

[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: Implement UI for Each Activity and Fragment](#)

[Tarefa 3: Your Next Task](#)

[Tarefa 4: Your Next Task](#)

[Tarefa 5: Your Next Task](#)

Usuário do GitHub: [GuilhermeFGL](#)

Rolling

Descrição

Aplicação para construção de trajetos de viagem.

O usuário poderá criar seus eventos de viagem personalizados com título e imagem. Para isso, terá de definir o ponto de partida e ponto de destino, podendo também definir pontos de parada para o trajeto. Ao fim da criação, será desenhado o mapa do trajeto e calculado a distância da viagem. O usuário também poderá definir duração e data da viagem.

O evento será exibido para público, podendo qualquer usuário ingressar na viagem. Estará disponível uma lista de usuários que ingressaram na viagem, também estando disponível a ação de compartilhar a viagem por meio de um link para o aplicativo.

Público-Alvo/Intended User

Viajantes acima de 18 anos e empresas de eventos voltados para viagens.

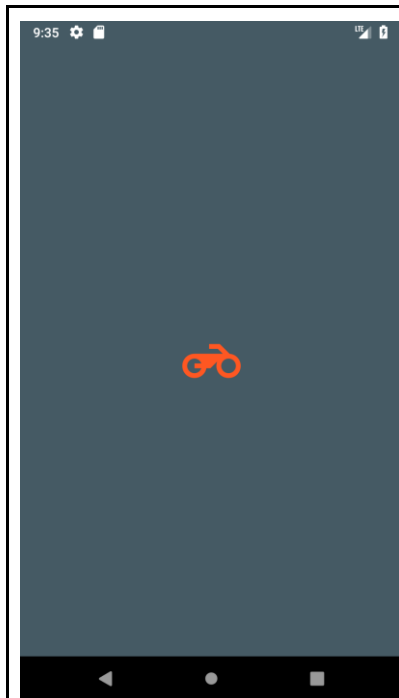
Funcionalidades/Features

- ✱ Criar um perfil, por e-mail ou conta da Google, podendo definir uma imagem personalizada para a conta;
- ✱ Criar uma viagem, definindo uma imagem como banner, título, data do evento, duração em dias ou horas, ponto de partida, ponto de destino, pontos de parada. Ao final do processo a aplicação irá criar um mapa com o trajeto e distância em Km's;
- ✱ Visualizar a lista de viagem criadas por todos os usuários, com disponibilidade de pesquisa;
- ✱ Visualizar lista de viagem marcadas como participação;
- ✱ Visualizar detalhes da viagem, estando disponível a ação de marcar participação para viagem e adicionar atalho para viagem marcando como "atual";
- ✱ Visualizar lista de participantes da viagem;
- ✱ Ação de compartilhar viagem para público, por meio de um link que levará direto ao aplicativo;
- ✱ Visualização da viagem "atual" dentro do aplicativo;
- ✱ Widget para visualização da viagem "atual";
- ✱ Ação nos os pontos de partida, destino e paradas para começar navegação em aplicação de mapa virtual de terceiros.

Protótipo de Interfaces do Usuário

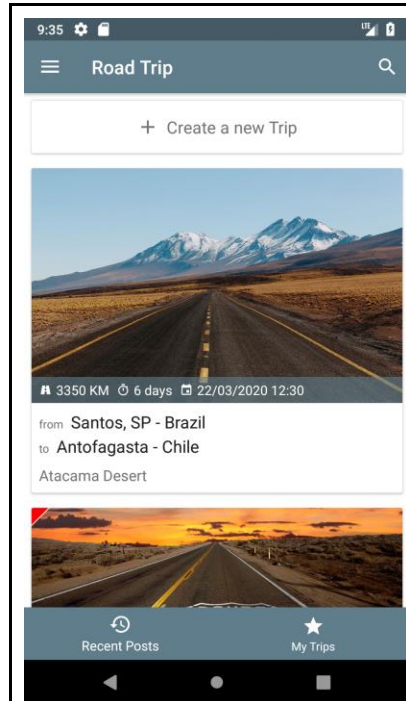
Elas podem ser feitas a mão (tire uma foto dos seus desenhos e os insira neste fluxo), ou usando um programa como o Photoshop ou Balsamiq.

