



Missão Prática – Mundo 04 – Nível 01

Israel dos Santos Hamdan D'Araujo – 2023.03.59208-6

POLO CENTRO – Jequié - BA

RPG0024 – Posso criar um App de outra forma – 9001 – 2024.2

Repositório GitHub: <https://github.com/IsraelHamdan/missao-praica-lvl2.git>

Contextualização

A "Explore Mundo", uma Agência de Viagens, está em busca de melhorias para tornar seu aplicativo mais atrativo e funcional para os clientes. O objetivo é proporcionar uma experiência em que os usuários possam explorar destinos, consultar pacotes de viagens, efetuar reservas, entrar em contato com a equipe e obter informações detalhadas sobre a localização e as avaliações de estrelas para cada destino.

Requisitos Funcionais

1. **Banner de Destaque:** Um elemento visual destacado, como uma imagem ou slideshow, exibindo fotos irresistíveis dos destinos oferecidos pela agência. Cada imagem será interativa, direcionando os usuários para páginas específicas de destinos ao serem tocadas.
2. **Barra de Navegação:** Uma barra superior intuitiva, contendo links para diferentes seções do aplicativo, como "destinos", "pacotes de viagem", "contato" e "sobre nós". Essa navegação facilita o acesso dos usuários às áreas relevantes do app.
3. **Pesquisa Rápida:** Implementação de um campo de pesquisa que permitirá aos usuários inserir destinos específicos ou dados desejados, agilizando a busca por

pacotes de viagem.

Além dessas melhorias para o aplicativo, a empresa tem o objetivo de ampliar seu alcance de mercado desenvolvendo um site complementar. Esse site oferecerá aos clientes acesso fácil às informações da agência e a praticidade de efetuar reservas de viagens diretamente por meio de seus dispositivos móveis. Essa estratégia visa proporcionar uma experiência integrada e conveniente para os clientes explorarem as ofertas da agência, tanto no aplicativo quanto no site.

Desenvolvendo seu aplicativo

Após a conclusão das atividades e com base nos códigos e conhecimentos adquiridos, é hora de desenvolver o seu aplicativo, levando em consideração os requisitos apresentados na contextualização. Utilize as habilidades que você aprendeu para criar um aplicativo eficaz que atenda às necessidades da empresa "Explore Mundo". Este é o momento de aplicar seus conhecimentos e criar uma presença sólida no mercado móvel para a empresa.

Resultados esperados

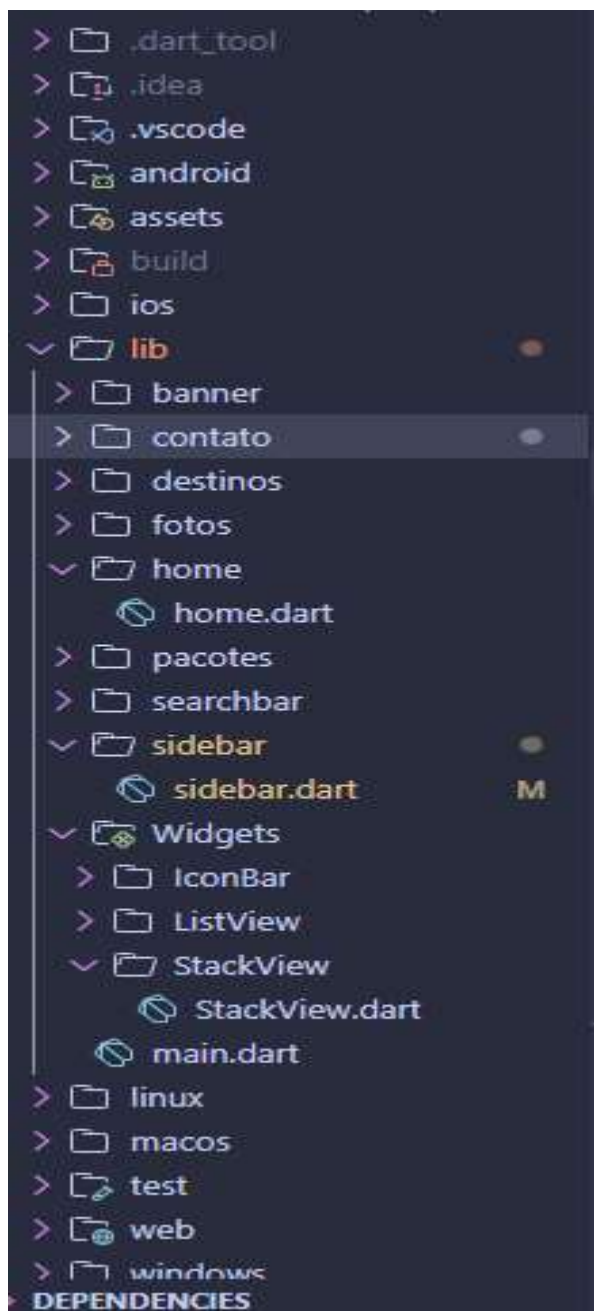
Essa plataforma permitirá que os clientes compartilhem avaliações e comentários sobre suas experiências de viagem. Além disso, a Agência de viagens utilizará widgets interativos do Flutter para exibir as avaliações dos clientes e interagir com eles de forma envolvente, compartilhando suas opiniões e proporcionando uma experiência interativa e informativa aos usuários do site.

