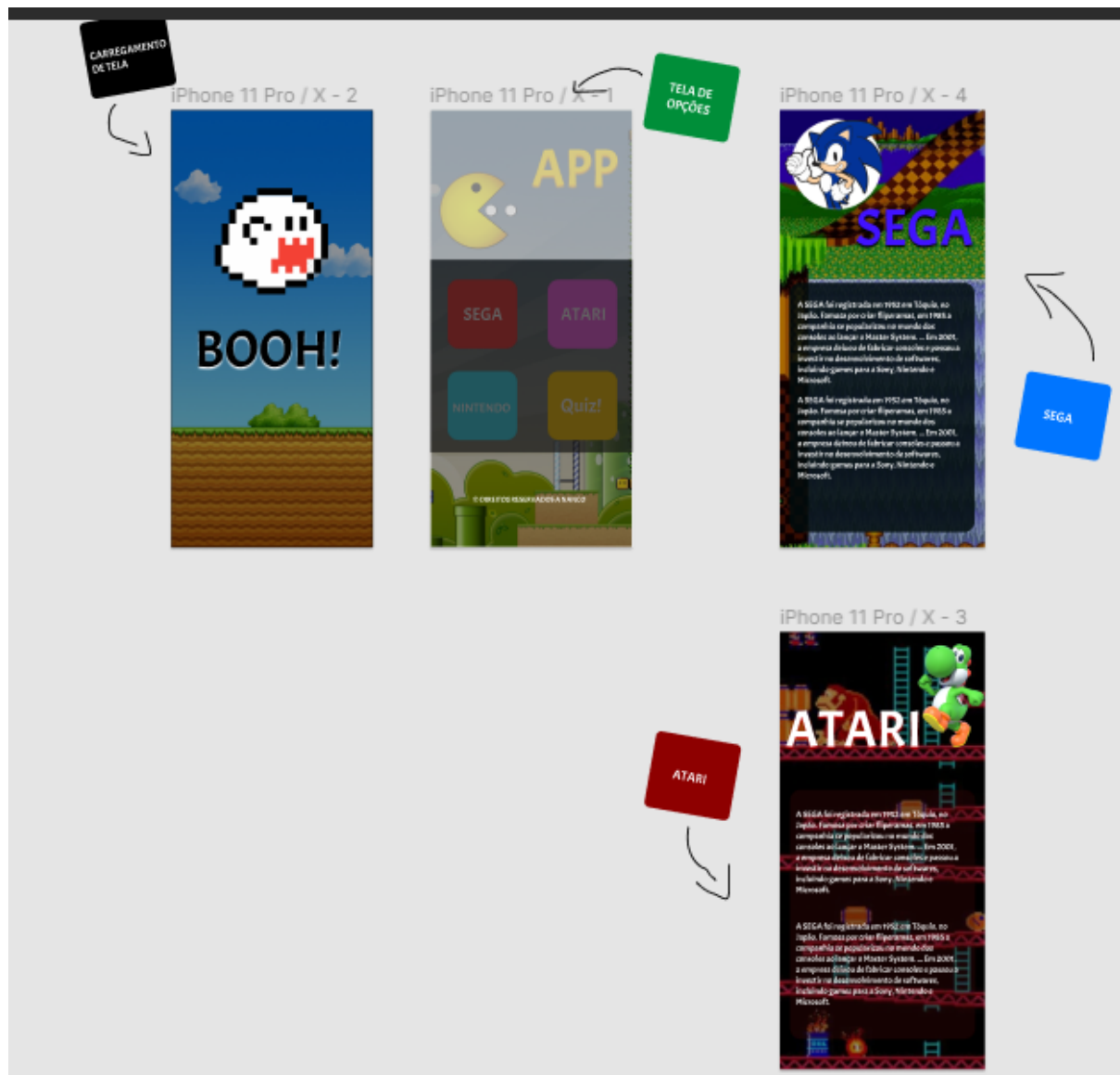
Imagens adicionais serão usadas de acordo com o conteúdo e distribuição na tela, como o design ainda está sendo elaborado, nem todas imagens têm tamanhos definidos.

