

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.

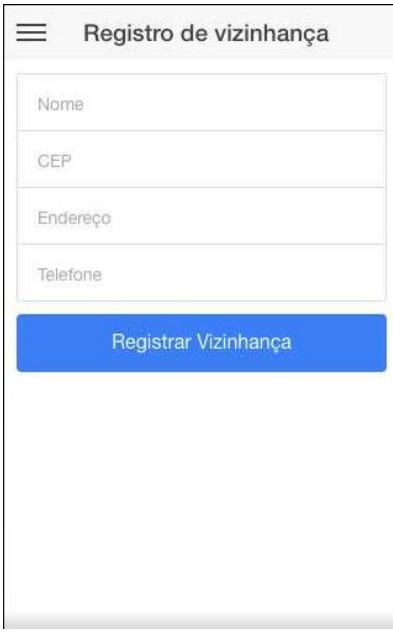

Protótipo de Interfaces do Usuário



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>

	<p>Widget de área de trabalho, irá permitir acompanhar as últimas notícias do mural.</p>
---	--

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

Considerações Chave/Key Considerations

O Aplicativo Boa vizinhança será desenvolvido unicamente em linguagem java, visando tanto a plataforma mobile quanto a Tablet do android, tendo o propósito de ser compatível com a maioria das versões de android em uso no mercado.

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Localmente os dados serão persistidos utilizando ROOM, será feito o uso do recurso LiveData e ViewModel para minimizar o consumo desnecessário ao banco de dados.

- As ViewModel serão utilizadas para garantir que a base não seja consultada quando por exemplo a tela for girada.
- Já o LiveData será utilizado nas listagens a fim de garantir uma leitura automatizada dos dados quando estes forem alterados na base de dados local.

A nível de servidor utilizarão o Firebase para armazenamento de dados e comunicação direta. Os dados no firebase serão atualizados e atualizarão a base local garantido ao usuário o acesso aos dados mesmo quando não houver conexão com o servidor.

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.

Este app será escrito unicamente na linguagem Java e fará uso das seguintes 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 responsáveis 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.

Serão criadas rotinas de testes automatizados para validar o funcionamento 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.