RPG0024 -Posso criar um App de outra forma

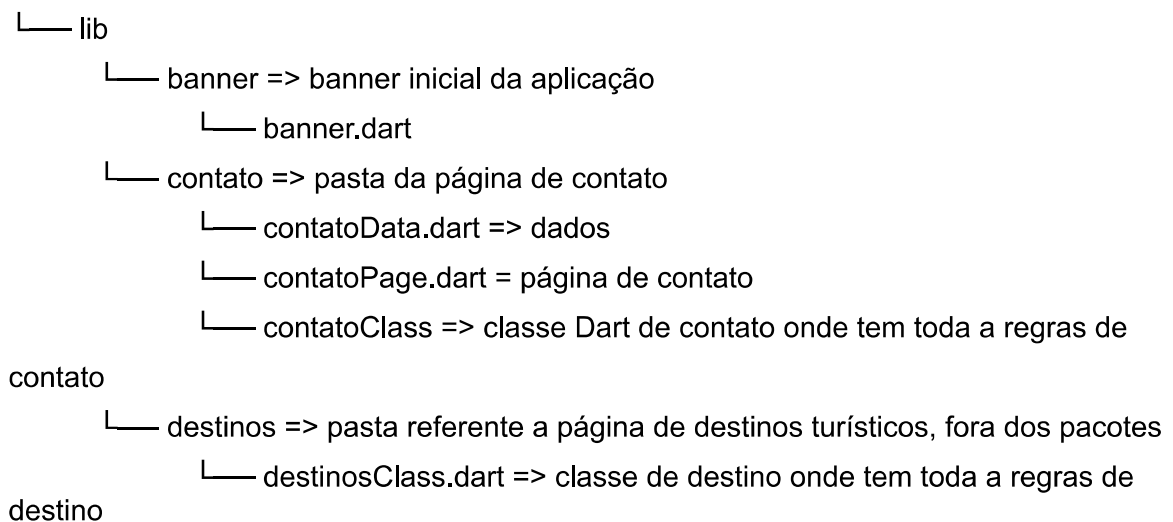
O projeto foi desenvolvido em Flutter (dart). Optei por utilizar o editor de código Visual Studio Code (VS Code), no qual me adapto melhor a desenvolver, apesar de ser um editor de texto e não uma IDE como o Android Studio, o VsCode fornece algumas ferramentas para trabalhar com Flutter, como a própria extensão do flutter fornecida pelo dartcode.org. Por limitações de hardware da minha máquina eu não consegui emular o dispositivo virtual do Google com o Android Studio, pois meu computador não possui memória RAM suficiente para isso (só tenho 8gb), sendo assim tive que usar meu celular para emular a aplicação. Encontrei muitas dificuldades no desenvolvimento da aplicação, pois nunca havia utilizado o dart, muito menos o flutter. Não consegui terminar toda a missão no prazo do dia 10/10, então eu sabendo disso, notifiquei a professora no [forum](#).

