

PROJETO TESTE SOLUÇÕES DE SOFTWARE PARA NEGÓCIOS

SESSÃO 1

PT09-SELETIVA2019-RUSSIA_S1

Submetido: Escritor Externo

Duração: 4 horas





DATAFILES

O projeto teste possui as seguintes documentações/arquivos/pastas:

Musicas-teste
Mensagens.json
bdSessao01.sql
canvasApp.mp4
wireframeSessao1.pptx
user.png

INTRODUÇÃO

Taskool é um aplicativo para ajudar qualquer pessoa a organizar suas tarefas. Seja o planejamento de suas férias, compartilhar a lista de compras com um parceiro ou até mesmo em projetos do trabalho. O Taskool te ajuda a acompanhar todas as suas tarefas pessoais e profissionais. O aplicativo tem versões para computadores pessoais, tanto para dispositivos móveis. No entanto, a versão desktop possui maiores recursos. Você pode planejar tarefas grandes, pequenas. O foco é facilitar o seu trabalho.

O ponto de entrada do aplicativo é o formulário de login, o sistema de autenticação, menu principal e configurações básicas.

As seguintes características básicas para a solução devem ser feitas na sessão:

DESCRIÇÃO DOS PROJETOS E TAREFA

No desenvolvimento do projeto teste, certifique-se se as entregas estão conforme as instruções abaixo:

- É recomendado utilizar todos os estilos informados na prova
- O aplicativo possui validações e mensagens de erro como esperado pela indústria
- Os wireframes são sugestões e a solução não precisa ser exatamente como na imagem.
- É esperado que tudo seja entregue no tempo.

INSTRUÇÕES AO COMPETIDOR

BANCO DE DADOS

Na pasta de datafiles contém o arquivo bdSessao01.sql, que irá gerar o banco de dados para execução da prova, já com registros.

Não é permitido mudança na estrutura do banco de dados; não será permitido remover campos, nem tabelas.

Um banco de uma sessão não tem dependências para execução de um banco de outra sessão e não esqueça que sua aplicação em termos de propriedades deve estar alinhada com o banco de dados para que o usuário tenha uma boa experiência.

TEMPO DE EXECUÇÃO DA SESSÃO 01

Você terá 4 horas para terminar suas entregas.





ENTREGAS

1.1 TELA DE AUTENTICAÇÃO

A autenticação no sistema é feita pelo usuário.

Para se autenticar no sistema, o usuário deve informar o login, que pode ser tanto o com o usuário cadastrado ou o email. A tela de autenticação deve seguir os seguintes requisitos:

1. Crie um botão para que o usuário possa abrir o teclado do computador e digitar o usuário.
2. Ao digitar o usuário e o CAPS LOCK estiver ligado, mostrar um aviso.
3. Não permitido copiar, nem recortar e colar um texto pela combinação CTRL + C e CTRL + V, nem CTRL + C e CTRL + X.
4. Logo após a digitação do usuário, deve informar a foto de autenticação.
5. Sistema deve fazer reconhecimento da foto para deixá-lo entrar. A foto foi informada no cadastro do usuário, e deve ser a mesma, totalmente idêntica.
6. Para informar a imagem, basta dar duplo clique sobre o avatar. Caso o usuário escolha uma foto, deve ser atualizado a imagem (permitido apenas PNG e JPG).
7. Em caso de dados incorretos, deve-se mostrar uma mensagem: “Imagem ou usuário não reconhecido” e um bipe deve ser acionado.



Foto 01 – Tela de Autenticação

8. Toda vez que o usuário errar os dados de autenticação, armazene em um arquivo txt, no disco C:, em uma pasta chamada USER_LOGS. Se a pasta ainda não existir, o sistema deve criar automaticamente.



O título do arquivo txt deve ter o primeiro nome do usuário e seu id, por exemplo, Marisa17.txt. Cada campo deve ser separado por ponto e vírgula, e cada registro por uma quebra de linha.

