



Compilado de Atividades

Relatório das Atividades Desenvolvidas

Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis

Docente: Vasco Silva

Aluno: João Victor do Rozário Recla

2023-2024

Conteúdo

1	Projeto	3
1.1	Versões de Software	3
1.2	Pacotes Utilizados	3
1.2.1	cupertino_icons	3
1.2.2	carousel_slider	3
1.2.3	firebase_core e cloud_firestore	3
2	Desenvolvimento	4
2.1	Tela Inicial	4
2.2	(Atividade 01) - Contador	5
2.3	(Atividade 02) - Contador no AppBar	6
2.4	(Atividade 03) - Drawer e TabBar	7
2.5	(Atividade 04) - Página com Layout	8
2.6	(Atividade 05) - Login	9
2.7	(Atividade 06) - GridView de Imagens	10
2.8	(Atividade 07) - Anotações com Firebase	11
3	Codelab - (Atividade Extra)	12

1 Projeto

1.1 Versões de Software

- **DevTools:** 2.28.4
- **Dart SDK:** 3.2.3
- **Flutter SDK:** 3.16.4
- **Material Design:** 2

1.2 Pacotes Utilizados

1.2.1 [cupertino_icons](#)

- **cupertino_icons:** ^ 1.0.2
- Pacote de ícones padrão utilizado no desenvolvimento do aplicativo.

1.2.2 [carousel_slider](#)

- **carousel_slider:** ^ 4.2.1
- Pacote de criação para gerar sliders e carrosséis de imagens no aplicativo.

1.2.3 [firebase_core](#) e [cloud_firestore](#)

- **firebase_core:** ^ 2.22.0
- **cloud_firestore:** ^ 4.13.1
- Pacotes para configuração e gestão dos serviços do **Firebase** (como conexão com base de dados, autenticação, etc.) utilizados no aplicativo.

2 Desenvolvimento

2.1 Tela Inicial

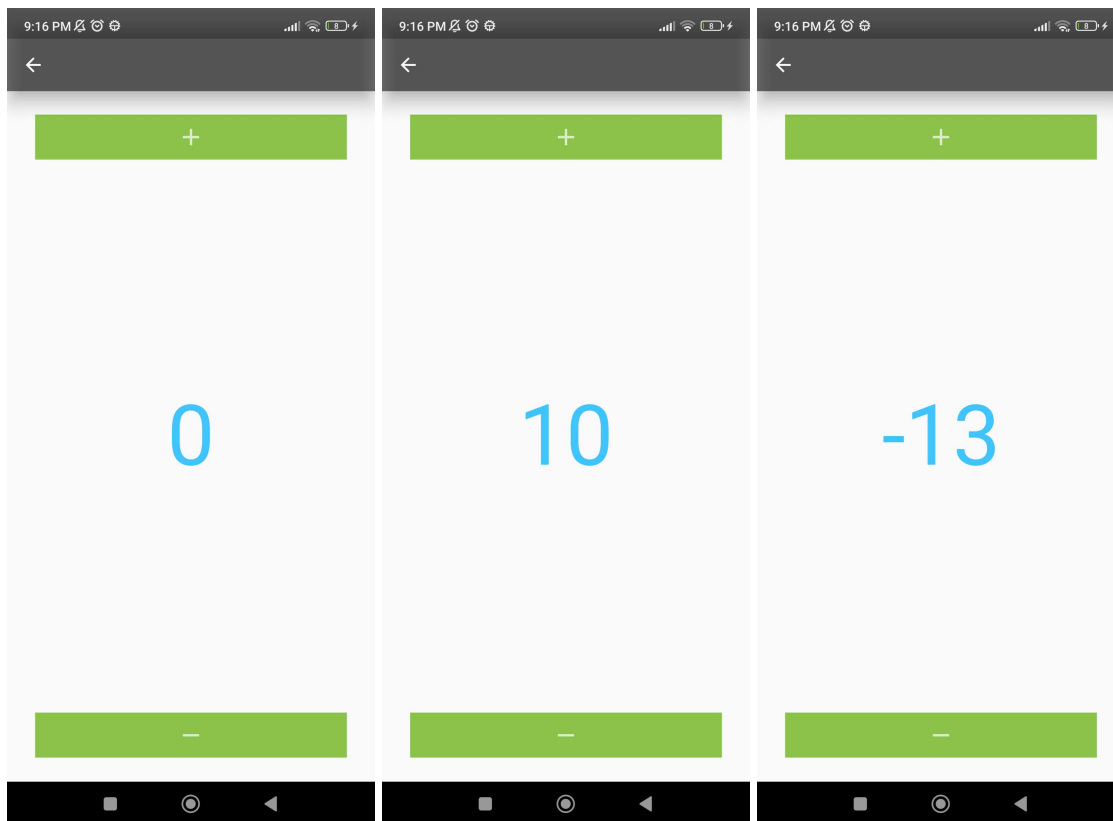
Página home do projeto com botões que dão acesso aos aplicativos e as páginas desenvolvidas em cada atividade.