Instruções para rodar o app:

- clone o repositório: <https://github.com/IsraelHamdan/missao-praica-lvl2.git>;
- cd missao_pratica-lvl2;
- flutter pub get => Para instalar todas as dependencias e fazer todas as configurações realizadas no pubspec.yaml
- com o cabo conectado no dispositivo
 - adb tcpip <porta de conexão do dispositivo fisico>
 - adb connect <endereço de ip do dispositivo: porta de conexão>
 - Com isso o projeto foi criado e o Android Debug Bridge foi conectado
 - flutter run -d <porta de conexão do dispositivo físico>
- Com isso desplugue o cabo do dispositivo



Foi idealizado a seguinte estrutura demonstrada ao lado:



- └─ destinosData.dart => onde se encontra todos os dados de destino
- └─ destinosCard.dart => listagem de destinos
- └─ destinoPage.dart => pagina do destino que quando o usuário clica no card ele é redirecionado

- └─ Fotos => Definição da classe de fotos isolada
 - └─ fotos.dart
 - └─ interface.dart => interface genérica da classe fotos

```
import 'package:missaopratica/fotos/fotos.dart';

abstract class TemFotos {
  List<Fotos> obterFotos();
}
```

- └─ Home

- home.dart => Página inicial da aplicação

```
class Home extends StatelessWidget {
  const Home({super.key});
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
      appBar: AppBar(
        title: const Text('Home'),
        backgroundColor: const Color(0xFFC6EBC5),
        actions: [
          IconButton(
            onPressed: () {
              Navigator.push(context,
                MaterialPageRoute(builder: (context) => S
            ),
            icon: const Icon(Icons.search)) // IconButton
        ],
      ), // AppBar
      drawer: Sidebar(), // Use 'const' with the constructor
      body: Center(
        child: BannerWidget(pacotesViagem: pacotesViagem),
      ), // Center
    );
```

- └─ main.dart => onde toda a aplicação é executada

```

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  // This widget is the root of your application.
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Explore Mundo',
      theme: ThemeData(
        colorScheme: ColorScheme.fromSeed(seedColor: Colors.deepPurple),
        useMaterial3: true,
        scaffoldBackgroundColor: const Color(0xFFFEFDED),
        textTheme: GoogleFonts.josefinSansTextTheme(
          // Aplicar Josefin Sans globalmente
          Theme.of(context).textTheme,
        ),
      ), // ThemeData
      home: const Home(),
    ); // MaterialApp
  }
}

```

└─ pubspec.yaml

└─ README.md

Onde o aplicativo se inicia com uma tela de Login, seguida por uma segunda tela onde consta uma barra superior

