



**Disciplina:** Programação para dispositivos móveis

**Professor:** Julio Serafim Martins

**Discentes:** Juliane Bezerra Ferreira  
Rubens Lopes Ferreira Junior

## RELATÓRIO

Este projeto visa a elaboração de um aplicativo de cadastro de pessoas desenvolvido na linguagem flutter, no visual studio code, o nome da aplicação é APP\_COTATOS-MAIN.

A estrutura do projeto em Flutter consiste em: **lib**: onde está contido os arquivos, **test**: local onde está o código de teste para verificar o funcionamento dos widgets, **gitignore**: arquivo do git para controle de versão, **metadata**: arquivo contendo propriedades do projeto, **packages**: o sdk do flutter salva as dependências mais utilizadas.

Classes utilizadas:

Pagina\_inicial: página principal

Pagina\_tarefas: Página de cadastro de usuario

MyApp: é a classe que faz contato com o banco de dados.

Tela Página Principal: É a classe que dispõe da funcionalidade de recurso para o banco de dados sendo possível acessar as informações necessárias e realizar as listagens, na mesma instância foi criada uma classe onde será possível mover dados específicos de maneira assíncrona.

Tela Cadastro de Usuário: Contém um formulário que terá que ser preenchido pelo usuário, além de ser disponibilizado uma funcionalidade para salvar os dados cadastrados.

Widgets

ListView: Widget de rolagem.

ListTile: Bloco de lista.

Text: Widgets que permite criar uma sequência de texto no aplicativo.

Icon: Widgets para mostrar ícones específicos.

Navigator: Widget que gerencia um conjunto de widgets filhos com uma disciplina de pilha.

Container: Permite criar um elemento visual retangular

Padding: Widget que insere seu filho pelo preenchimento fornecido.

O banco de dados está ligado à pasta **database** que é um arquivo de configuração que apresenta as entidades encontradas no banco de dados. A pasta **model** é uma entidade base que se refere a classe que possui atributos como o ID e informações do cadastro. A entidade **EntidadeBase** possui um formulário contendo: Nome, número de contato e endereço e que herda os atributos da entidade base. Foi criado um repositório, onde estão contidos os métodos como: inserir, atualizar e deletar.