(1) Home

2.2 (Atividade 01) - Contador

- Criar um aplicativo com botões (+ e -) para **incrementar** e **decrementar** o valor no centro do ecrã.



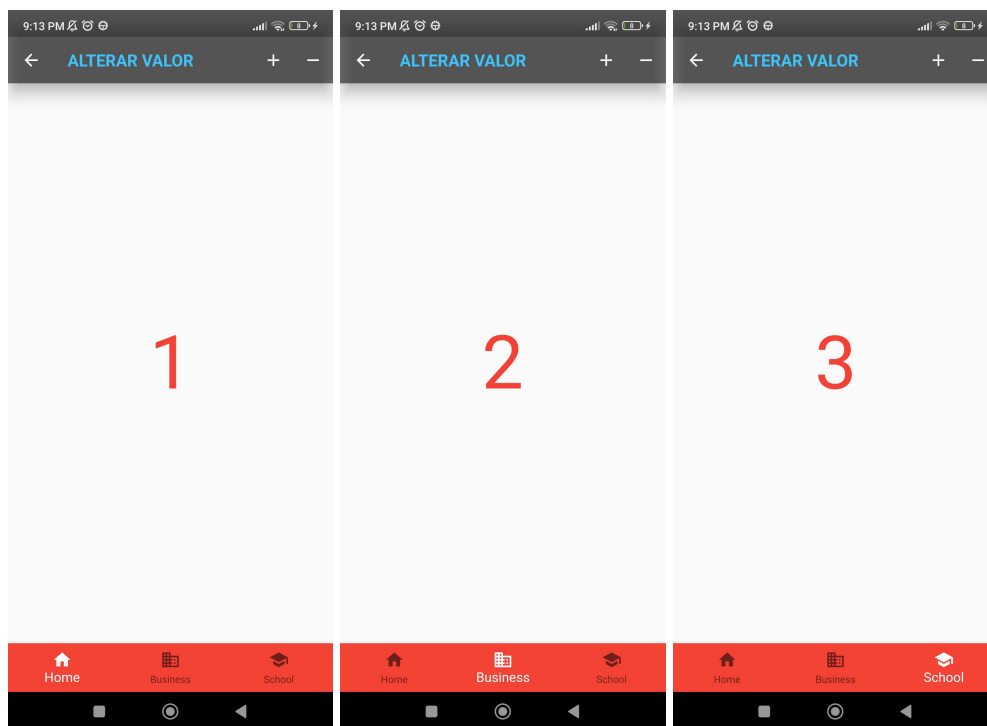
(2) Início

(3) Incrementar

(4) Decrementar

2.3 (Atividade 02) - Contador no AppBar

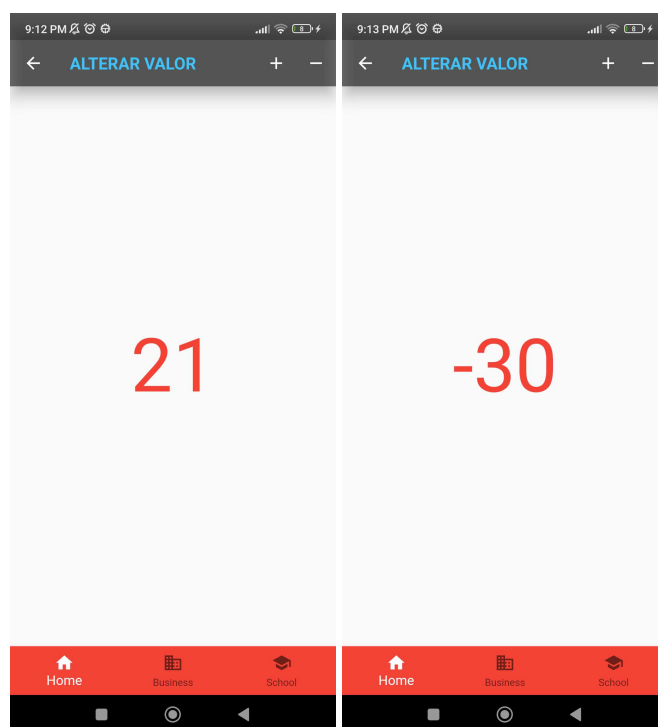
- Criar um aplicativo com botões (+ e -) para **incrementar** e **decrementar** o valor no centro do ecrã.
