

## Descrição

Público-Alvo/Intended User

Funcionalidades/Features

Protótipo de Interfaces do Usuário

Tela 1

Tela 2

Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).

Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

Tarefa 2: Implementar a Interface de Usuário (UI) para cada Activity e Fragment

Tarefa 3: Integração ao Banco de dados e ao sistema de credenciais

Tarefa 4: Testes

Tarefa 5: Correções e entrega do projeto

**Usuário do GitHub:** GivailsonNeves

# Boa Vizinhança

## Descrição

Este aplicativo visa facilitar a comunicação entre moradores de um mesmo condomínio. Suas características incluem:

- Mural de avisos;
- Comunicação com o síndico e
- Interação com outros moradores.

Você pode criar o seu condomínio e através de código QR poderá convidar usuários a integrar as unidades dele. Mais de um usuário poderá indicar que mora no mesmo apartamento. Garantido que locadores e locatários possa receber e iniciar interações com outras unidades.

## Público-Alvo/Intended User

Este é um aplicativo para usuários de um ou mais condomínio e para síndicos que queiram uma melhor interação com os usuários das unidades e até usuário a usuário.

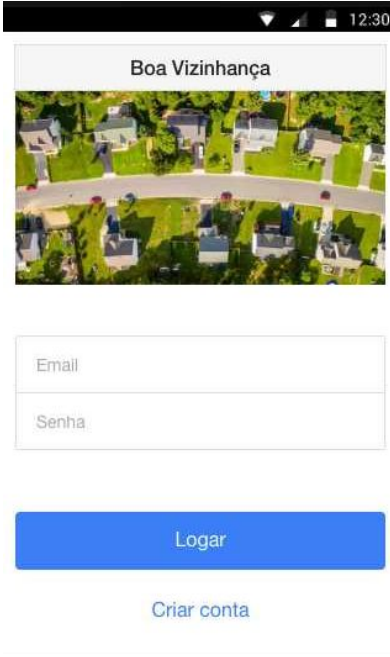
## Funcionalidades/Features

Liste as principais funcionalidades do app:

- Mural de avisos, cadastrado pelo síndico. Contendo informações de interesse coletivo entre os moradores do condomínio.
- Chamados ou dúvidas que serão direcionadas ao síndico.
- Cadastro de novos condomínios.
- Ingresso via código QR com confirmação do síndico.
- Mensagem direcionadas a outros inquilinos, sempre visualizadas pelo síndico, com direito a notificar o síndico de imediato ao envio da mensagem.

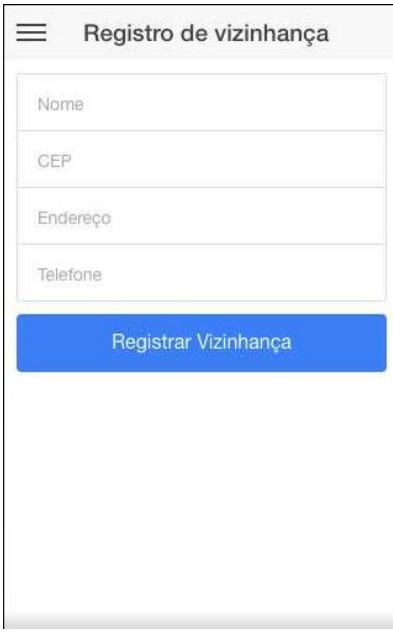

## Protótipo de Interfaces do Usuário

### Tela 1

	<p>Tela de login inicial do aplicativo.</p>
---	---

## Tela 2

	<p>Tela de registro de usuário</p>
---	------------------------------------

	<p>Tela de registro da vizinhança</p>
	<p>Tela após login ou quando o usuário não foi aceito e não possui nenhum condomínio.</p> <p>Nela é possível criar um novo condomínio ou ainda ingressar em outro através da leitura de um código QR.</p>

	<p>Tela principal do condomínio na aba de avisos, o botão de adicionar nova informação somente estará visível aos síndicos.</p>
	<p>Tela de interação com o síndico. O botão novo somente será visível ao perfil síndico.</p>

	<p>Tela de interação vizinho a vizinho. Conta com a possibilidade de enviar um push de imediato ao síndico.</p>
	<p>Menu principal do app.</p>

Adicione quantas telas achar necessário para demonstrar o fluxo de UI do seu app.

## Considerações Chave/Key Considerations

### **Como seu app vai tratar a persistência de dados?**

Localmente os dados serão persistidos utilizando ROOM e a nível de servidor utilizarão o Firebase para armazenamento de dados e comunicação direta.

### **Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).**

Comunicação Vizinho a Vizinho:

Usuário seleciona a unidade a qual quer acionar e o motivo, exemplo "Barulho"

Marca se deseja informar o síndico por push.

Digita o texto, não mais que 100 caracteres e envia ao vizinho.

O Vizinho recebe a mensagem e o fluxo finaliza, não sendo possível responder a notificação.

### **Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.**

Serão utilizadas as bibliotecas:

ROOM, para persistência de dados,

ButterKnife para facilitar o uso de elementos da interface

### **Descreva como você implementará o Google Play Services.**

Serão utilizados via google play services as apis do Firebase:

Push,

Database e

Autenticação.

## Próximos Passos: Tarefas Necessárias

### **Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup**

Nesta tarefa será configurado o projeto no android e inserido as librarys e criado os componentes ainda que sem corpo de execução somente com o fluxo principal do app.

Também serão configurados os produtos do firebase que irão compor os recursos do aplicativo. A estrutura de dados do Room também será feita nesta fase.

### **Tarefa 2: Implementar a Interface de Usuário (UI) para cada Activity e Fragment**

Nesta fase serão criadas as telas de interface nos arquivos xml, e também configurados os modos responsíveis o projeto.

### **Tarefa 3: Integração ao Banco de dados e ao sistema de credenciais**

Nesta fase será criado a integração com o serviço de login e com as bases de dados criadas e configuradas na fase anterior.

### **Tarefa 4: Testes**

Nesta fase serão feitos testes tanto automatizados quanto manuais a fim de validar a funcionalidade do sistema.

### **Tarefa 5: Correções e entrega do projeto**

Nesta fase será feita as correções apuradas na fase anterior e em seguida feita a entrega do projeto.