Tela 1



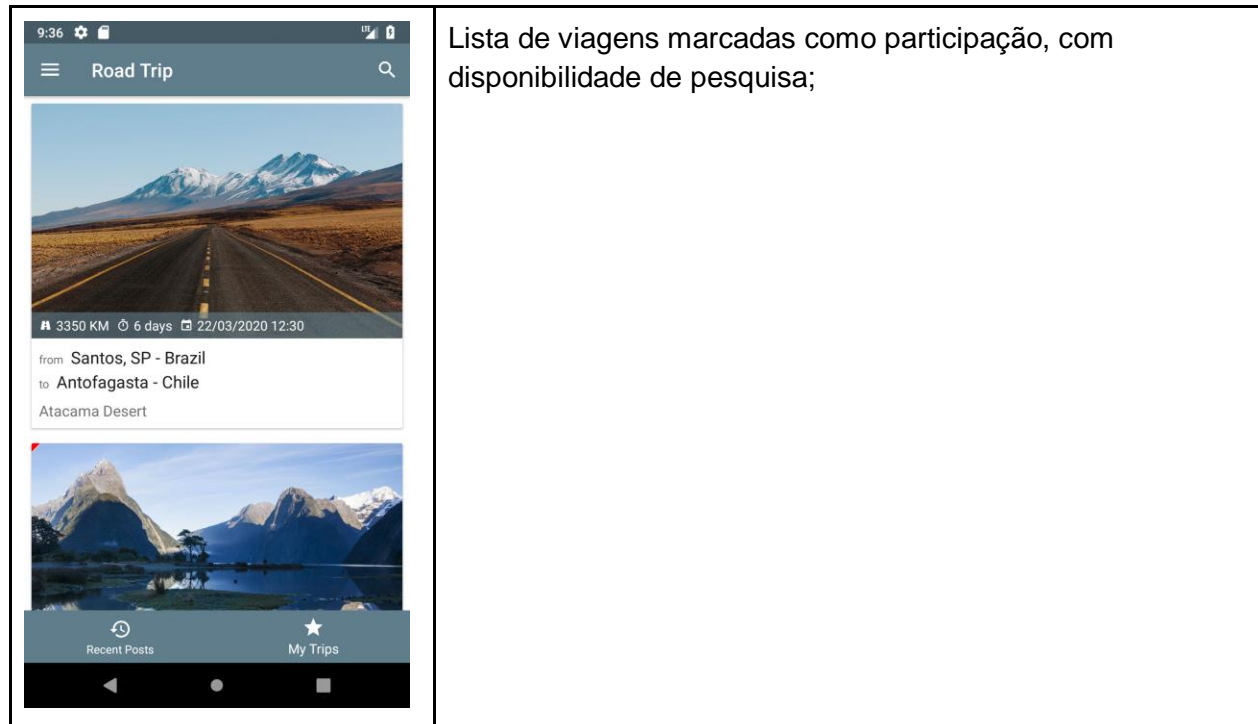
Tela Splash, para carregamento de dados e processamento pesado;

Tela 2

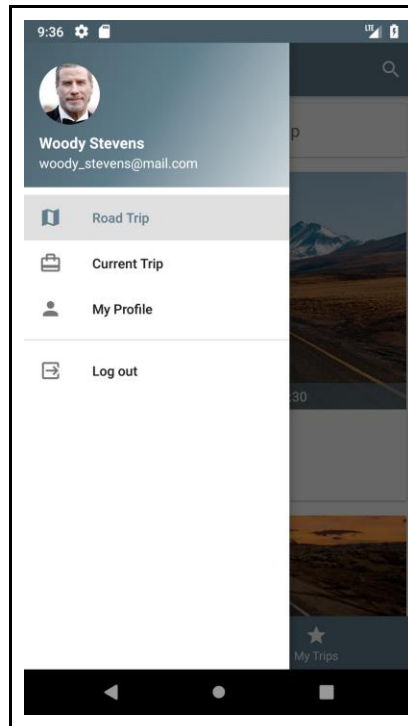


Listagem de todas as viagens, com disponibilidade de pesquisa, tela principal da aplicação;

