### Lifitness

Equipe: João Paulo, Matheus Leandro, Eduardo e João Lucas

#### Aplicação Fitness

Ferramenta de gerenciamento e distribuição de treinos e dietas.

#### Stakeholders

- Professores de educação física
- Nutricionista
- Alunos
- Atletas

#### Processos

#### Scrum e Kanban

- Flexibilidade
- Entregas rápidas
- Melhoria continua

- Visibilidade
- Priorização de tarefas
- Previsibilidade

### Tecnologias

#### **Front-End**

- Kotlin
- Jetpack compose

#### **Back-End**

- Firebase
- JUnit



#### Ferramentas

- Figma
- Trello
- Discord

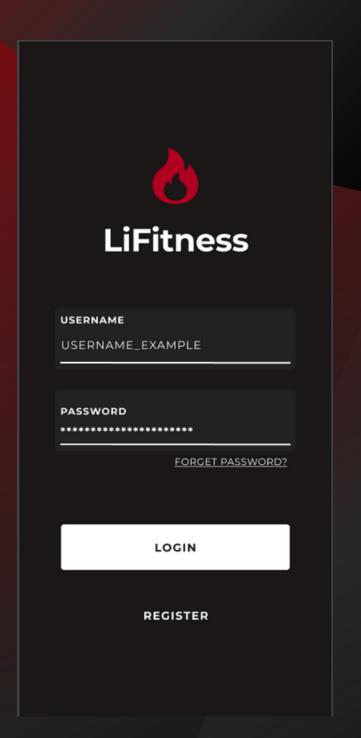
- Android Studio
- Git/GitHub

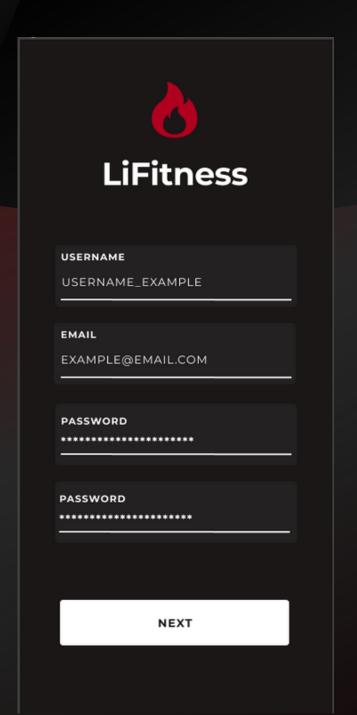
### Principais Requisitos

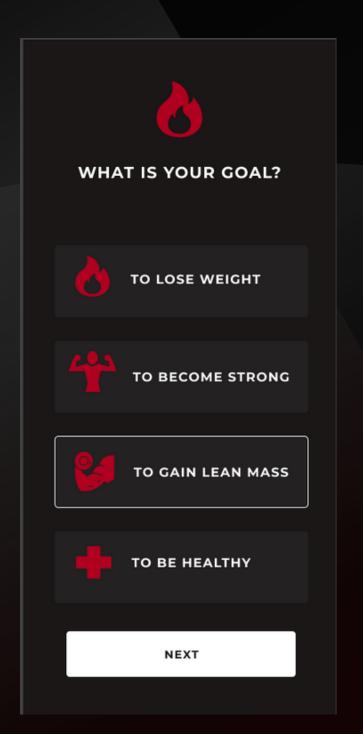
- Vincular os usuários a professores e nutricionistas
- Adicionar dieta
- Cadastro verificado dos profissionais

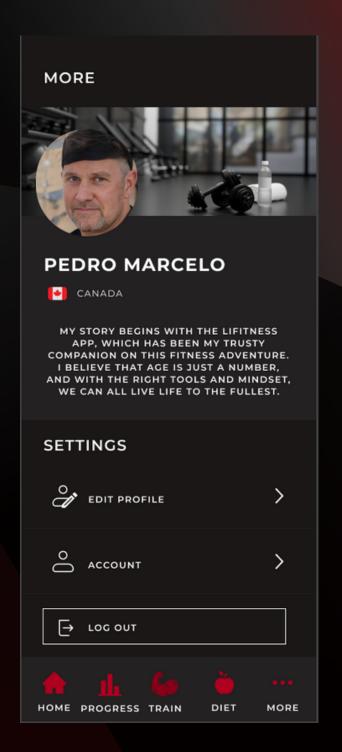
- Adicionar treino
- Acompanhar progresso
- Acessar execução dos exercicios