- Mostrar os valores **1**, **2** ou **3** consoante o utilizador prima nos ícones do **ButtonNavBar**.



(5) Início 01

(6) Início 02

(7) Início 03



(8) Incrementar

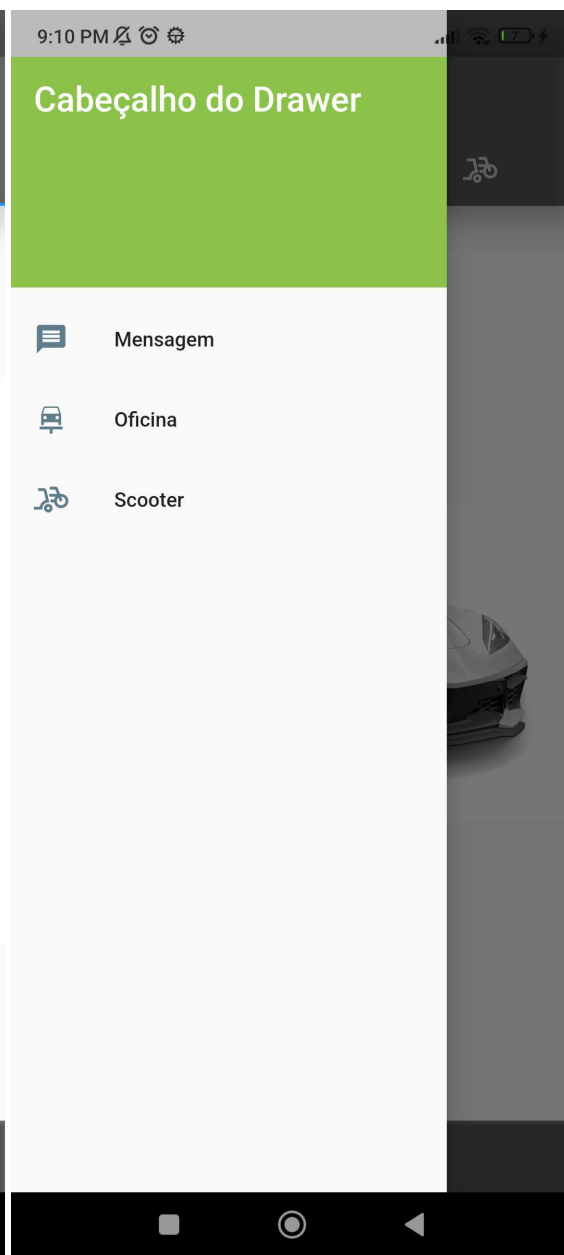
(9) Decrementar

2.4 (Atividade 03) - Drawer e TabBar

- Criar um aplicativo com um **AppBar** que tenha um **Drawer** e um **TabBar**.