Tela 3

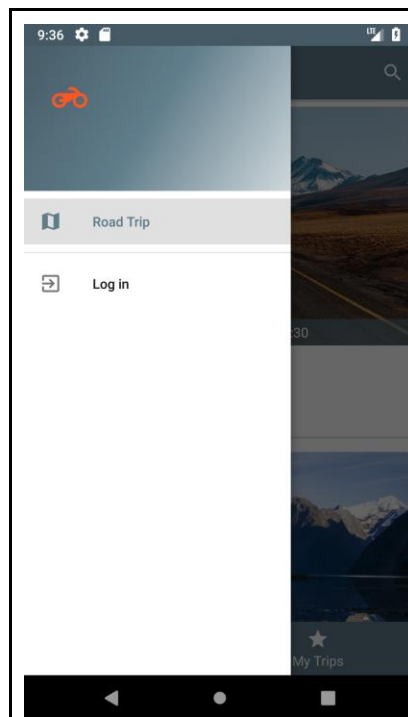


Tela 4



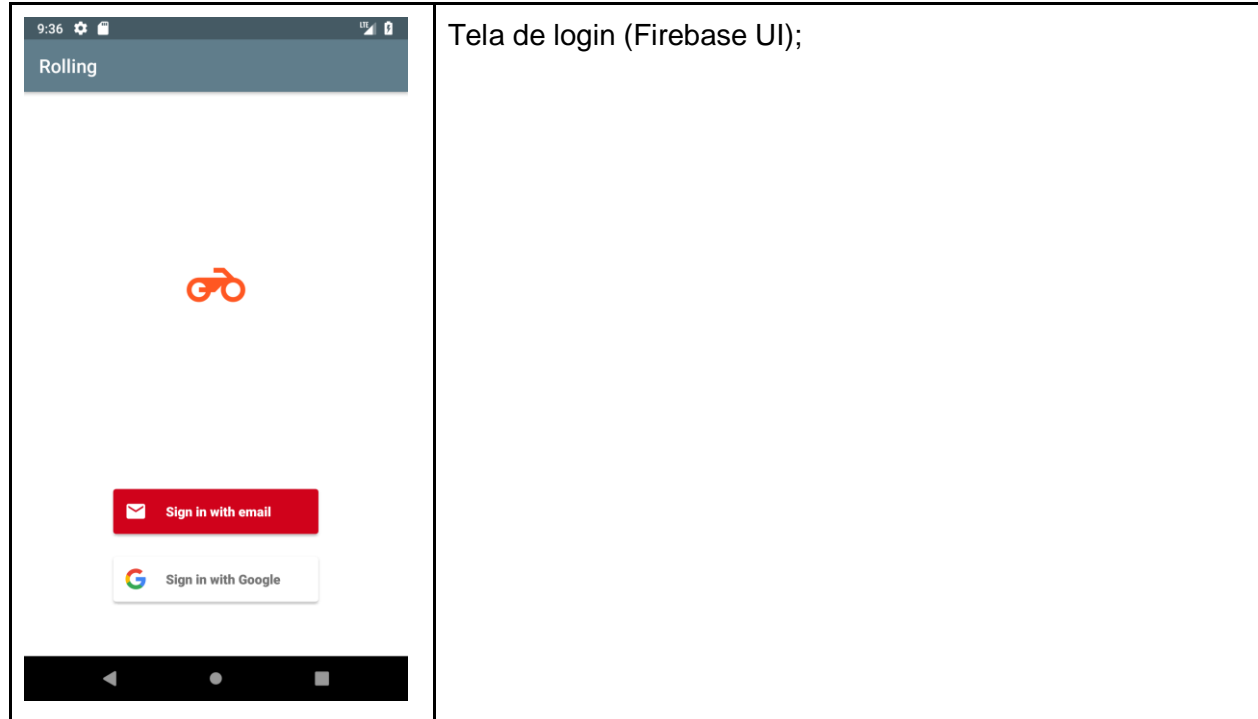
Navegação para usuários cadastrados;

