

Projeto Teste

Desenvolvimento de Aplicativos Móveis

Modulo B1 - Funcionalidades

Dia 2 – A.M.

Criado por:
Paulo Brandão

Conteúdo

Introdução	3
Descrição do Projeto e Tarefas	3
Instruções para o competidor	9
Esquema de Pontuação	9

Introdução

Union é o seu espaço para conexões autênticas e duradouras. Nosso objetivo é unir pessoas com interesses e valores similares, seja para amizades significativas ou relacionamentos amorosos. Com uma plataforma intuitiva e uma comunidade acolhedora, estamos aqui para ajudá-lo a construir relações que realmente importam. Junte-se a nós e comece a sua jornada de construção de conexões genuínas no Union.

O Product Manager forneceu a você wireframes do produto para as versões de telefone e tablet. Como desenvolvedor de aplicativos móveis, sua tarefa é desenvolver aplicativos correspondentes com base nos wireframes fornecidos, de acordo com as necessidades específicas de desenvolvimento.

Descrição do Projeto e Tarefas

O desenvolvedor não precisa se preocupar com a estética exata da interface do programa e a posição dos elementos. O trabalho pode ser inconsistente com os wireframes fornecidos, mas o desenvolvedor precisa considerar adequadamente a facilidade de uso. A tarefa de desenvolvimento é dividida em duas partes, dependendo dos dispositivos.

	Período	Nome	Tempo de Competição	Dispositivo
✓	A.M.	Funcionalidades (phone)	2.5h	Emulator: Pixel 2 or iPhone 8 Plus
	P.M.	Funcionalidades (tablet)	2.5h	Emulator: Pixel C or iPad Pro (9.7-inch)

Existem arquivos que podem complementar o wireframes, para isto verifique o diretório **media-files**.

Demandas Gerais

1. Todos os textos dos componentes devem ser exatamente iguais como são escritos neste Projeto Teste;
2. O aplicativo deve seguir os padrões de acessibilidade entre os textos e os fundos dos componentes;
3. Você deve seguir a guia de estilos abaixo para desenvolver o aplicativo e suas funcionalidades:

Paleta de Cores



Logotipo



Ícone



4. O ícone de build do aplicativo deverá ser este:

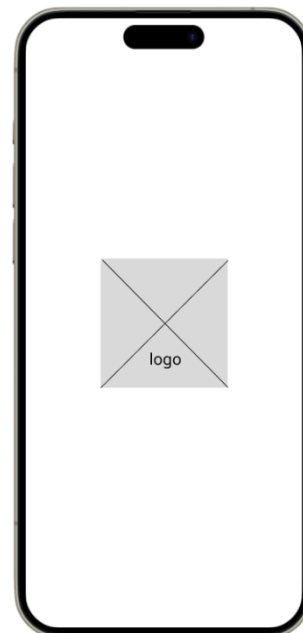


Demandas das Páginas

1 Splash Screen

1.1 Componentes Visuais:

1. Logo do aplicativo;



1.2 Requisitos funcionais:

1. A duração da *Splash Screen* deverá ser de 5 segundos;
2. A animação de abertura deve apresentar animação do “U” de Union descendo até o sorriso rosa, que, inicialmente, está reto, e é formado quanto o “U” o toca. Devem ser usados os princípios de animação Comprimir e Esticar + Antecipação para uma animação suave;
3. A animação de fechamento deve pegar o sorriso rosa e seguir com ele, em um movimento de “minhoca” para a direita, usando o princípio de animação “Straight Ahead Action”, até que a próxima página seja apresentada.;
4. Após o carregamento da tela, o(a) usuário(a) deverá ser redirecionado(a) para a tela “Login”;
5. Você deverá criar uma animação também para o fundo(background) da tela, de sua escolha, seguindo a guia de estilos da marca;

2 Tutorial de Integração

2.1 Componentes visuais:

1. Avatar 3D;
2. Textos de cada etapa, conforme Media-Files;
3. Indicadores de passo/slide atual;
4. Botão para pular ou logar no app;