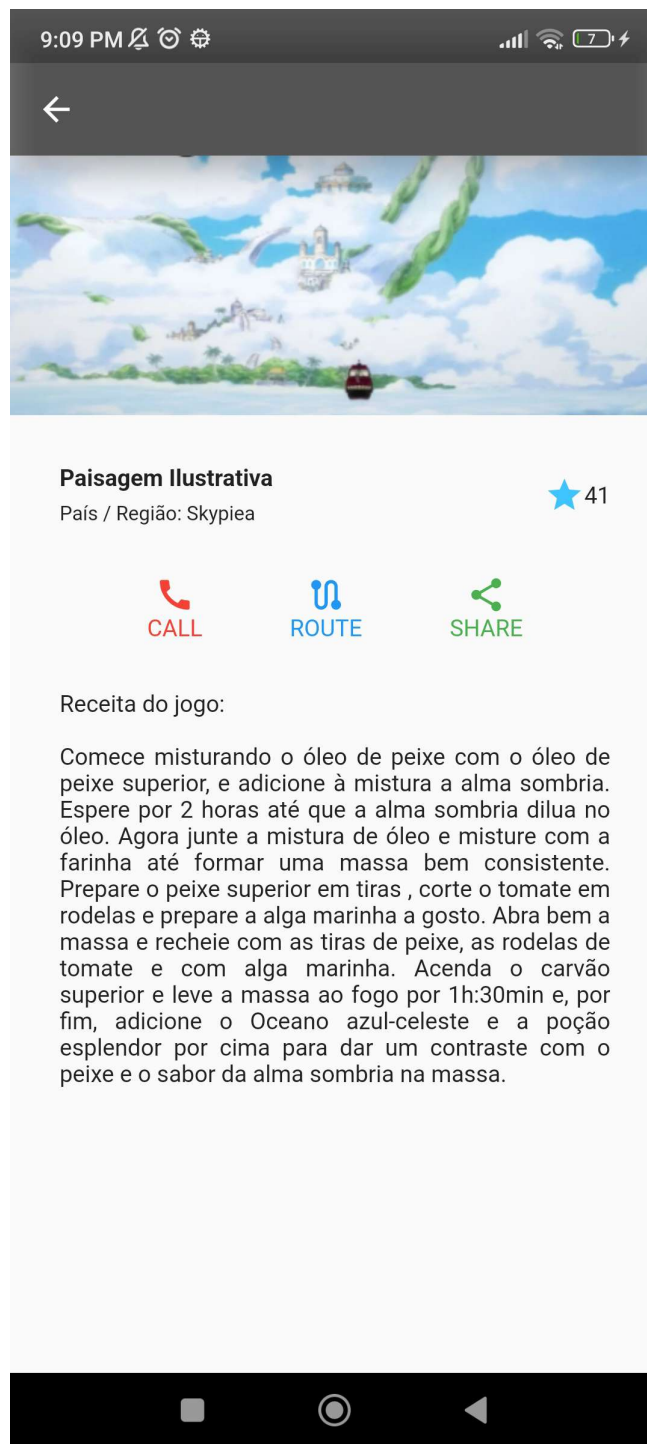
(10) Tabs



(11) Drawer

2.5 (Atividade 04) - Página com Layout

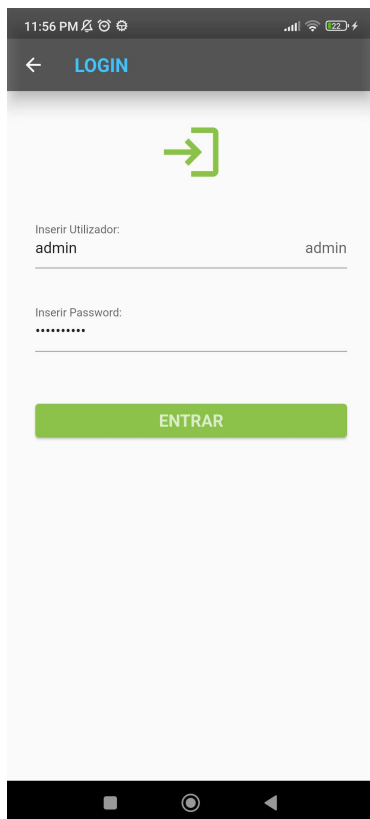
- Criar o layout de uma página com o **Flutter**.