Tela 5

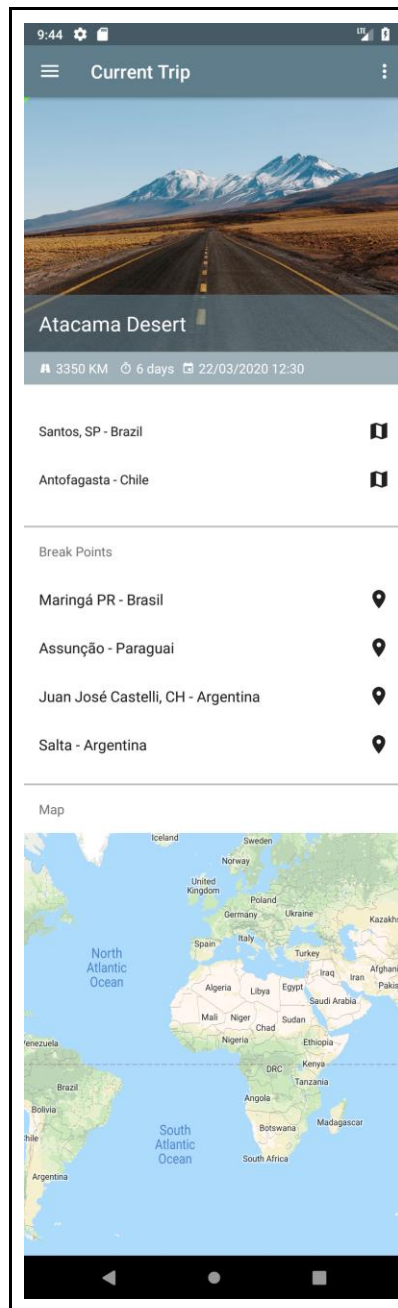


Navegação para usuários não cadastrados;

Tela 6

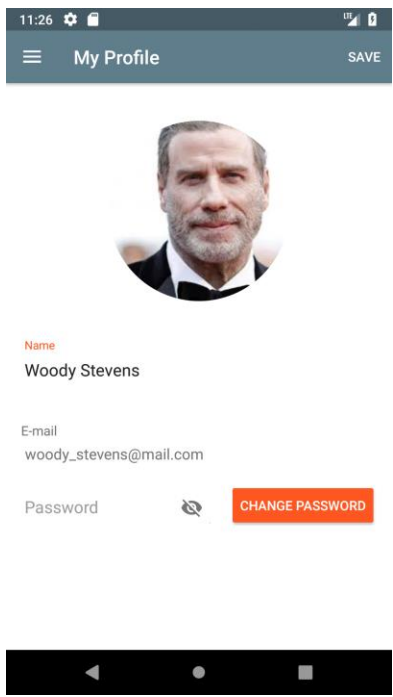


Tela 7





Visualização de viagem marcada como atual, com disponibilidade de remoção da viagem como “atual”. Caso o usuário possua uma viagem como atual, essa tela será a principal da aplicação;


Tela 8

 <p>The screenshot shows a mobile application interface for a user profile. At the top, there is a status bar with the time 11:26 and icons for settings, a home indicator, and battery. Below this is a header bar with a hamburger menu icon, the text 'My Profile', and a 'SAVE' button. The main content area features a circular profile picture of a man with a beard. Below the picture, the text 'Name' is followed by 'Woody Stevens'. Further down, 'E-mail' is followed by 'woody_stevens@mail.com'. At the bottom of the form, there is a 'Password' label, a small eye icon for toggling visibility, and an orange 'CHANGE PASSWORD' button. The bottom of the screen shows a standard Android navigation bar with back, home, and recent apps buttons.</p>	<p>Personalização do perfil do usuário;</p>
---	---

