Nomes: Turma: 12NET

Jonathan Batista da Silva RM: 43966

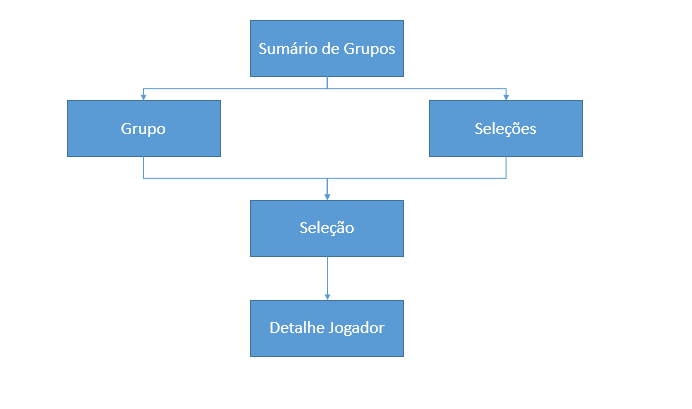
# App

Copa do mundo

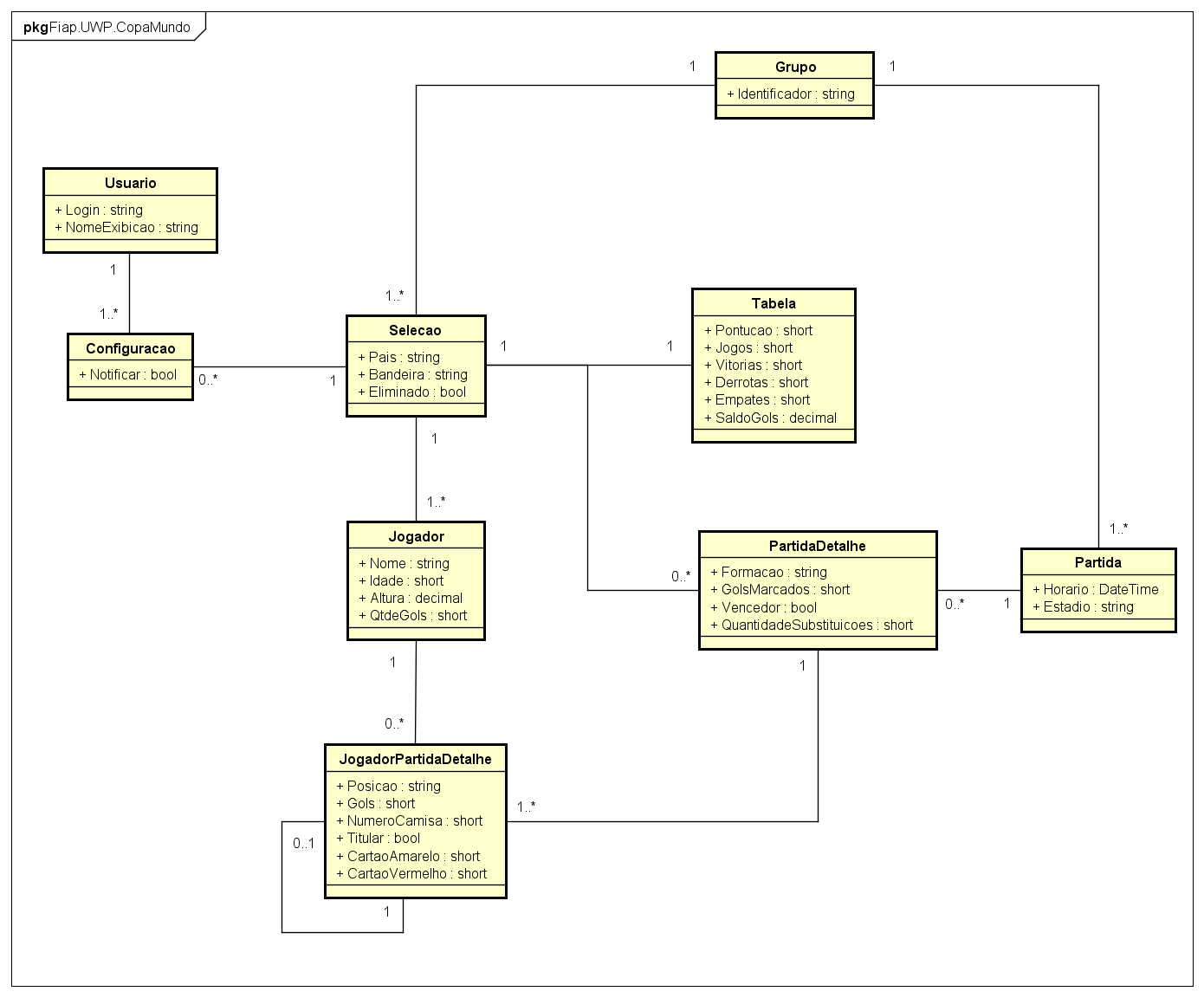
# Público alvo

Pessoas que querem acompanhar os confrontos e resultados dos jogos da copa do mundo.