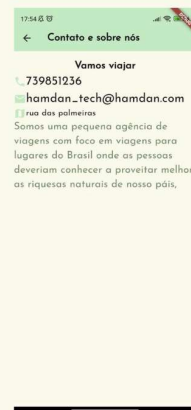
Telas do app



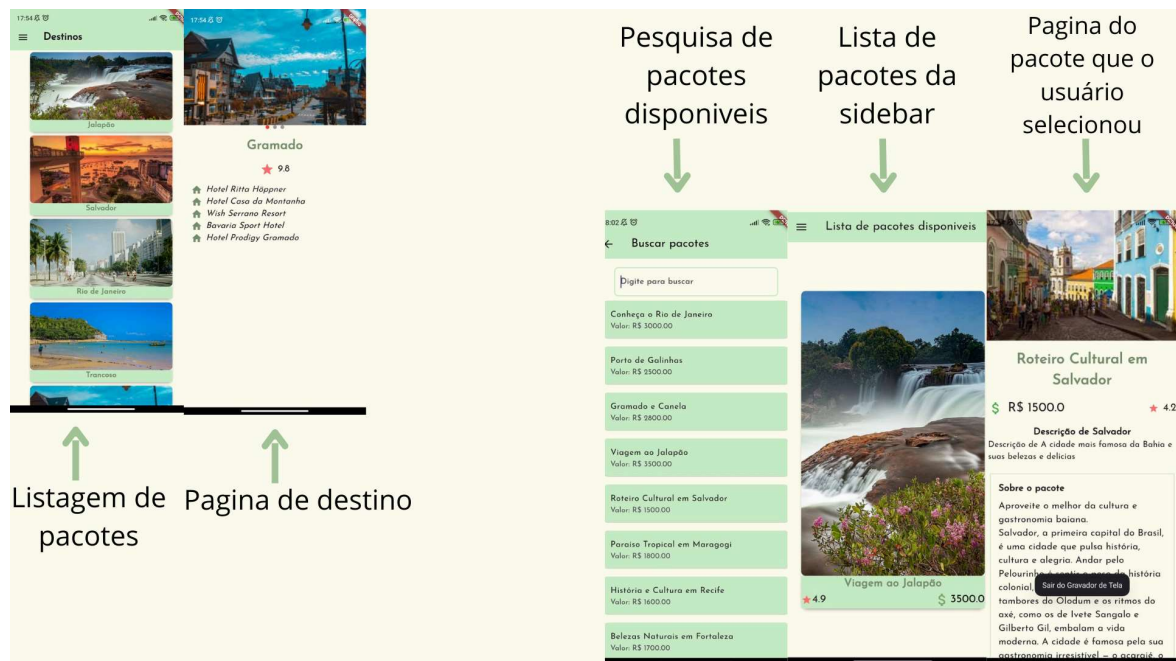
Tela inicial com banner
com pacotes



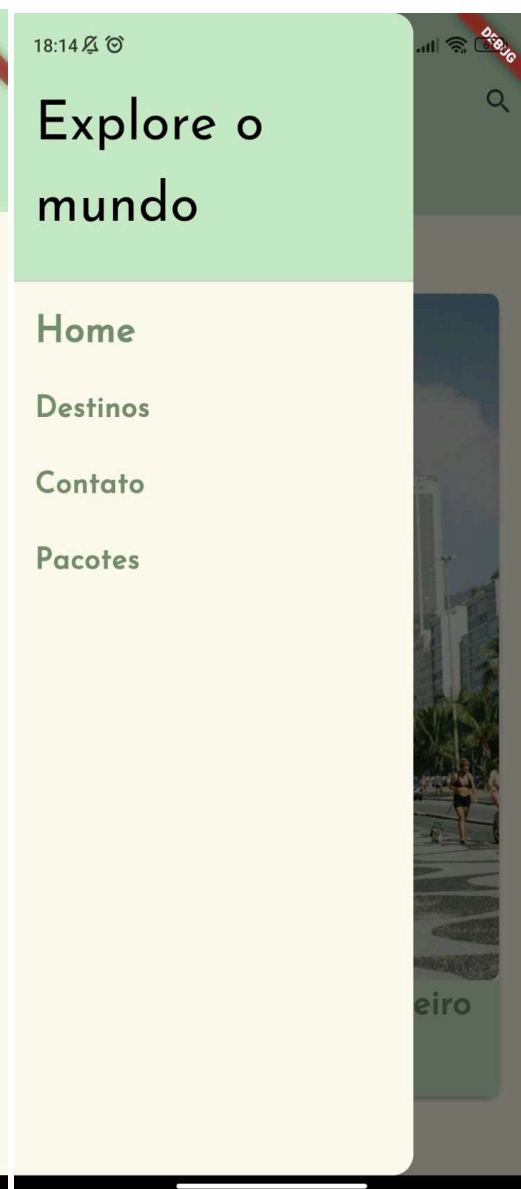
sidebar



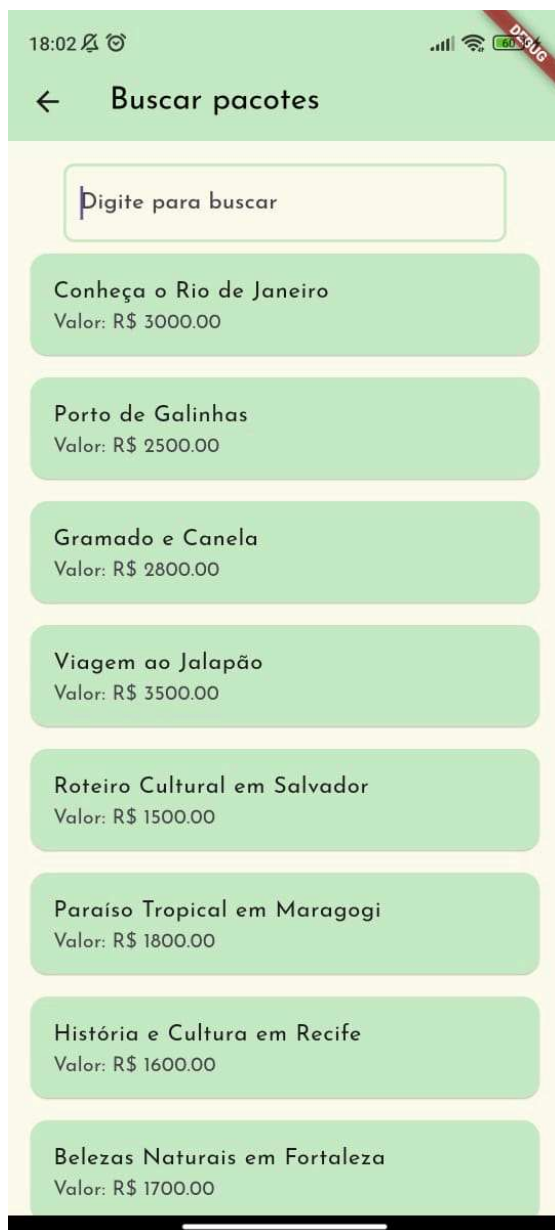
Pagina de contato
e sobre



Tela inicial



Sidebar



Busca de pacotes



Roteiro Cultural em Salvador

\$ R\$ 1500.0 ★ 4.2

