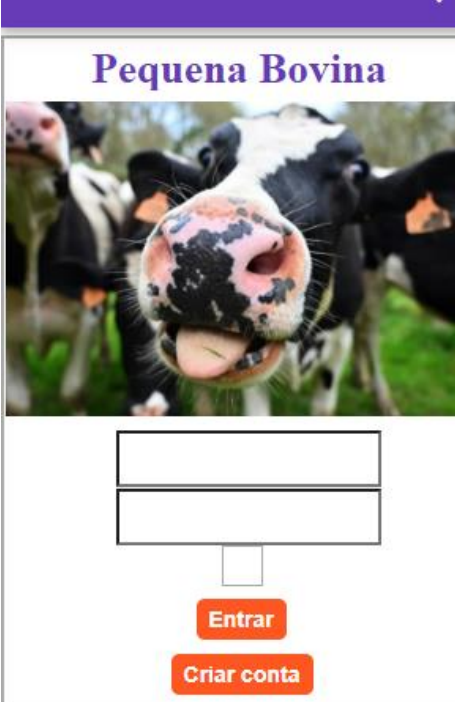


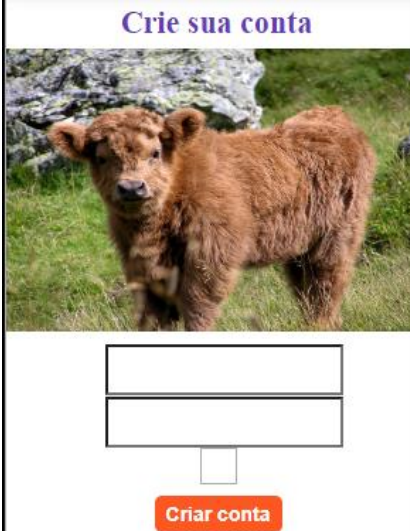
Pequena Bovina

Vamos criar um aplicativo de compartilhamento de gastos. A tela inicial deve ser voltada para o login (usando o Firebase, como da última aula):



The login screen features a purple header with the title 'Pequena Bovina'. Below the header is a close-up image of a black and white cow's face. Underneath the image are two stacked text input fields. A small square icon is positioned below the input fields. At the bottom, there are two orange buttons: 'Entrar' and 'Criar conta'.

A programação dos blocos dessa tela é exatamente a mesma da aula anterior, mas façam o projeto novamente para praticar essa conexão, pois ela é bastante importante. A única diferença é o botão de Criar conta, que nos permite adicionar novos usuários no banco de dados do Firebase pelo aplicativo. Clicar nesse botão deve nos levar para a tela de cadastro:



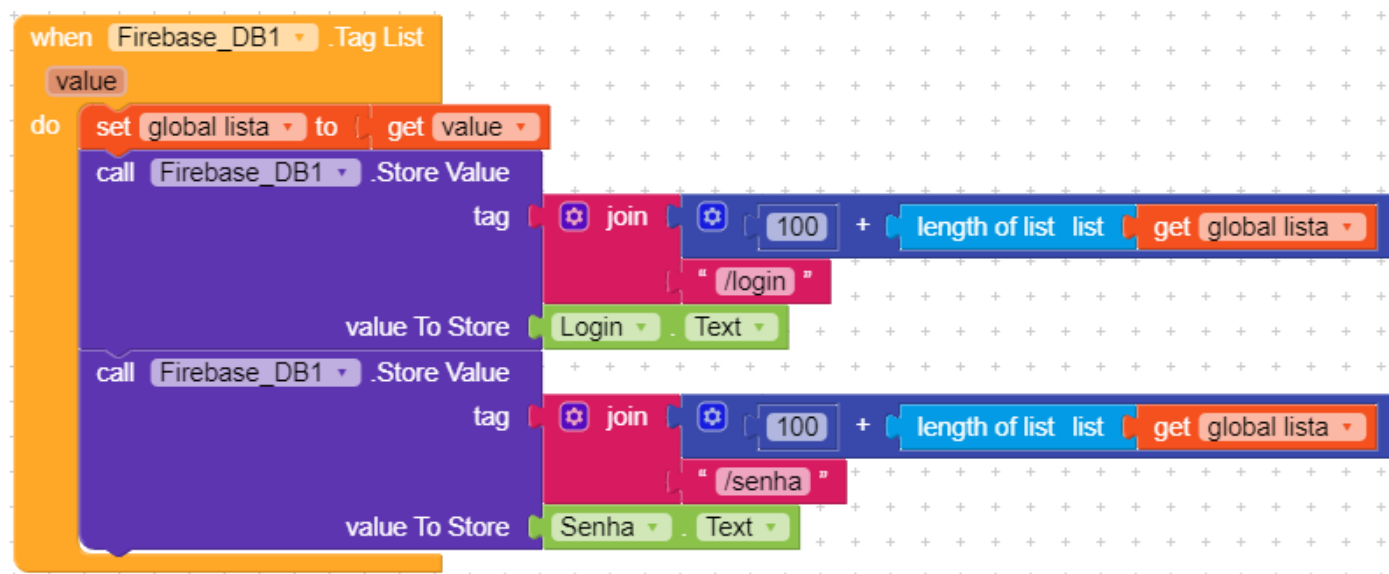
The registration screen has a white header with the title 'Crie sua conta'. Below the header is a photo of a brown cow standing in a field. Underneath the photo are two stacked text input fields. A small square icon is positioned below the input fields. At the bottom, there is an orange button labeled 'Criar conta'.

Nessa tela de cadastro, precisamos obter a lista de tags cadastradas, para saber qual será o próximo valor a ser inserido:

```
when Cadastrar .Click
do call Firebase_DB1 .Get Tag List
initialize global lista to create empty list
```

Para que o comando anterior funcione, os cadastros no Firebase não podem ser numéricos abaixo de 10, por isso criaremos nossos registros a partir de 100.

Quando recebermos a lista de entradas já presentes, basta enviar os dados com os rótulos adequados, lembrando de somar 100 para gerar o valor correto do registro:



Já a nossa terceira tela apresenta campos diversos para entrada de dados, com cada linha contendo um campo para entrada da quantidade de itens, um campo para o nome do item e um campo para o valor do item:

The screenshot shows a mobile app interface titled 'Screen2'. It features a table with three columns: 'Qtd', 'Item', and 'Valor'. The table has six rows, each with a '0' in the 'Qtd' column and an empty input field in the 'Item' column. Below the table, there are two input fields labeled 'Número de pessoas:' and 'Total por pessoa:'. At the bottom, there is a 'Calcular' button.

A programação dos blocos é feita da seguinte maneira: Quando o botão é pressionado, cada item tem sua quantidade multiplicada por seu valor. Em seguida, o resultado de cada linha é somado com a próxima, e o resultado dessa operação é dividida pelo número de pessoas. O resultado é mostrado no campo Total por pessoa.

Agora é com você:

Conecte seu aplicativo a um banco de dados Firebase de forma que os dados dos produtos sejam salvos no BD, permitindo assim que várias pessoas trabalhem juntas no mesmo cálculo. Se possível, compartilhe sua solução com um colega e tente fazer com que ambos acessem o mesmo banco de dados e trabalhem ao mesmo tempo.