# Hierarquia de navegação



# Diagrama de classe de Domínio



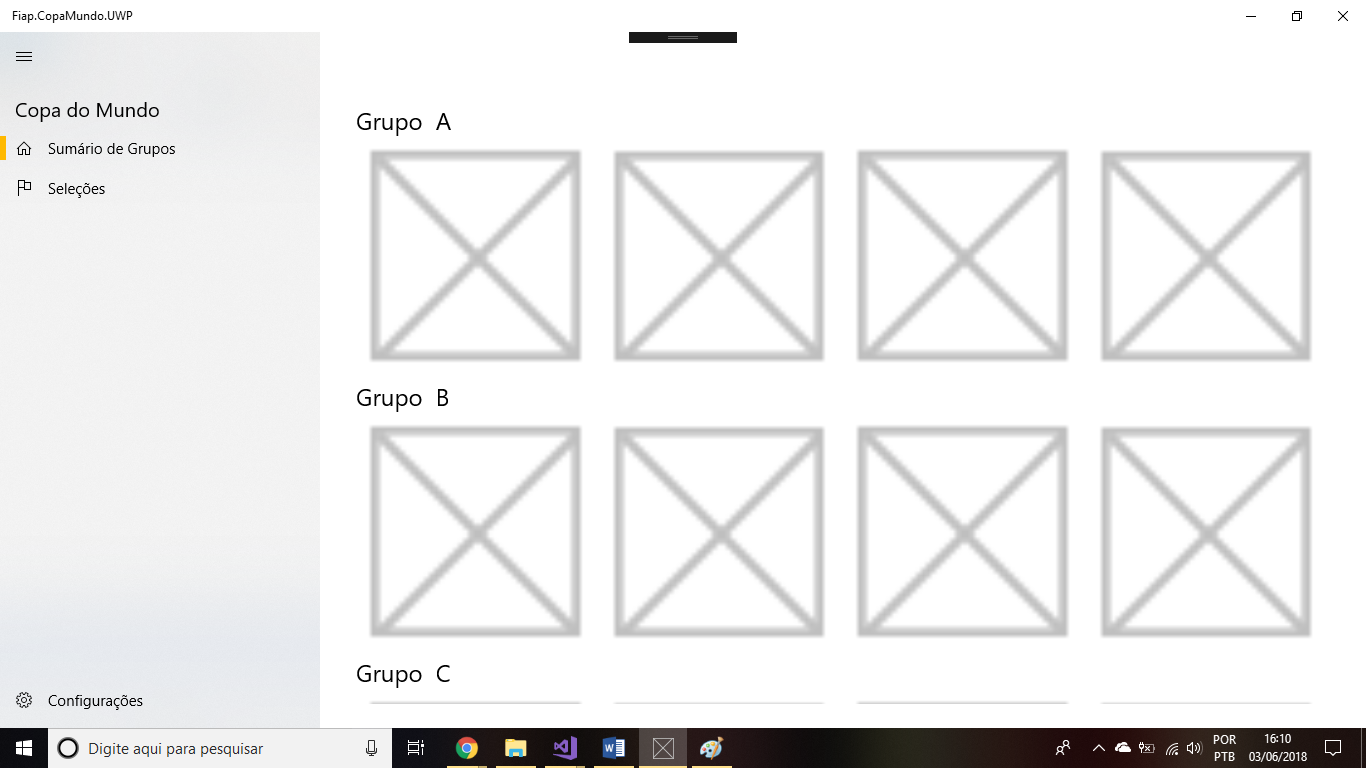
# Requisitos

* Permitir que o usuário visualize os confrontos da copa do mundo inclusive por grupos.
* Permitir o usuário de cadastrar, editar e complementar dados das partidas e do desempenho do jogador na mesma.
* Ao cadastrar/editar um detalhe de partida, permitir que o usuário publique o detalhamento (por exemplo notificação de gols e cartões durante a partida).
* Possibilitar que o usuário ative notificações dos times de sua escolha
* Visualizar tabela do grupo
* Consultar os times e seus jogadores