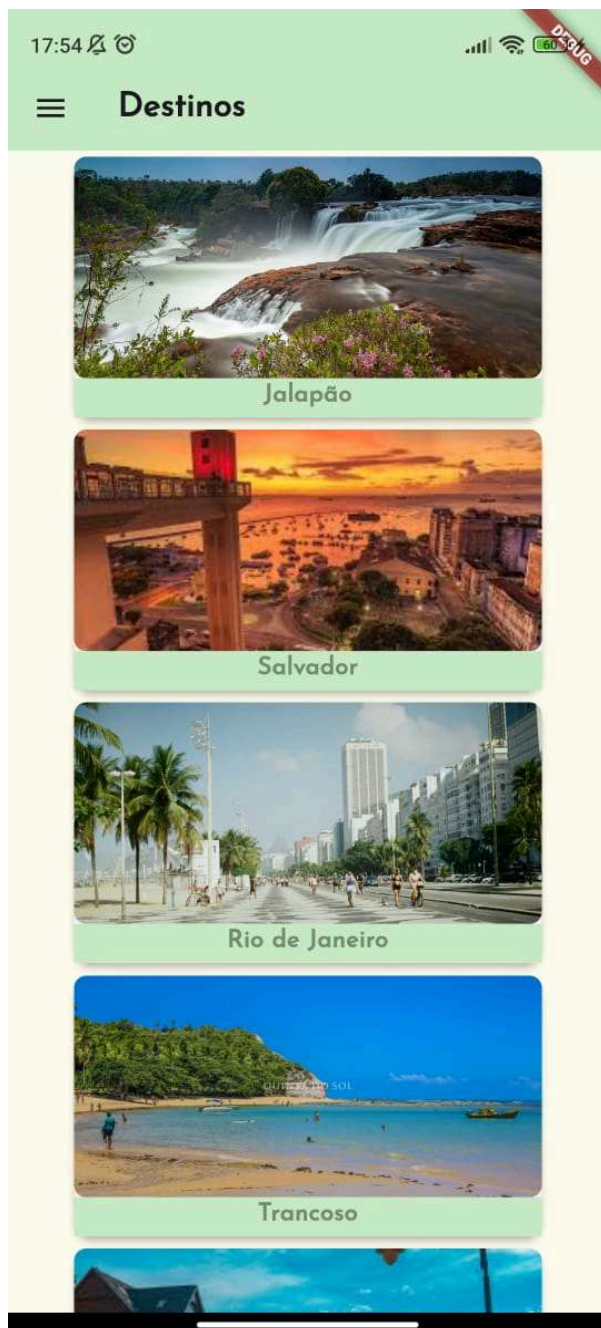
Descrição de Salvador

Descrição de A cidade mais famosa da Bahia e suas belezas e delicias

Sobre o pacote

Aproveite o melhor da cultura e gastronomia baiana. Salvador, a primeira capital do Brasil, é uma cidade que pulsa história, cultura e alegria. Andar pelo Pelourinho é sentir o peso da história