

[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: <https://github.com/JefersonR>

Wake in place

Descrição

Wake in place é uma poderosa ferramenta para te auxiliar durante seus dias e te ajudar a não só, não perder a hora, como também não perder o lugar.

O que é?

É um despertador no qual além de configurar um intervalo de horário, você também pode configurar um lugar e um raio de distância. Sendo assim, quando estiver próximo ao lugar, dentro do intervalo de horário e dias selecionados, seu celular vai despertar.

E porque é interessante?

Imagine você no seu deslocamento normal pro trabalho de ônibus e eventualmente você tira um cochilo ou simplesmente gosta de ler e não quer perder o ponto certo, o wake in place é pra você. Ou você vai viajar e precisa descer em ponto anterior ao ponto final, o wake in place pode te ajudar. Ou você está viajando, dirigindo, não conhece os lugares e quer ser lembrado de pontos no seu trajeto em horários específicos, então talvez essa seja a sua solução.

Público-Alvo/Intended User

Pessoas que deslocam com regularidade, como trabalhadores, ou estudantes por exemplo. Para viajantes de ônibus ou mesmo carro.

Funcionalidades/Features

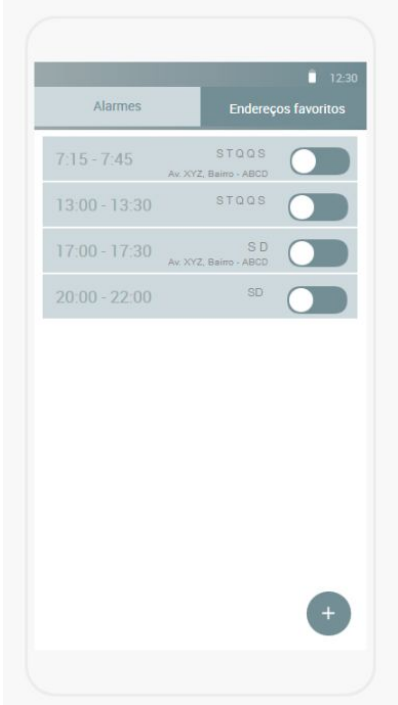
No Wake in Place você tem:

- Um despertador
- Cadastro de múltiplos despertadores
- Permite definir um intervalo de horário
- Dia de início e final
- Lugar para ser despertado
- Raio de distância para ser lembrado com antecedência
- Uma lista de lugares favoritos para facilitar o cadastro de despertadores
- Edição e deleção de despertadores

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



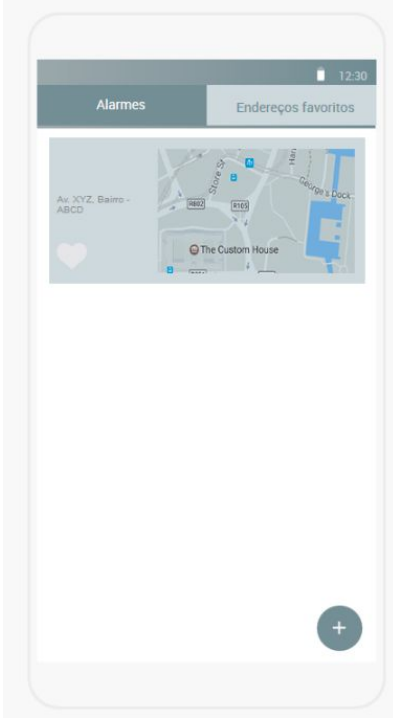
The mockup shows a mobile app interface for alarms. At the top, there's a status bar with the time 12:30. Below it, a header bar has two tabs: 'Alarms' (selected) and 'Endereços favoritos'. The main content area lists four alarms:

Time	Days	Location	Status
7:15 - 7:45	STQQS	Av. XYZ, Bairro - ABCD	On
13:00 - 13:30	STQQS		On
17:00 - 17:30	SD	Av. XYZ, Bairro - ABCD	On
20:00 - 22:00	SD		On

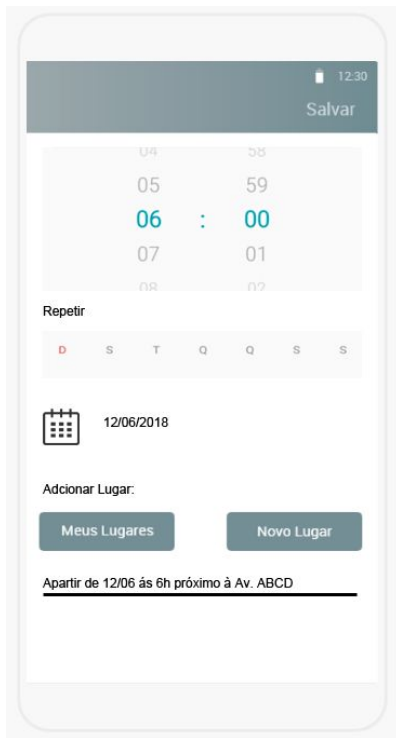
A circular button with a plus sign is located at the bottom right of the list.