144x142 - Pacman (Tela opção)

Teste:

Será feito com o LightHouse para testar o desempenho geral do app que não será postado, e como estou desenvolvendo sozinho e com ideia para muitas telas o LightHouse dará um feedback mais rápido, fazendo com que eu ganhe um certo “tempo” para alterações no desempenho.

Prévia de Telas:



Positivos do app - além de aprender sobre a história dos jogos você pode responder perguntas e interagir (com um quiz de perguntas) sobre cada assunto (jogo) citado.

A interação do design está sendo elaborada para ser interativa e nostálgica. As cores estão sendo escolhidas de acordo com algo que marque a marca ou seu personagem famoso da época.

Primeiras telas sendo criadas já no código, mas nem todas tem design definido. (11/08)

Negativos do app -

Pensar sobre sistema de **pontuação** do app, o que deve ser colocado antes de começar a criar algo exagerado, tipo de funções e como funcionará.

O usuário que clicar direto na aba QUIZ e não conhecer as histórias antes provavelmente irá errar a maioria das perguntas e como essa pode ser a melhor interação do usuário com o app, então pode fazer com que ele não se motive a conhecer as outras (ler o conteúdo delas).

A restrição de idade(primeiramente elaborada) irá restringir muitos usuários, mudança para cadastrar apenas com e-mail.

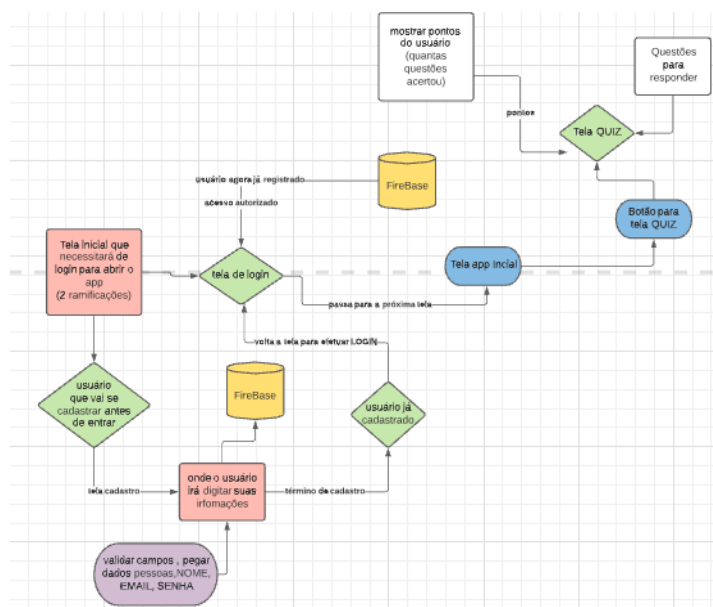
Imagens de fundo podem afetar a velocidade do app, rever tamanhos de imagem.

OBS: Analisar para mais informações e discutir mais sobre opções.
Ainda em desenvolvimento.

Etapa 4.

Link Fluxograma:

https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/inv_a5ef5e16-f925-4081-bbd0-6ca22367d405