Mantenha o cabeçalho no arquivo com os campos:

Data;Hora;Usuario;IP

Exemplo de dados:

Data;Hora;Usuario;IP
11/06/2018;9:30;marcos;192.122.3.2
11/06/2018;9:31;marcos;192.122.3.2

Foto 02 – Exemplo de layout arquivo Log

O botão de cadastrar deve abrir a tela de cadastro (entrega 1.2)



1.2 CADASTRAR-SE

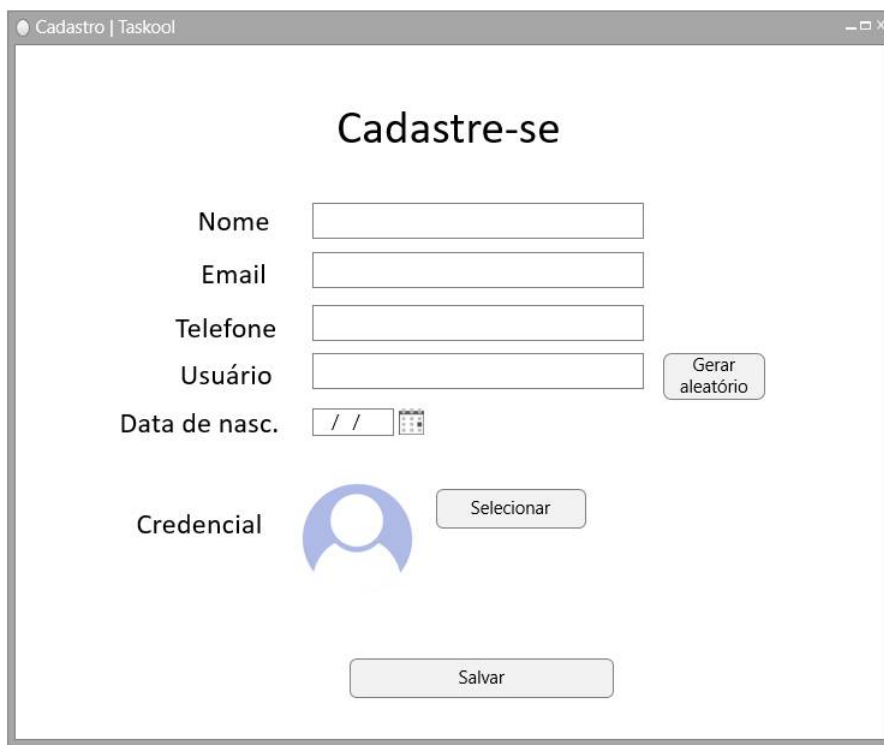
Crie o formulário de cadastro abaixo com as seguintes características:

- Quando o usuário entrar em qualquer campo de texto, o mesmo deve ser destacado com bordas azuis e uma maior espessura. Ao sair do campo, deve voltar ao normal.
- O email deve seguir o padrão da indústria.
- O usuário pode escolher a foto no computador. A tela de escolha de fotos deve mostrar apenas pastas e arquivos PNG e JPG.
- A apresentação de sua aplicação deve estar alinhada com o banco de dados.
- Caso o usuário deseje usar uma sugestão de usuário, pode clicar no botão “Gerar aleatório”. O sistema automaticamente preencherá a caixa de texto usuário, com o seguinte formato: “[primeiro-nome-minúsculo-sem-acentuação].[ultimo-nome-minúsculo-sem-acentuação][ano-nascimento]”.

Por exemplo, um usuário de nome Lucas Conceição, nascido em 05/03/1976, terá como sugestão de usuário:

lucas.conceicao76.

Se já existir esse usuário no momento de gerar aleatório, gerar com o penúltimo sobrenome. Caso tenha apenas o último sobrenome ou o usuário já exista, exiba uma mensagem “Não foi possível gerar aleatório”.



The screenshot shows a web application window titled "Cadastro | Taskool". Inside, the heading "Cadastre-se" is centered. Below it, there are five input fields: "Nome", "Email", "Telefone", "Usuário", and "Data de nasc.". The "Data de nasc." field includes a date picker icon. To the right of the "Usuário" field is a button labeled "Gerar aleatório". Below the "Usuário" field is a "Credencial" section featuring a blue circular profile icon and a "Selecionar" button. At the bottom center of the form is a "Salvar" button.

Foto 03 – Tela Cadastre-se



1.3. TELA PRINCIPAL

A tela principal do sistema deve ser tela cheia, mostrar a hora do sistema e uma mensagem, como na imagem:

- “Boa tarde, {nome}!” caso seja de 12:00 às 17:59.
- “Boa noite, {nome}!” caso seja de 18:00 às 23:59.
- “Boa madrugada, {nome}!” caso seja de 00:00 às 04:00.
- “Bom dia, {nome}!” caso seja de 04:00 às 11:59.