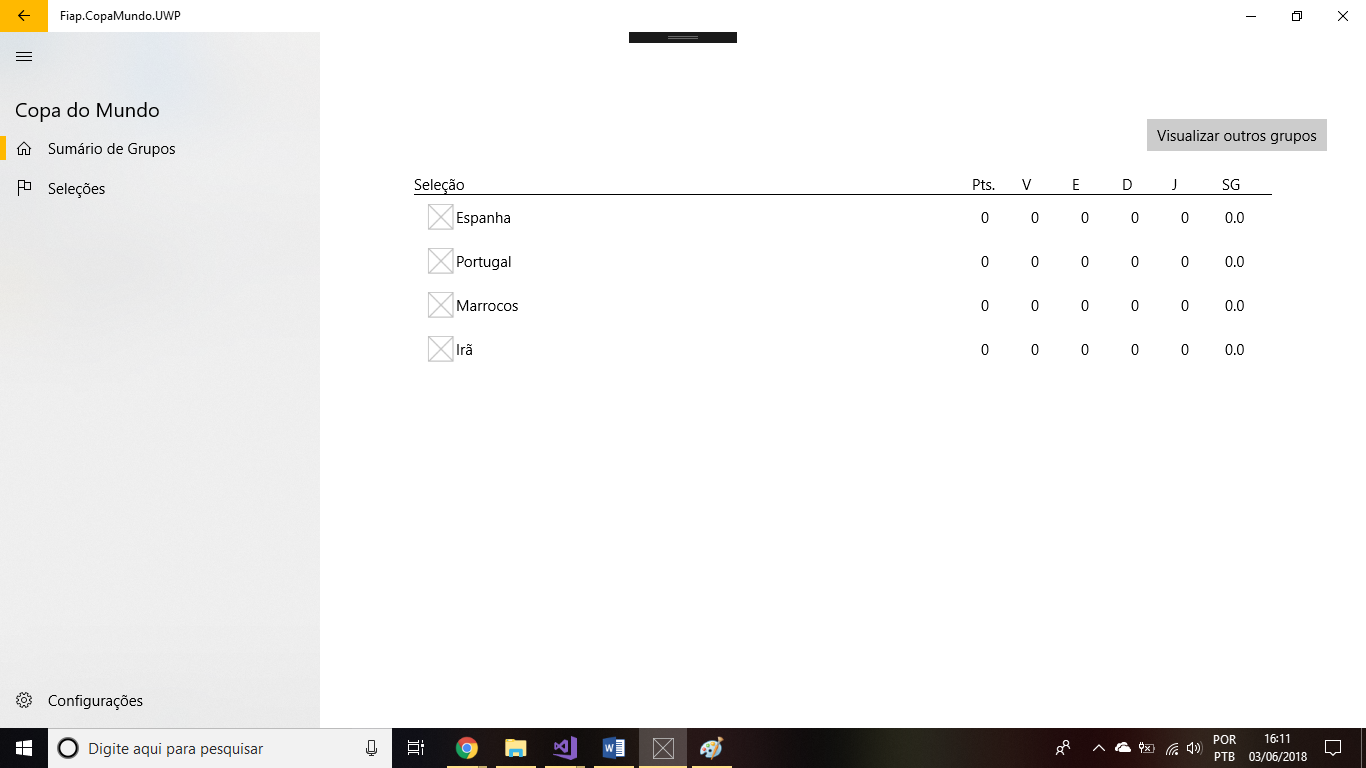
# Recursos

1. Páginas:

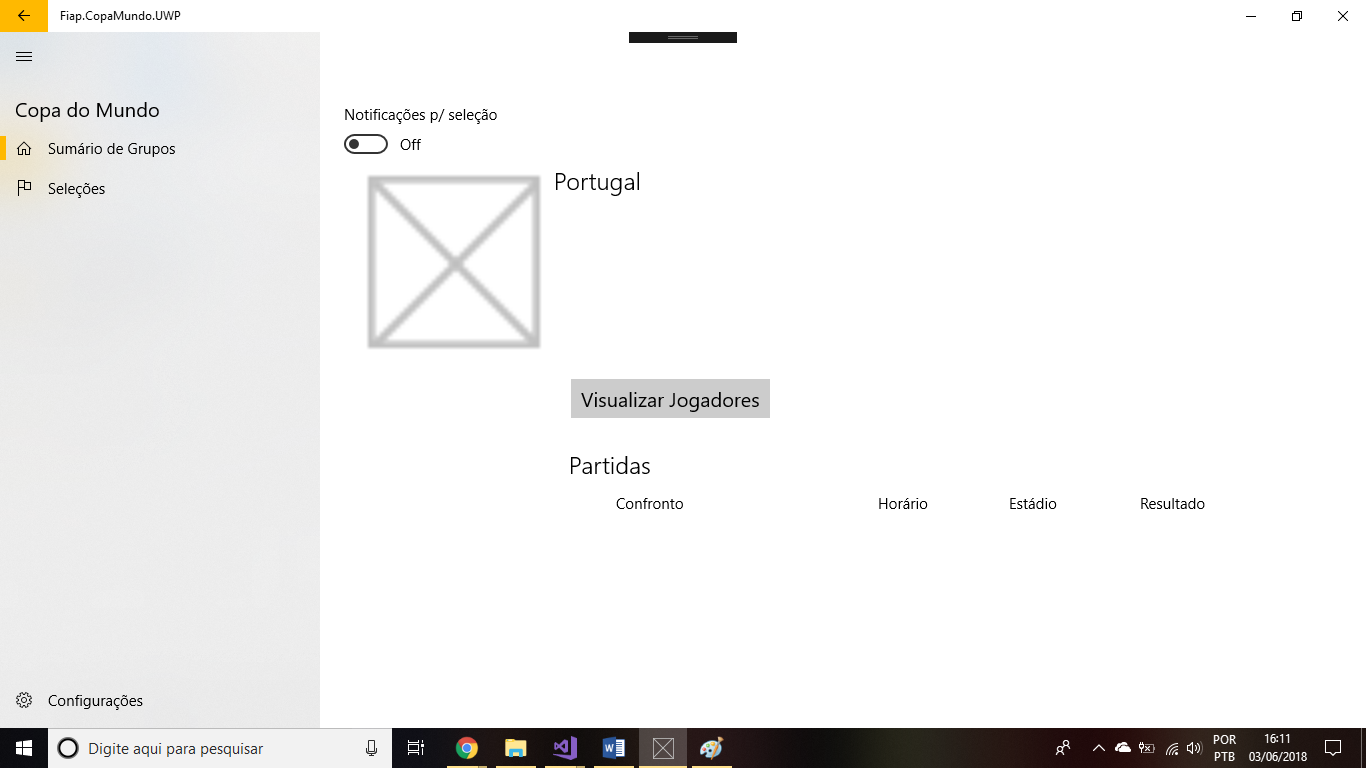
* SumarioGrupoPage



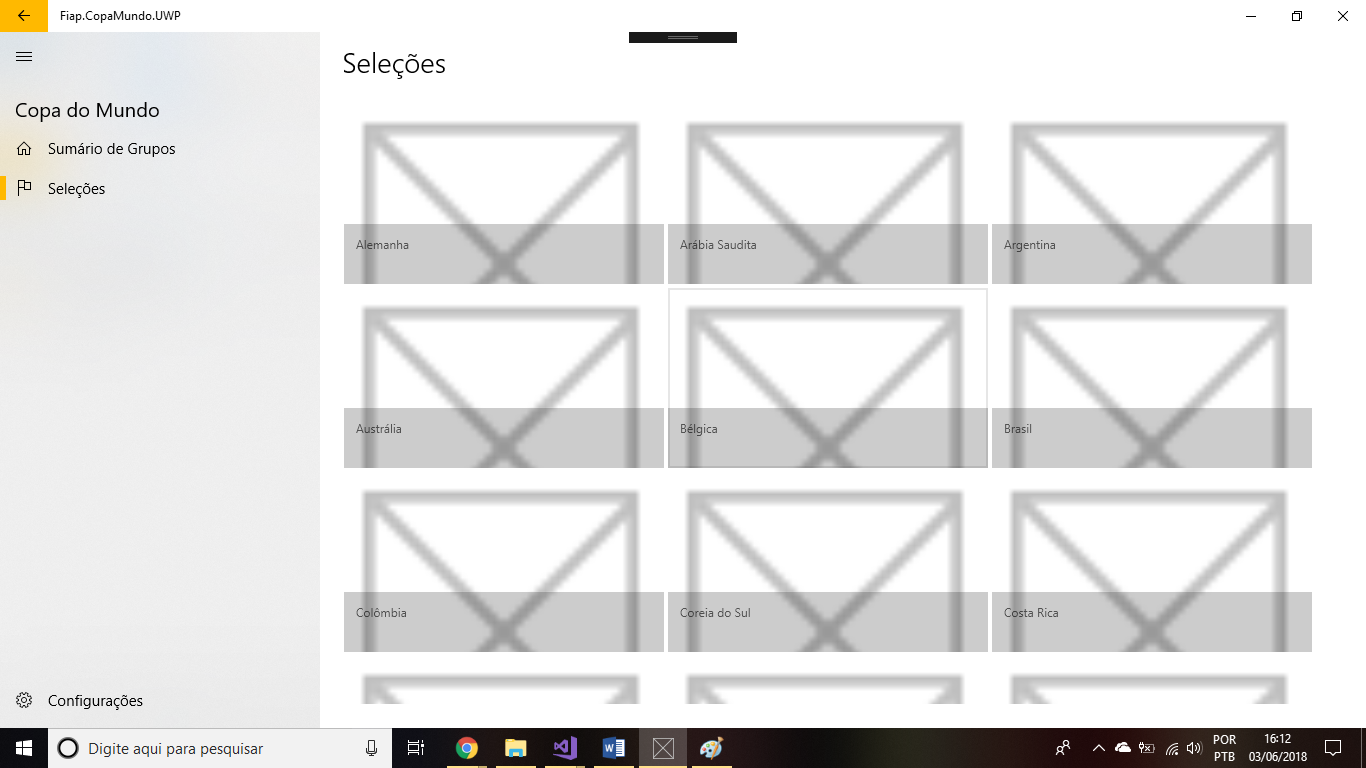
* TabelaGrupoPage