Tela 9

11:29   100%


← New Trip SAVE




Trip Title

Date and hour of Trip

Trip Duration days

Starter point 

Destination 

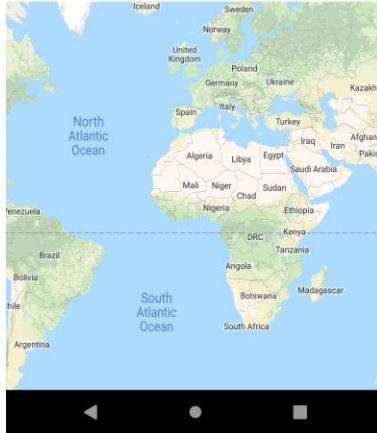
Break Points

+ Add a Break Point

Map

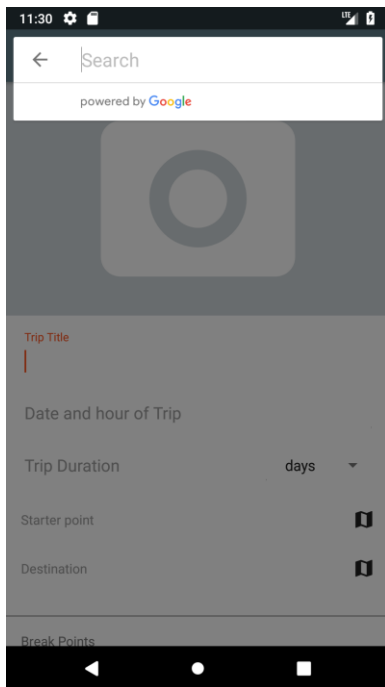
Trip Distance

Provide start and end point

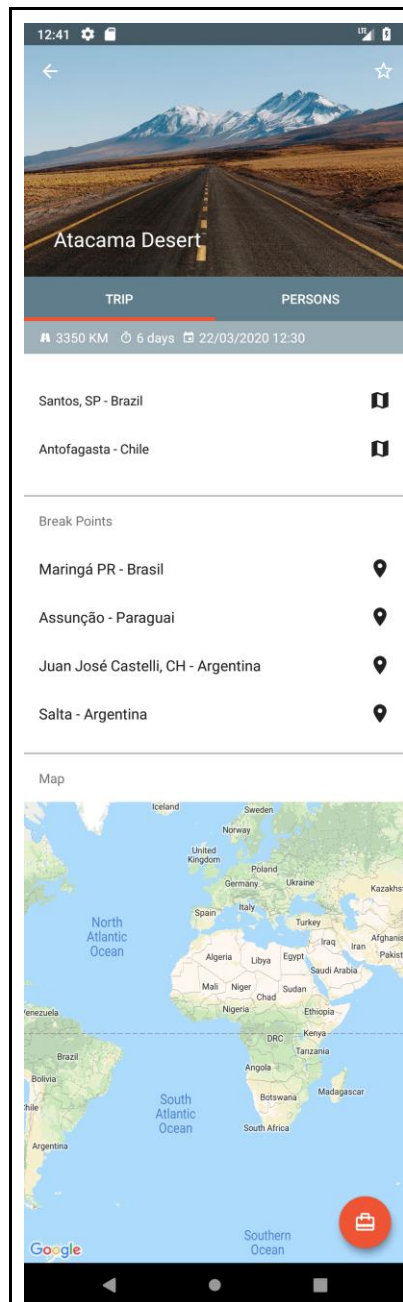


Criação de uma viagem;

Tela 10

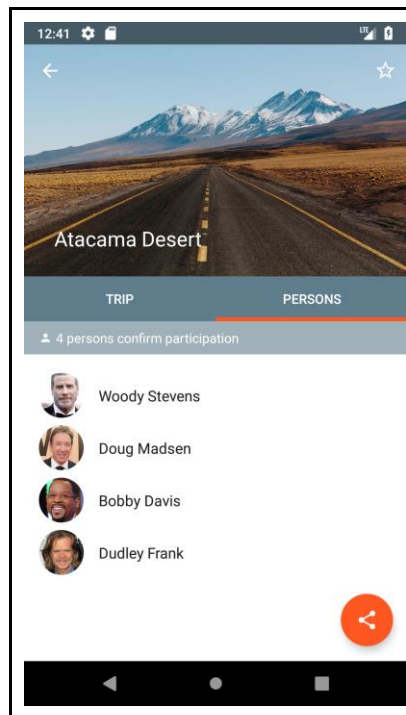
	<p>Pesquisa de lugar, para criação dos pontos na tela de criação da viagem (Google Search Place UI);</p>
---	--