Tela Principal do app, composta de um de TabLayout com duas abas, na primeira será possível ver todos os seus despertadores cadastrados e usando um float button, poderá adicionar mais. Será possível, com um “long press” nos itens da lista decidir excluir um despertador ou pelo toggle button, apenas desativá-lo temporariamente.

Tela 2

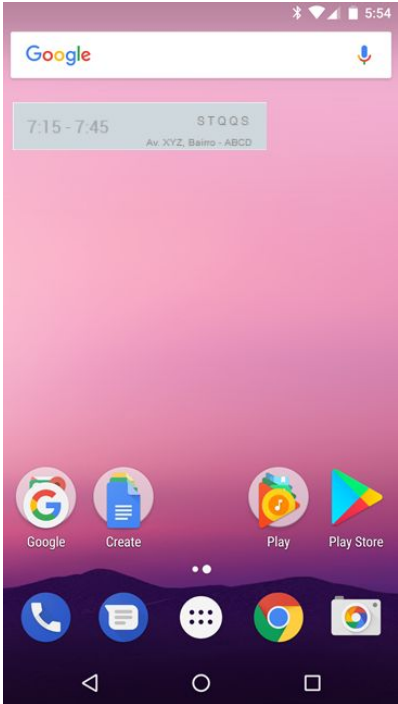
 <p>The mockup shows a mobile application interface. At the top, there's a status bar with the time 12:30. Below it, a header bar has two tabs: 'Alarmes' (selected) and 'Endereços favoritos'. The main content area displays a map with a heart icon on the left and a list of favorite locations on the right. The list includes 'Av. XYZ, Bairro - ABCD' and 'The Custom House'. A circular button with a plus sign is located at the bottom right of the screen.</p>	<p>Segunda aba da tela principal, Possui a listagem de lugares favoritos adicionados pelo o usuário, facilitando-se assim a adição e remoção de lugares além de facilitar o cadastro de despertadores.</p>
---	--

Tela 3



Tela de adição e configuração de despertadores, nela Você poderá configurar o intervalo de hora, data de início, selecionar lugares e ver o resumo da operação antes de salvar.

Tela 4

	<p>Widget Exibe o próximo despertador habilitado. Ao clicar é enviado para tela de Alarmes.</p>
---	--

Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Haverá um content provider para armazenar os dados dos locais favoritos do usuário e despertador do usuário se necessário.

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

O Fluxo de UX é bem direto, apertando o float button, no botão mais, pela aba de Alarmes o usuário vai pra tela de cadastro. Se apertar voltar a partir desta tela, vai voltar para a tela inicial, com a aba alarmes selecionado. O mesmo vale para o fluxo de cadastro de endereço, partindo da aba (Endereços favoritos), voltando, endereços continuará selecionado. Porém a partir da tela de cadastro de alarme, o usuário optar por adicionar um endereço, ele

será apresentado a listagem de endereço, a mesma da tela principal, porém ocupando uma tela completa com botão de voltar que volta para o cadastro e sem abas.

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

Será utilizado Picasso, para carregamento e cache de imagens e retrofit para chamadas de api, em caso da utilização de apis mais diretas do places que não estão disponíveis no SDK.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

Será utilizado o location para melhorar a experiência do usuário usando a localização do dispositivo.
Será utilizado o maps para exibir a localização e escolha dos endereços pelo usuário.
Será utilizado o places para buscar endereços e obter informações dele;

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

O primeiro passo é a criação do projeto com linguagem JAVA , adicioná-lo ao github para poder versioná-lo, gerenciá-lo e compartilhá-lo; Após isso será necessário fazer as seguintes subtarefas:

- Configurar o Gradle
- Configurar e adicionar bibliotecas necessárias
- Definir cores, estilos e fontes da aplicação
- Implementar camada de serviço
- Criar métodos de verificação de internet, tratativa de data e hora

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

- Construir a UI da MainActivity
- Construir a UI de cadastro de alarme
- Construir a UI do fragmento de alarmes
- Construir a UI do fragmento de endereços

Tarefa 3: Implementar Listas

- Criar adapters das listas necessárias
- Criar os itens referentes as listas

Tarefa 4: Adicionar o places

- Implementar os passos necessários para o sdk funcionar corretamente
- Adicionar o place picker para selecionar lugares
- Criar modelos para receber os dados dos lugares escolhidos

Tarefa 4: Adicionar o Location

- Implementar os passos necessários para o sdk funcionar corretamente
- Adicionar os métodos de coleta de posição de acordo com a necessidade

Tarefa 5: Adicionar o Maps

- Implementar os passos necessários para o sdk funcionar corretamente
- Implementar o maps para que receba places e adicione um ponto no endereço escolhido.

Tarefa 6: Criar Content Provider

- Criar o content provider
- Preparar para salvar os dados de places
- Implementar o salvar e recuperar dados

Tarefa 7: Tela de cadastro de Alarme

- Fazer todas as tratativas na entrada de dados do usuário, referente a data, hora e lugar
- Criar métodos de alarme usando AlarmManager do Android para que o usuário seja notificado na hora e data escolhidos

Tarefa 8: Tela de Endereços

- Implementar a opção de remover um endereço favorito

Tarefa 9: Finalizando

- Testes.
- Tratativas de erro.