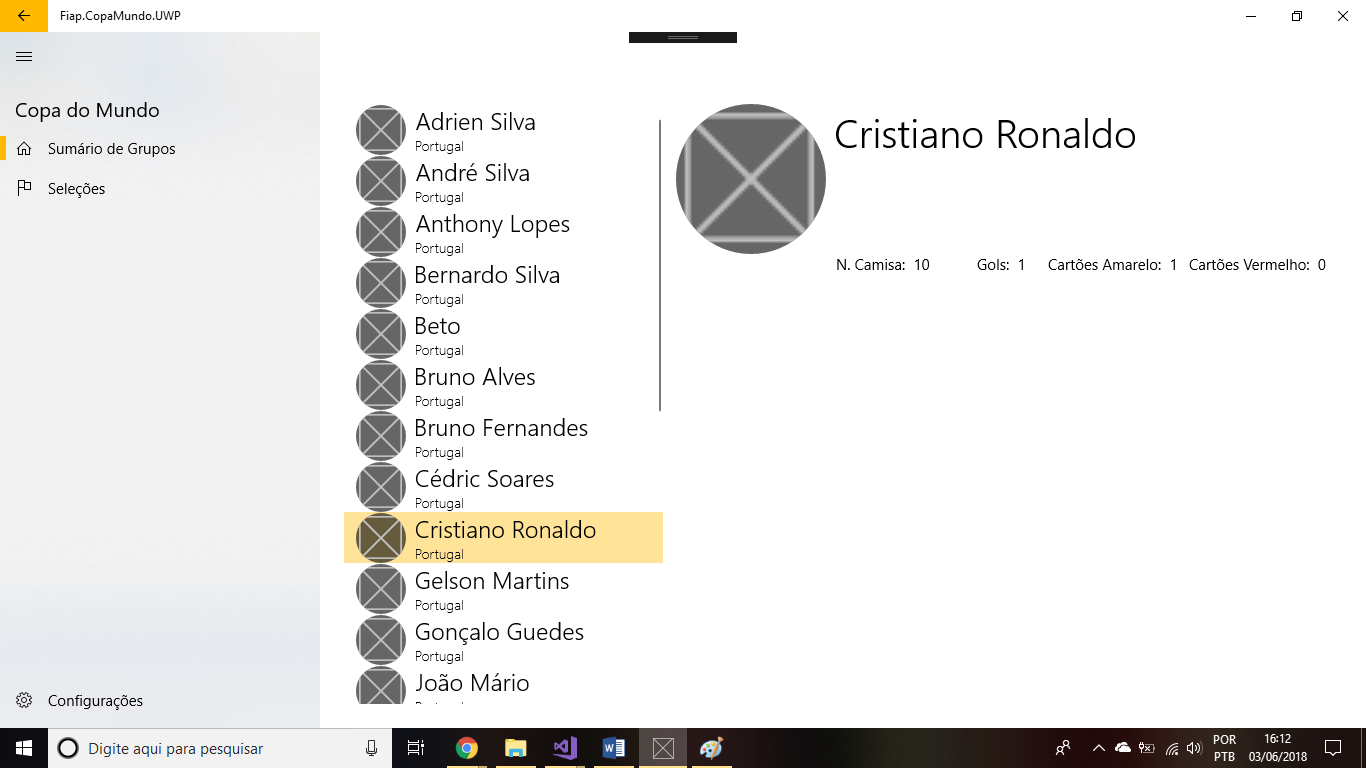
* SelecaoPage



* SelecoesPage



* JogadorPage



1. Estrutura de Navegação:

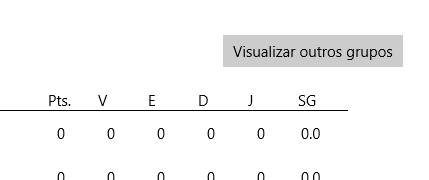
NavigationView foi implementado em MainPage.xaml que é a navegação fixa do app e em JogadorPage que demonstra informações sobre um jogador e alterando o comportamento do userControl

* NavigationView: é utilizado para criar menus de navegação na intenção de criar súmarios e facilitando a exibição. O controle fica responsável por mudar o Frame que está contido nele mesmo.