2.2 Requisitos funcionais:

1. Você deve escolher um dos modelos de avatar 3d disponíveis em media-files;
2. Os slides devem ser passados pelo gesto swipe;
3. O avatar deve possuir uma animação suave de entrada no primeiro slide da esquerda para direita, rotacionando em seu próprio eixo e finalizando sua animação com o corpo virado para a frente da tela do usuário.
4. Ao passar para o segundo slide, o avatar 3D deve rotacionar suavemente para a nova posição finalizando sua animação novamente de frente para o usuário;
5. No slide final:
 - O avatar 3d deve apenas mover-se para o centro da tela;
 - Os textos do slide anterior devem sair com animações que os leve para fora da tela;
 - O logo do aplicativo deve surgir de cima para baixo;
6. Ao clicar nos botões “Pular” ou “Logar”, o usuário deverá ser redirecionado para a tela de Login;

3 Login

3.1 Componentes visuais:

1. Logo do aplicativo;
2. Texto de boas-vindas, vide Media-Files;
3. Input com placeholder “Email”;
4. Input com placeholder “Senha”, com bolinhas ao digitar a senha;
5. Botão com texto “Logar”;
6. Botão com texto “Novo(a) por aqui? Cadastre-se”;



3.2 Requisitos funcionais:

1. Deve ser possível logar na aplicação com um usuário válido, cadastrado na API fornecida em **media-files/api.txt**;
2. Ao tentar logar com um usuário inválido, uma mensagem de erro em baixo do botão “Logar” deve ser mostrada em vermelho, com o seguinte texto “Dados de acesso inválidos, tente novamente!”;
3. Ao tocar e segurar no ícone de olho no input de senha, deve ser possível visualizar a senha de forma textual, retirando as bolinhas;
4. Ao soltar o ícone de olho, deve ser retornado os valores com as bolinhas da senha novamente;
5. O botão “Novo por aqui? Cadastre-se” não deve possuir nenhuma ação;
6. Ao clicar em “Logar” com um usuário válido pela API, você deve redirecionar o usuário para a tela Início;

4 Início

4.1 Componentes visuais:

1. Título da tela “INÍCIO”;
2. Imagem da foto do usuário, com um ícone de uma coroa um pouco caída;
3. Texto de boas-vindas: “Oii, *\$nomedousuario!*”;
4. Texto “Você está popular esta semana!”, seguido de um ícone de raio;
5. 3 cards contendo:
 - Card 1, na esquerda com:
 - Ícone de olho;
 - Número de visualizações;
 - Texto: “Visualizações”
 - Card 2, no centro com:
 - Ícone de coração;
 - Número de curtidas;
 - Texto: “Curtidas”;
 - Card 3, na direita com:
 - Ícone de mensagem;
 - Número de mensagens;
 - Texto: “Mensagens”;
6. Botão com um ícone de lupa seguido do texto “Buscar Perfis”;
7. Texto: “Sair”, com link para realizar logout na aplicação;



4.2 Requisitos funcionais:

1. Uma vez logado com sucesso na aplicação, ao fechar e abrir novamente o app, o usuário já deverá iniciar a navegação a partir desta tela início, sem a necessidade de logar novamente na aplicação.
2. Os dados de perfil, como nome e foto devem ser buscados da API fornecida em **media-files/api.txt**;
3. Os números dos cards “Visualizações”, “Curtidas” e “Mensagens” devem ser iniciadas do 0 e deve haver uma contagem progressiva até chegarem nos respectivos números mostrados no wireframes ou disponibilizados pela api;
4. Ao clicar em “Sair”, todo o acesso do usuário deverá ser descartado e o mesmo deverá ser redirecionado para a tela de login;

Instruções para o competidor

1. Crie o projeto com o seguinte nome: modulo.b1.pi2.2024.
2. Você deve salvar os arquivos do projeto em uma pasta com o nome: 08_Modulo_B1_PI2.
3. Você deve renomear o apk (Android)/ app (iOS) como 08_Modulo_B1_PI2.apk (Android)/ 08_Modulo_B1_PI2.app (iOS), e salvar na raiz da pasta 08_Modulo_B1_PI2.
4. Todo o conteúdo de 08_Modulo_B1_PI2 deverá ser enviado para o repositório remoto no Gtithub da organização.
5. Serão aceitos somente os trabalhos publicados no repositório remoto dentro do tempo de prova.

Esquema de Pontuação

Module B1 - Implementações		
No.	Subcritério	Pontos
1	Splash Screen	1.5
2	Tutorial de Integração	3.2
3	Login	2.9
4	Início	3.5
5	Demandas Gerais	2.3
6	Julgamentos	1.6
	Total	15