colonial, Sair do Gravador de Tela tambores do Olodum e os ritmos do axé, como os de Ivete Sangalo e Gilberto Gil, embalam a vida moderna. A cidade é famosa pela sua gastronomia irresistível – o acarajé, o

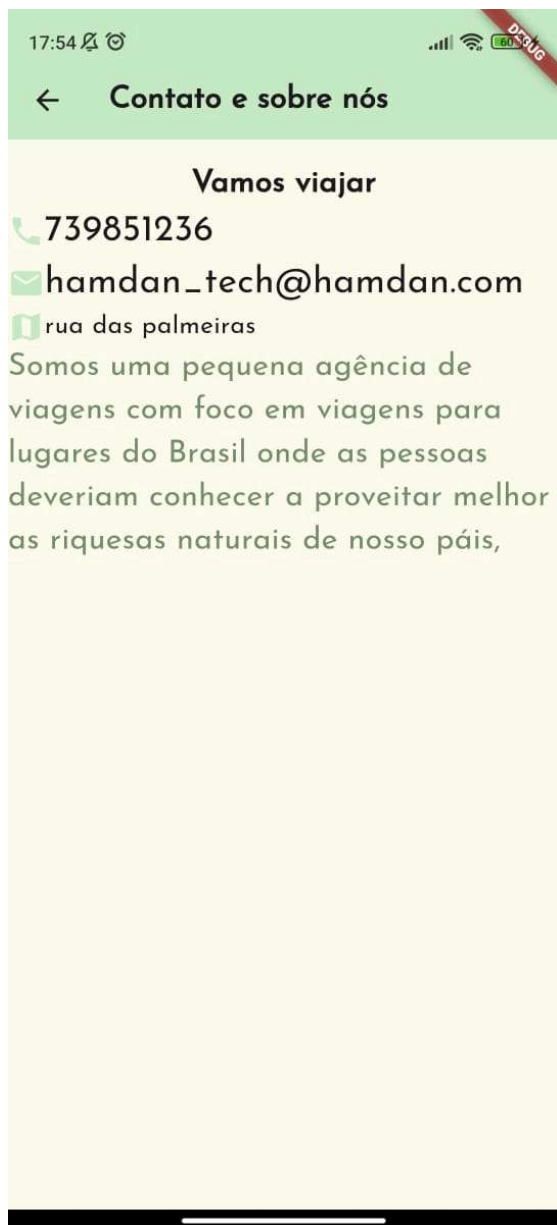
Exemplo de página de pacote



Lista de destinos



Exemplo de página de destino



Página de contat