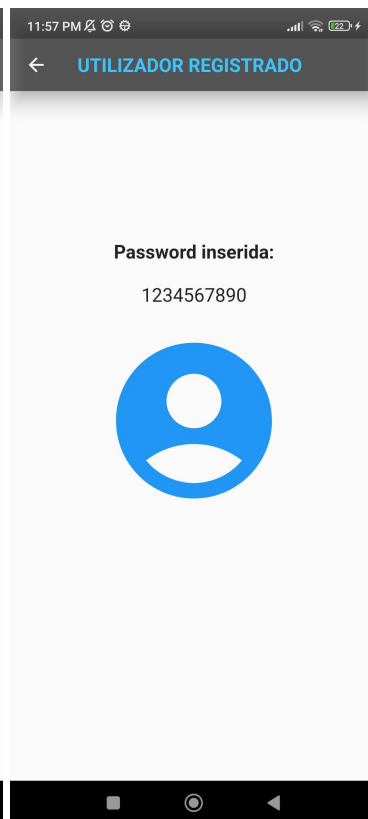
(12) Início

2.6 (Atividade 05) - Login

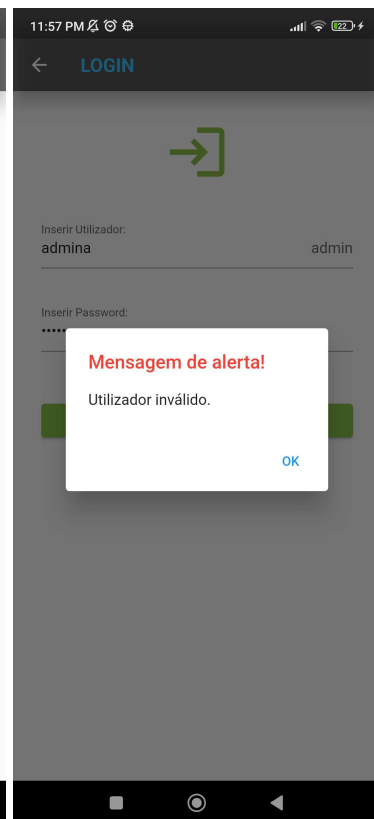
- Criar uma janela de login com 1 imagem, 2 caixas de texto (**TextField**) e 1 botão (**ElevatedButton**).
- A caixa de texto da password deve ter o texto **obscuro**.
- Se o utilizador for “**admin**” (a senha pode ser qualquer uma), ao clicar no botão “**ENTRAR**”, a aplicação abre outra janela com a senha introduzida e com uma imagem – caso contrário deve aparecer uma mensagem de alerta (**AlertDialog**) a informar que o utilizador é inválido.