Tela 11



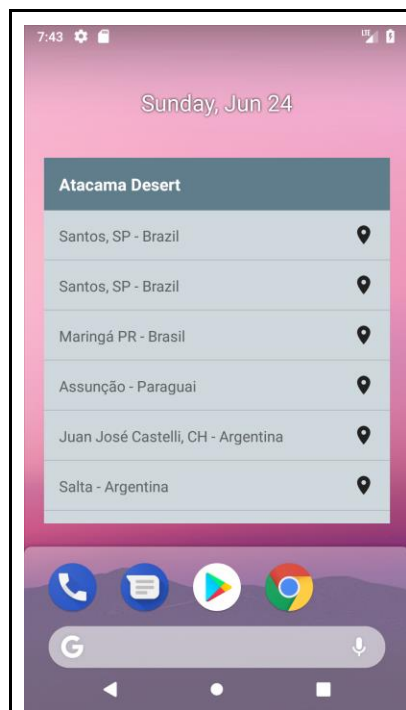
Tela de detalhes da viagem selecionada, com disponibilidade de marcar e desmarcar viagem como participação, e marcar viagem como “atual”;

Tela 12



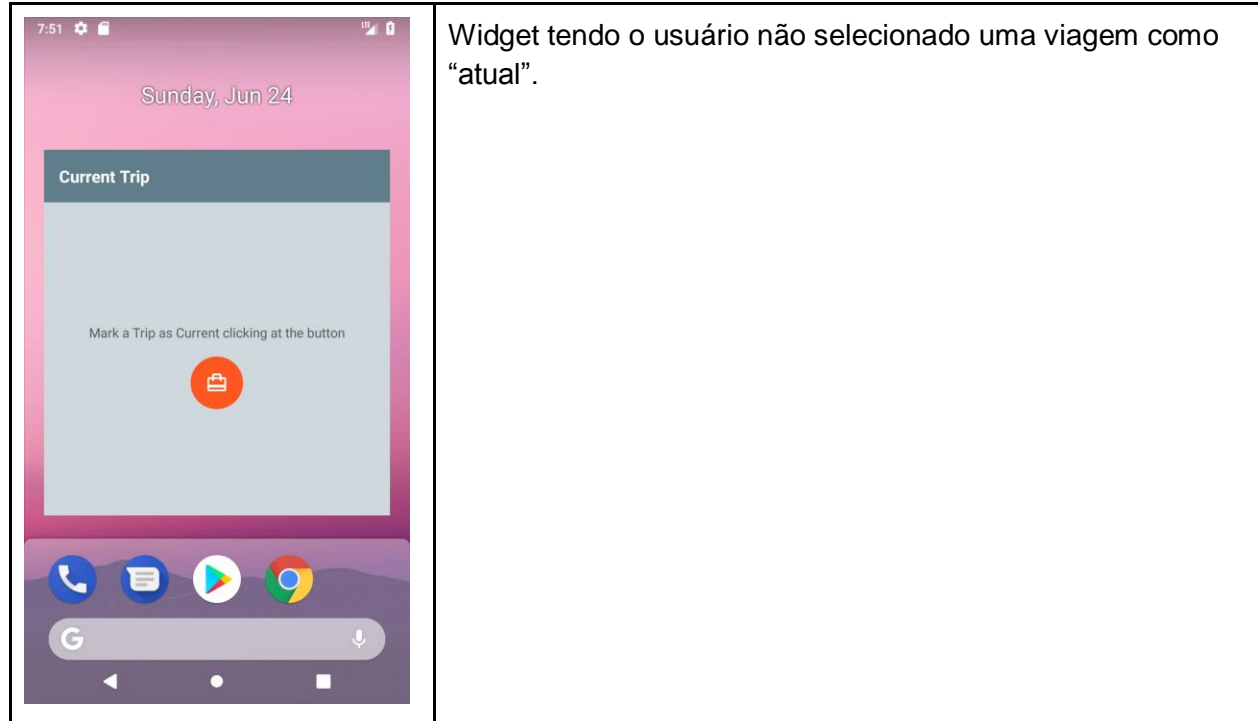
Tela de listagem das pessoas participantes da viagem selecionada, com disponibilidade de compartilhar viagem;