1. Manipulação através do botão virtual/físico para voltar entre páginas:

Os dois botões a seguir, efetuam o comportamento de voltar





1. Controles:

TextBlock

Button

Image

FontIcon

SymbolIcon

ToggleSwitch

PersonPicture

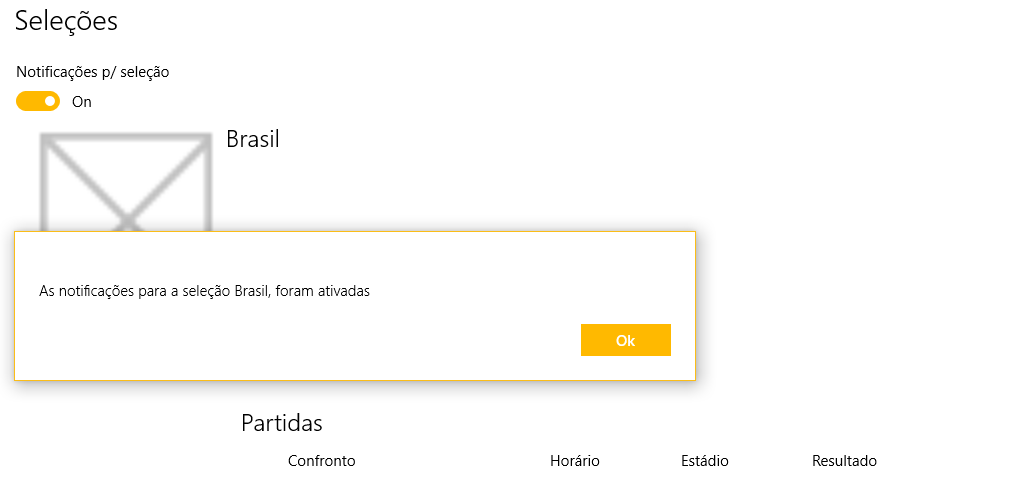
ScrollView

1. Listas:

* ListView
  + SumarioGrupoPage lista de grupos com as imagens de cada seleção
  + TabelaGrupoPage lista que exibe cada seleção de um determinado grupo além de sua pontuação atual, vitorias, derrotas e empates
* GridView
  + SelecoesPage exibe uma listagem de todas as seleções que irão participar da copa

1. MVVM (Obrigatório)
2. Caixas de diálogo:

Ao ativar as notificações sobre uma seleção, o usuário recebe a confirmação da ativação ou desativação das notificações