(13) Início



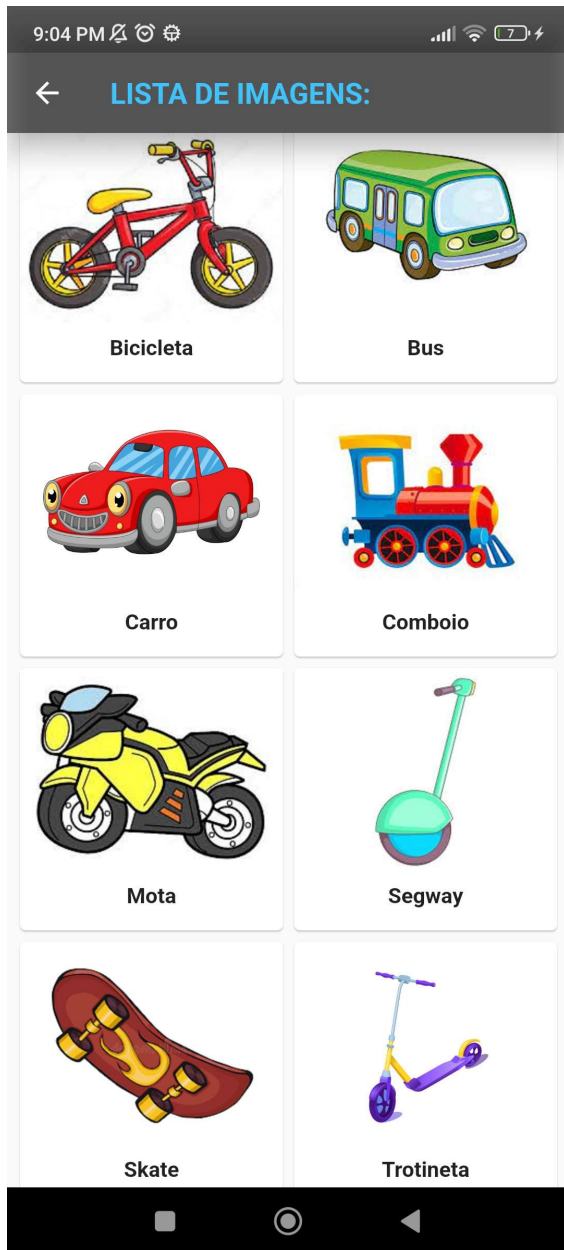
(14) Senha Inserida



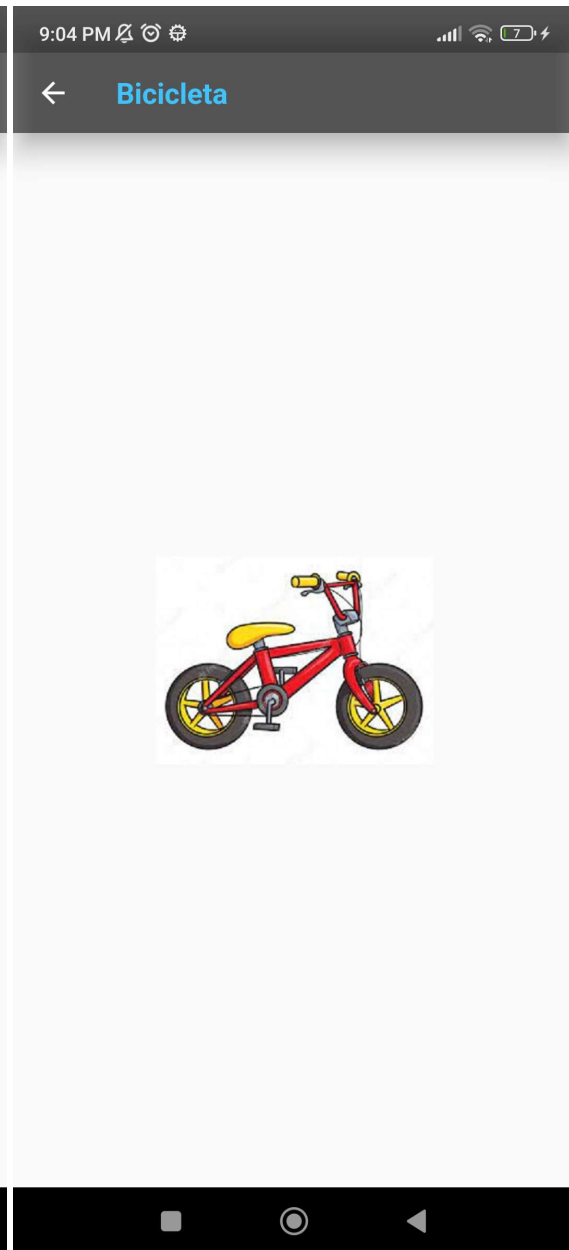
(15) Login Errado

2.7 (Atividade 06) - GridView de Imagens

- Criar um **GridView** com imagens.
- Ao clicar numa imagem, abre uma janela com a imagem ao **centro** e o título da imagem no **AppBar**.