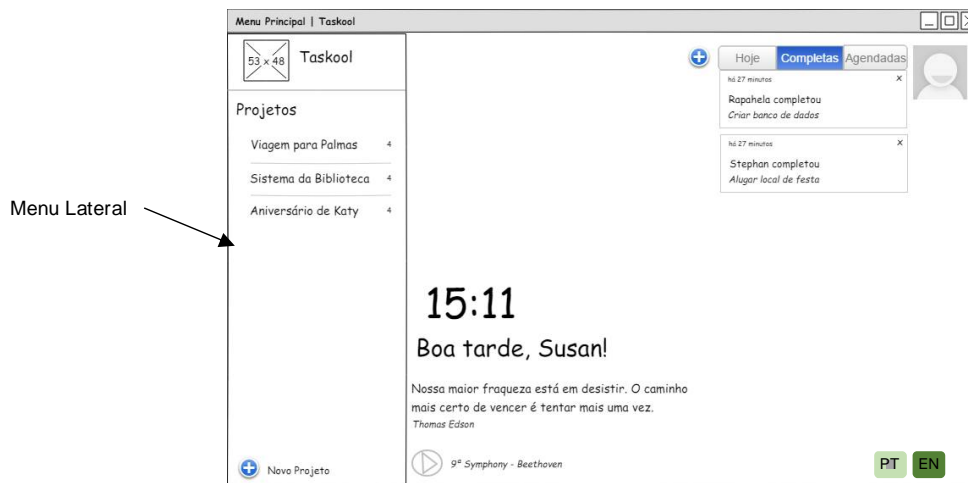


Foto 04: Tela Inicial

Na parte inferior direita da tela terá dois botões, que representa os idiomas português e inglês. Se o idioma estiver em Inglês (destacado com uma cor mais forte), mostrar:

- “Good afternoon, {nome}!” caso seja de 12:00 às 17:59.
- “Good evening, {nome}!” caso seja de 18:00 às 23:59.
- “Good sun-up, {nome}!” caso seja de 00:00 às 04:00.
- “Good morning, {nome}!” caso seja de 04:00 às 11:59.

Abaixo das boas-vindas, uma frase motivacional aleatória é mostrada.

As mensagens vem de um arquivo .json com mais de 40 registros. Esse arquivo foi fornecido e você deve colocar na pasta do executável do projeto:

Modelo do arquivo JSON:

```
[{"mensagem": "Eu faço da dificuldade a minha motivação. A volta por cima, vem na continuação.", "autor": "Charlie Brown Jr"}, {"mensagem": "A persistência é o caminho do êxito", "autor": "Charles Chaplin"}]
```

Foto 05: exemplo JSON

Se uma nova frase for criada no JSON, ao abrir o sistema, ela tem chances de aparecer. Ao apagar as mensagens, não devem mais aparecer.



Na parte inferior esquerda, mostrar o título de uma música aleatória oriunda da pasta “Músicas” do usuário atual do computador com um botão play. Ao clicar no play, a música deve ser tocada, e o botão de play é substituído pelo botão pausar. Ao acabar a música, mudar para a próxima da lista.

Na parte superior, a foto do usuário deve ser mostrada, e, ao clicar na foto, duas opções devem aparecer abaixo:

- Editar Dados
- Sair

O botão sair deve voltar para a tela de autenticação. Não é necessário programar o editar dados agora.

Um menu lateral deve ser exibido. Por enquanto, no menu, só é preciso colocar a logo do aplicativo e colocar valores estáticos. Ainda não será preciso fazer a funcionalidade das notificações, nem criar opção para novo projeto.

CONFIGURAR COR DE FUNDO

O usuário pode configurar a sua cor de fundo. Toda vez que entrar no sistema, o fundo de todas as telas devem respeitar a cor de fundo. Para isso, basta dar duplo clique no espaço em branco do menu lateral. Deve afetar apenas o usuário corrente.