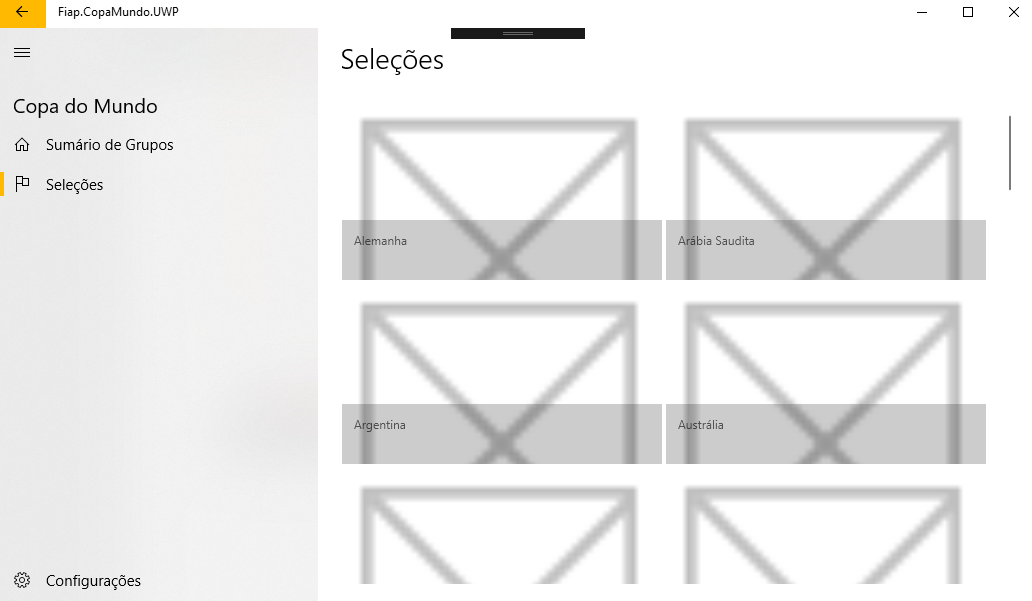
****

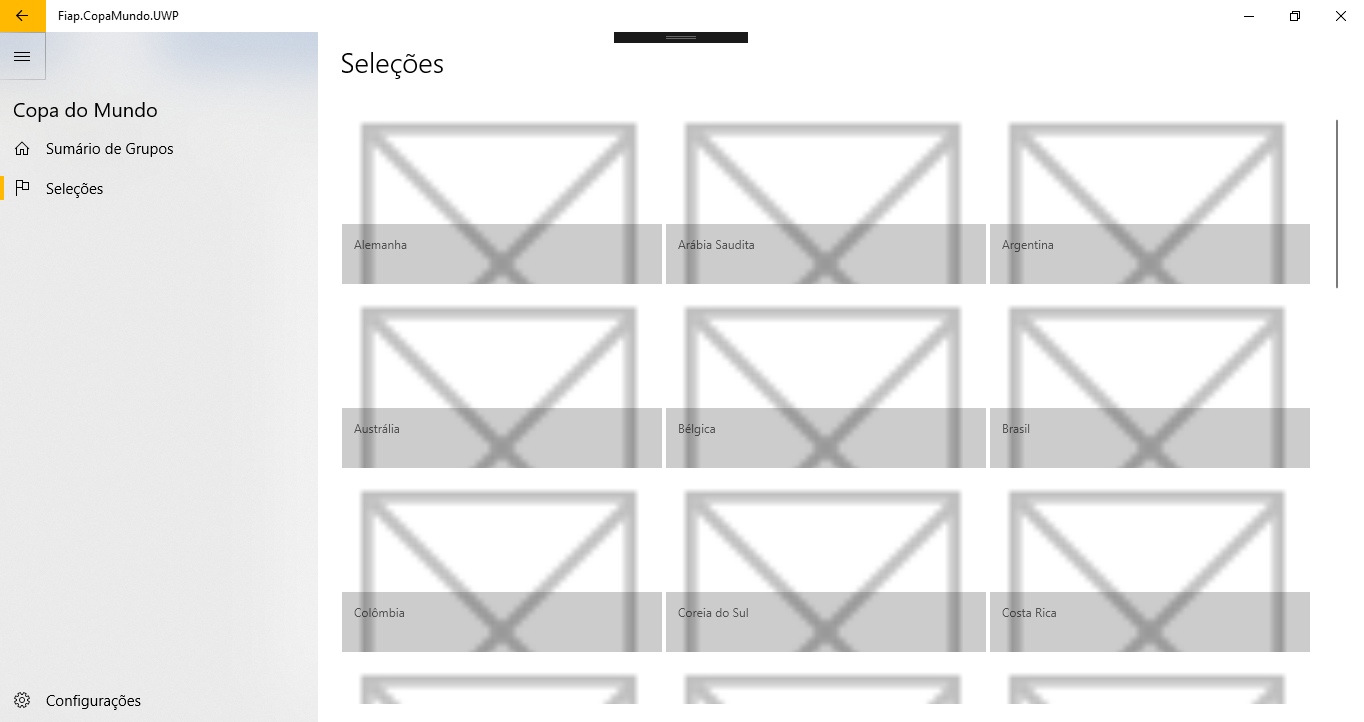
1. Persistência:

Entity Framework: Todas as informações de Grupos, Seleção, Jogadores e tabelas estão persistidas no SQLite e em todas as telas do app há interações com o banco

1. App Adaptativo:

O Grid de seleções em SelecoesPage passa a listar as seleções de acordo com o tamanho da página com a limitação de 4 colunas.





1. App Notifications:

O usuário pode ativar notificações de resultados e confrontos para uma determinada seleção, onde é agendada uma notificação do tipo Toast para ser exibida antes de 5 segundos após a ativação.