### Protótipo

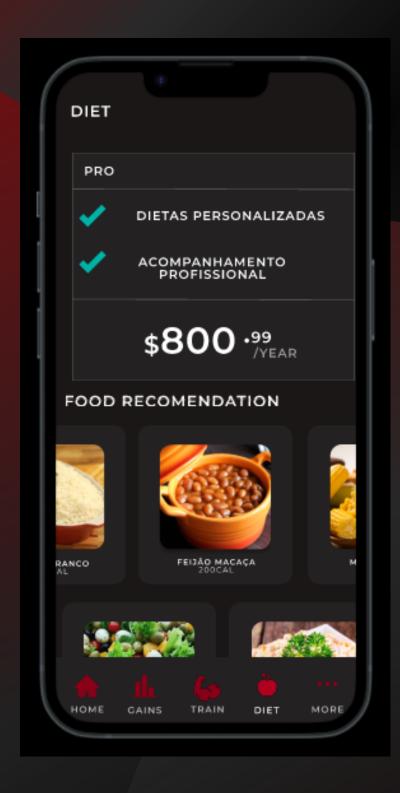


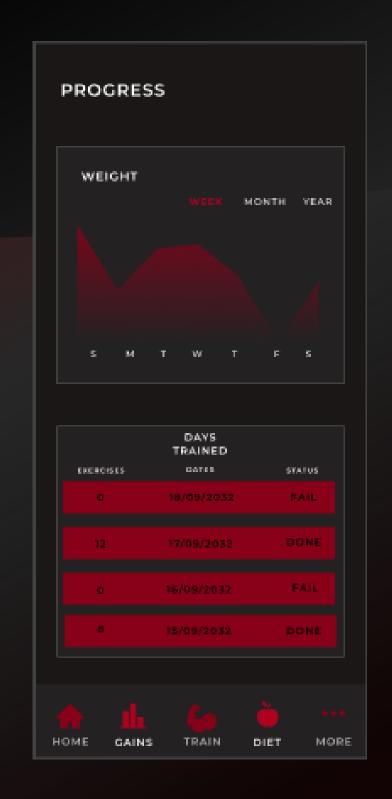


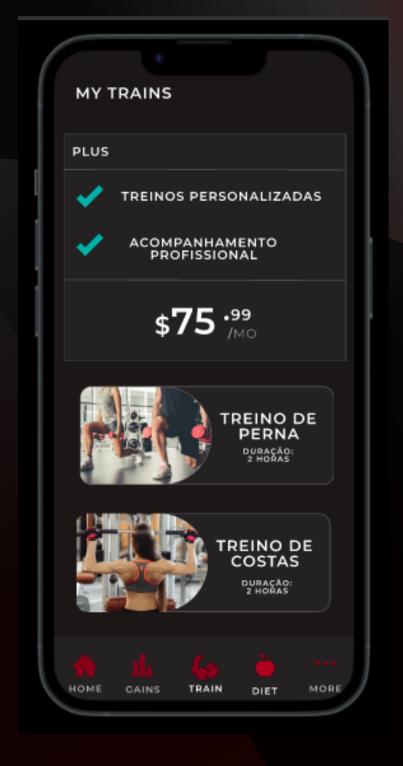




### Protótipo







# Tecnicas de Elicitação

Técnicas usadas durante a elicitação inicial dos requisitos

- Entrevista
- Análise de Documentos
- Brainstorm

### Arquitetura

MVVM (Model View View Model)

#### Vantagens

- Separação das regras de negócio
- Manutenção
- Reutilizar
- Data binding



## Planejamento dos Testes

#### Test Driven Development - TDD

Usado para testar a aplicação durante seu desenvolvimento

#### Teste de Integração

Usado para testar os módulos em grupo.

#### Teste de Sistema

Usado para verificar se o sistema como um todo atende aos requisitos e especificações definidos para ele.

### Fim!

Fin! End! Loppuun! Deireadh!