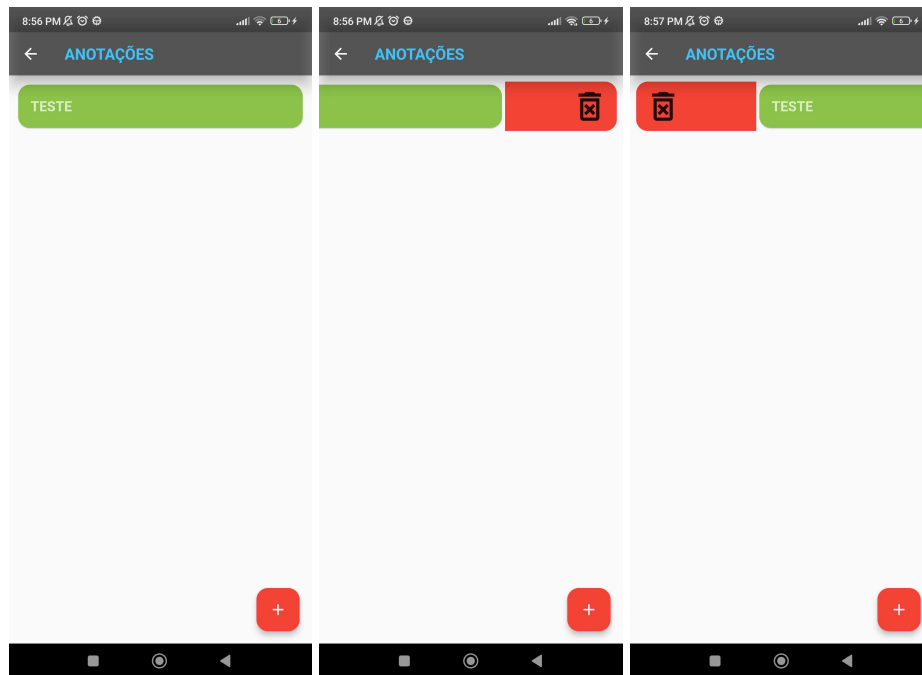
(16) Início



(17) Imagem

2.8 (Atividade 07) - Anotações com Firebase

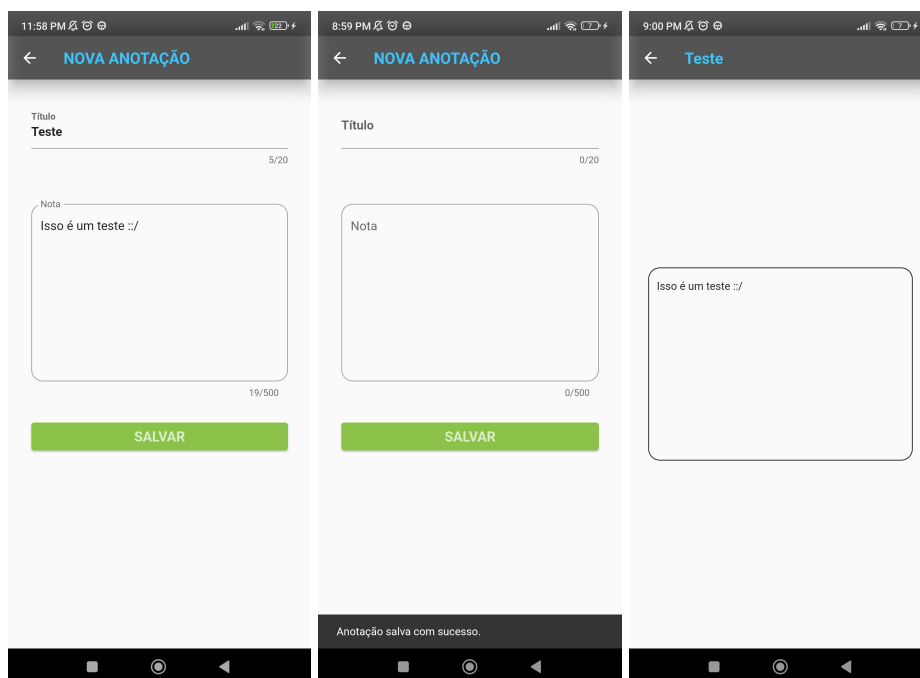
- Criar um bloco de notas com **Flutter** e **Firebase**.
- O aplicativo deve permitir adicionar o **título** da nota, a **descrição** da nota e a visualização de uma **lista** com todas as notas.
- Ao seleccionar uma nota na lista, deve ser possível visualizar o seu conteúdo. As notas devem ser eliminadas com o widget **Dismissible**.



(18) Início

(19) Excluir Anotação 01

(20) Excluir Anotação 02



(21) Nova Anotação

(22) Anotação Salva

(23) Anotação

3 Codelab - (Atividade Extra)

- Criar...
- **INSERIR EXERCÍCIO NA COMPILAÇÃO DO PROJETO**



(24) Início