https://miro.com/app/board/o9J_l3Zh56l=

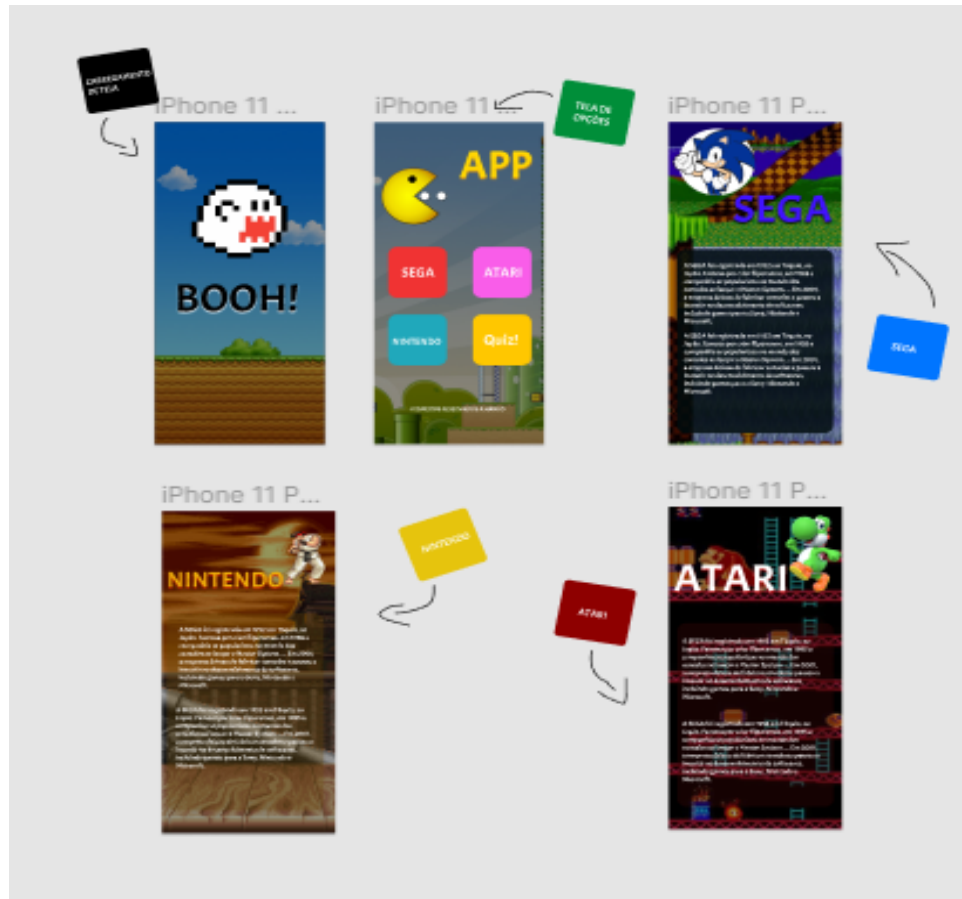


375x812 - background

144x142 - Pacman (Tela opção)

Será feito com o LightHouse para testar o desempenho geral do app que não será postado, e como estou desenvolvendo sozinho e com ideia para muitas telas o LightHouse dará um feedback mais rápido, fazendo com que eu ganhe um certo “tempo” para alterações no desempenho.

Prévia de Telas:



Positivos do app - além de aprender sobre as história dos jogos você pode responder perguntas e interagir (com um quiz de perguntas) sobre cada assunto (jogo) citado.

A interação do design está sendo elaborada para ser interativa e nostálgica. As cores estão sendo escolhidas de acordo com algo que marque a marca ou seu personagem famoso da época.

Primeiras telas sendo criadas já no código, mas nem todas tem design definido. (11/08)

Negativos do app -

Pensar sobre sistema de **pontuação** do app, o que deve ser colocado antes de começar a criar algo exagerado, tipo de funções e como funcionará.

O usuário que clicar direto na aba QUIZ e não conhecer as histórias antes provavelmente irá errar a maioria das perguntas e como essa pode ser a melhor interação do usuário com o app, então pode fazer com que ele não se motive a conhecer as outras (ler o conteúdo delas).

A restrição de idade(primeiramente elaborada) irá restringir muitos usuários, mudança para cadastrar apenas com e-mail.

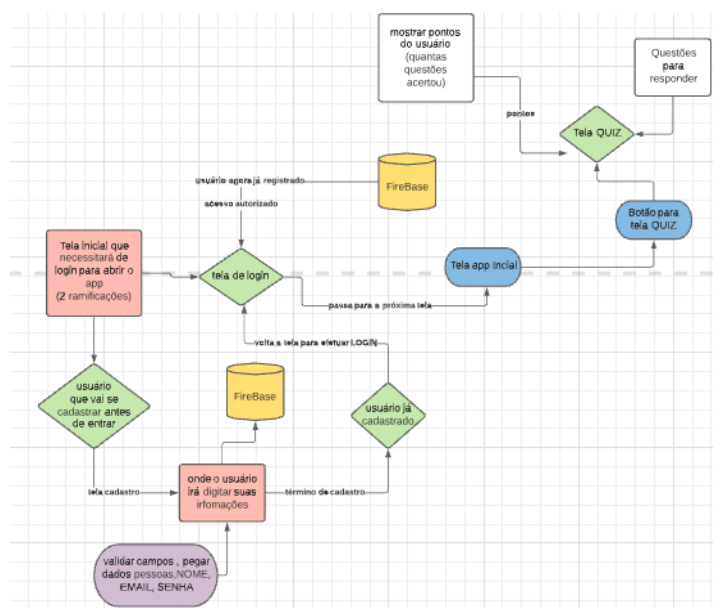
Imagens de fundo podem afetar a velocidade do app, rever tamanhos de imagem.