Tela 13



Widget tendo o usuário selecionado uma viagem como “atual”;

Tela 14



Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Para a persistência de dados local, será feito o uso da persistência da biblioteca de Data Base do Firebase. Para persistência de imagens, será feito o uso de cache da biblioteca do Picasso.

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

Para usuários que não estejam cadastrados no aplicativo, será disponibilizado a lista das viagens para a navegação, e a página de detalhes da mesma. Qualquer outra ação, como adicionar viagem como participação ou “atual”, levará o usuário para a tela de cadastro. Para usuários cadastrados, toda a aplicação está disponível.

Como tela padrão da aplicação, será a de listagem de viagens públicas e viagens marcadas como participação. Caso o usuário possua uma viagem marcada como atual, a tela de viagem

atual será a padrão do projeto, podendo voltar para a tela de listagem pelo botão voltar do Android, ou pela navegação lateral.

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

- ≠ Bibliotecas do Android Support para componentes de tela, como CardView, Constraint Layout, Design, Support e App Compact;
- ≠ Picasso para download e cache de imagens;
- ≠ Biblioteca de terceiro CircleImageView, para uso de imagens circulares;
- ≠ Bibliotecas do Firebase, sendo elas Auth para autenticação, UI Auth para tela de cadastro, Data Base para persistência de dados em nuvem e persistência de dados local, Storage para armazenamento de imagens em nuvem;
- ≠ Bibliotecas da Google Play Services, send Maps para desenho da rota da viagem, Places para pesquisa de lugares ao adicionar ponto de partida, destino e pontos de paradas;

Descreva como você implementará o Google Play Services.

Será consumido o Google Maps, para desenho da rota da viagem na tela da aplicação, e Google Places para pesquisa de lugares, que será utilizado na adição de pontos de de partida, destino e pontos de paradas.

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Esta é a parte onde você falará sobre as principais funcionalidades do seu app (mencionadas acima) e as dividirá em tarefas técnicas tangíveis que você pode completar de forma incremental até finalizar o app.

1. Configurar um projeto em Firebase, entregando Autenticação, Data Base e Storage. Para autenticação será necessário disponibilizar cadastro por conta da Google. Configurar um projeto em Google para consumo do Google Maps;
2. Escrever o layout e implementar as telas de activity's, fragment's, itens de lista e widget. Deverá estar disponível a ação de escolha de imagens na tela de personalização do perfil e criação da viagem; ação de abrir navegação na tela de detalhes da viagem, viagem atual, widget da viagem atual; ação de compartilhar viagem por meio de um link interno para a tela de detalhes da viagem. Também deverá ser implementada a chama da tela de cadastro disponibilizado pelo Firebase UI; tela de pesquisa de lugares pelo Google Place UI.
3. Implementação da rota, consumindo o Google Maps, para a tela de detalhes e viagem atual.
4. Desenvolvimento da estrutura e implementação do banco de dados, seguindo o modelo do Firebase, para consumo de dados em nuvem.
5. Implementação do Firebase Storage para upload de imagens e consumo em nuvem.
6. Implementação de testes funcionais e de UI.
7. Publicação da versão 1.0 na Google Play Store.

Instruções para Envio

1. Assim que completar todas as partes, faça o download deste documento como um PDF [File → Download as PDF]
2. Crie um repositório novo no Github para o capstone. Dê o nome **“Capstone Project”**
3. Adicione este documento no seu repositório. Tenha certeza que está nomeado como **“Capstone_Stage1.pdf”**