O usuário pode escolher a cor de fundo de três maneiras:

1. Digitar o hexadecimal, como na imagem. No momento em que for digitando, deve atualizar o fundo como prévia e mostrar o seu valor correspondente em RGB.
2. Digitar o RGB, como na imagem. No momento em que for digitando, deve atualizar o fundo como prévia e mostrar seu valor correspondente em hexadecimal.
3. Ao clicar em selecionar cor e mostrar um selector de cores no padrão do Windows. Ao selecionar a cor, deve atualizar o fundo como prévia e mostrar sua cor correspondente em hexadecimal e RGB.

Ao clicar em salvar, a configuração é efetuada. As cores das telas devem ser atualizadas, mesmo que já estejam abertas.



Foto 06: Alterar cor de fundo

Arquivo para ser entregue:

TaskoolInstallS01.exe
Código fonte do Projeto



1.4. CanvasApp

Você deve desenvolver uma aplicativo para a empresa melhorar sua produção em desenvolver wireframes para novos sistemas.

O aplicativo deve ter uma opção para que os usuários possam criar wireframes e poder adicioná-los, futuramente, em uma tarefa. Essa funcionalidade é bem parecida com o Paint do Windows. Siga as orientações abaixo:

- Ser visualmente atrativo e fácil de utilizar
- Ter funções de linha, escrita, lápis, círculo e quadrado
- Visualizar em tempo real a construção do desenho a medida que arrasta o mouse.
- Poder selecionar o tamanho e a cor do elemento (deixar disponível várias cores, como no video)
- Poder aplicar filtros (ter pelo menos 4) ao final da construção dos wireframes
- Poder salvar a imagem construída em JPG ou PNG.
- Poder desfazer uma ação
- Seguir o modelo de telas do vídeo

Para lhe ajudar a entender o módulo (opcional), assista o vídeo que foi disponibilizado na pasta datafiles (canvasApp.mp4).

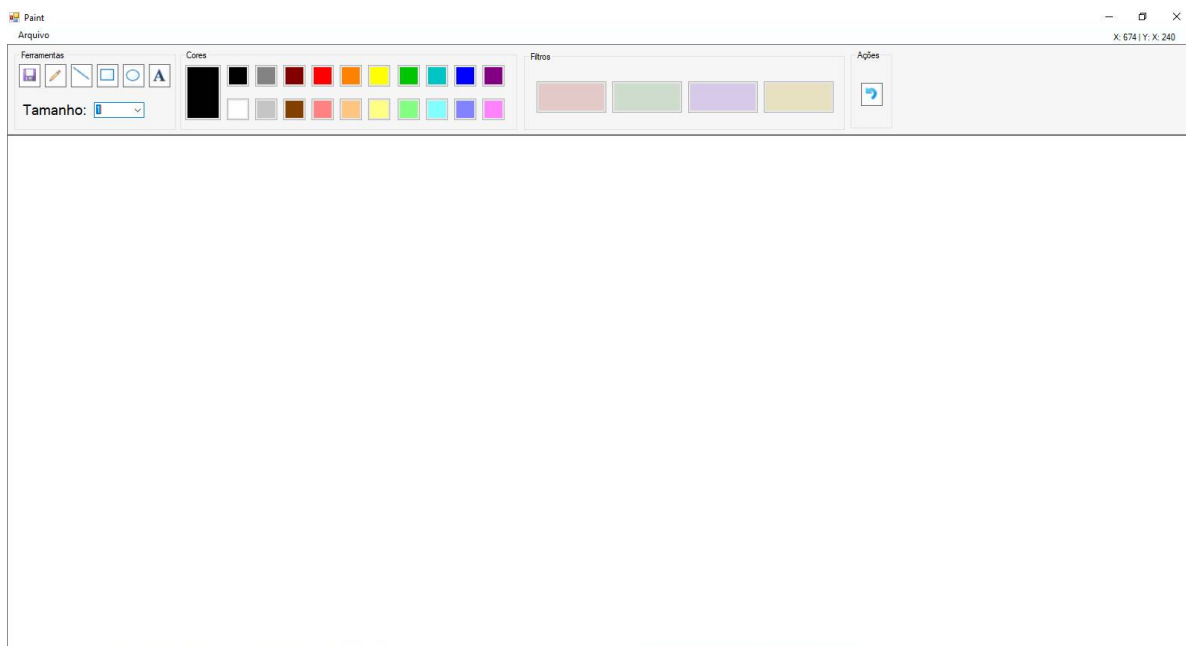


Foto 07: CanvasApp

Arquivo para ser entregue:

canvasApp.exe