OBS: Analisar para mais informações e discutir mais sobre opções.
Ainda em desenvolvimento.

Etapa 5.

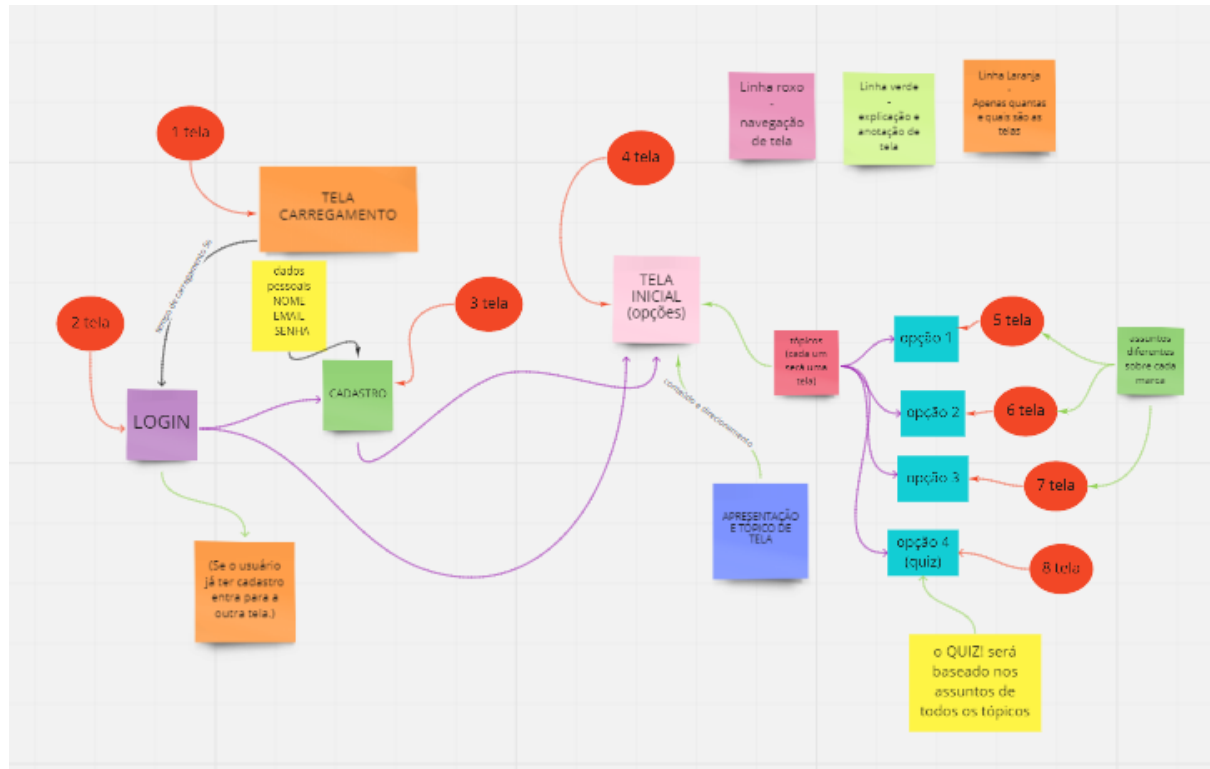
Link Fluxograma:

https://lucid.app/lucidchart/invitations/accept/inv_a5ef5e16-f925-4081-bbd0-6ca22367d405



Mapa de navegação: (em desenvolvimento)

https://miro.com/app/board/o9J_l3Zh56I=



Tamanho das Imagens:

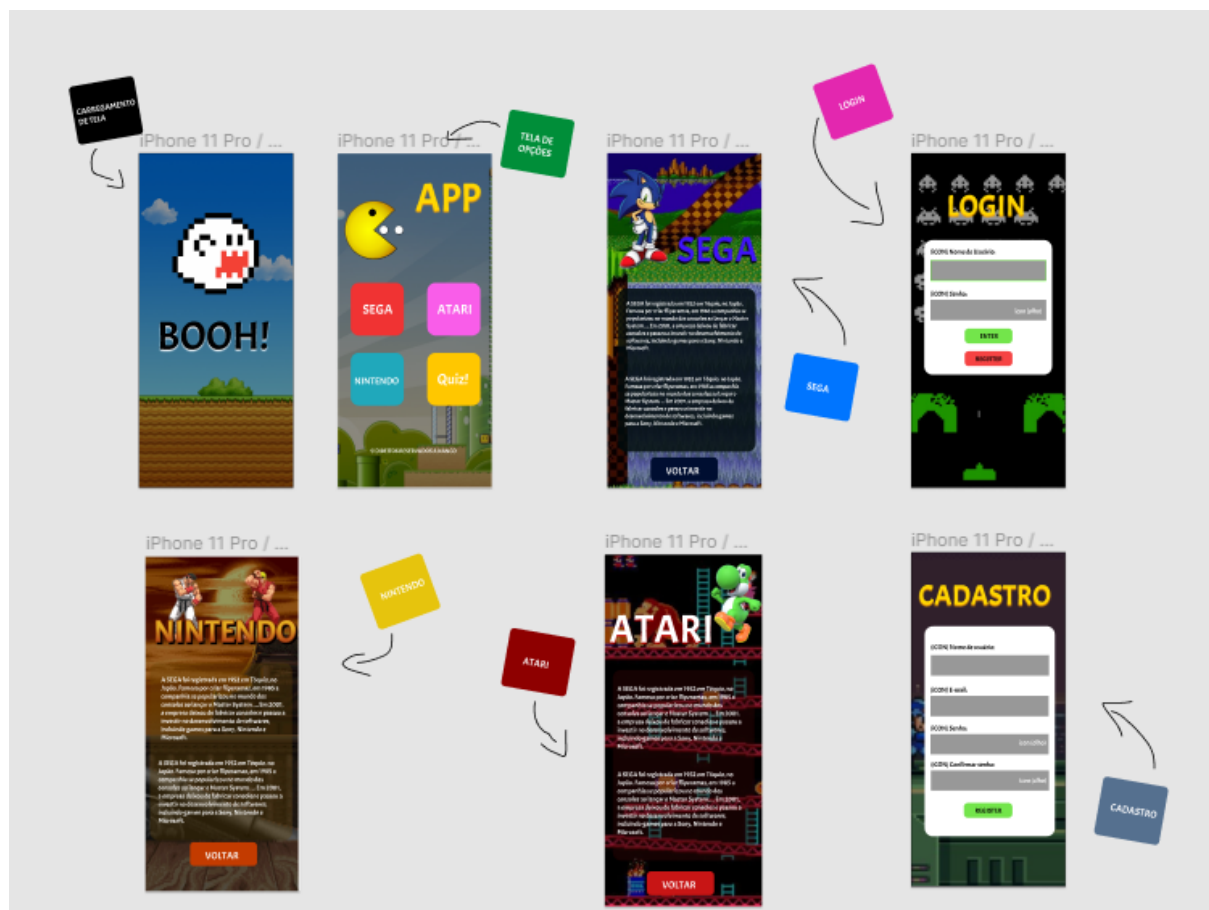
Imagens para fundo de tela baseada na proporção do IPHONE X (medidas do google):

375x812 - background (7 imagens atualmente, 1 por tela)

Imagens adicionais serão usadas de acordo com o conteúdo e distribuição na tela, como o design ainda está sendo elaborado, nem todas imagens têm tamanhos definidos.

144x142 - Pacman (Tela opção)

Prévia de Telas:



Teste:

Será feito com o Lighthouse para testar o desempenho geral do app que não será postado, e como estou desenvolvendo sozinho e com ideia para muitas telas o Lighthouse dará um feedback mais rápido, fazendo com que eu ganhe um certo “tempo” para alterações no desempenho.