

## Trabalho final de Programação Mobile (segundo dia)

Esse trabalho é individual e vale 2 pontos na nossa disciplina. Ele pode ser feito no App Inventor, Thunkable ou Kodular, fica à escolha de vocês, e deve se conectar a um banco de dados Firebase.

Vocês devem criar uma aplicação que simule uma biblioteca virtual.

Seu aplicativo e o banco de dados **precisam** se chamar Livro Na Rede.

Seu aplicativo deve ter 3 telas:

1. Tela de boas-vindas: onde o nome do App e uma barra de progresso são mostrados. Depois da barra se preencher, a aplicação avança para a segunda tela.  
Caso o software que você tenha escolhido não possua uma barra de progresso, utilize um ícone de carregamento e avance automaticamente para a tela seguinte depois de 3 segundos na tela inicial;
2. Consulta de livros: Assim que a segunda tela carregar, uma lista com o título de todos os livros salvos no banco de dados deve ser mostrada (deve haver pelo menos 3 no seu Firebase), junto com o seu status, que pode ser “emprestado” ou “disponível”.  
Além disso, um par de botões deve ser criado, para devolver ou pegar um livro escolhido pelo usuário, mudando seu status na lista e no Firebase em tempo real.  
Por fim, no seu app deve haver a possibilidade de adicionar novos livros ao banco de dados, atualizando a lista logo após a inclusão.

Além dos conteúdos obrigatórios, lembrem de adicionar botões e menus que tornem o layout intuitivo e de fácil navegação, além de definir uma identidade visual que combine com seu produto.

Ao terminar seu projeto, chame o professor para mostrar seu trabalho. O prazo máximo para finalizar seu desenvolvimento é às 17:30, para haver tempo hábil de correção de todos os apps.

Vocês podem consultar seus projetos anteriores e os do professor, mas tudo deve ser feito do zero, sem reaproveitar projetos anteriores, ainda que parciais.

Bom trabalho!!