# Projeto Integrado DEV

# Equipe

Desenvolvimento

* João Pedro #08
* Gustavo Lima #09
* Lucas #17
* Pedro Lucas #17

Supervisão

* Carlos Tsukamoto
* Lidiane Orti
* Paulo Brandão

# Instruções

Ao desenvolver o projeto, certifique-se de que as entregas estejam em conformidade com as diretrizes básicas do mercado de trabalho.

* Durante o desenvolvimento, deve haver consistência no uso da guia de estilo adotada
* Todos os módulos de software necessários devem ter validação e mensagens de erro aplicáveis e úteis, como esperado pelo setor.
* Ofereça uma barra de rolagem se o número de registros em uma lista ou uma tabela não caibam no espaço disponível. Ocultar barras de rolagem se todo o conteúdo puder ser exibido confortavelmente.
* O padrão de formato de data deve ser DD/MM/YYYY, que será usado nesta tarefa, quando aplicável.
* Quando um formulário ou um popup está em foco, as operações em outros formulários não podem ser acessadas.
* A gestão do tempo é fundamental para o sucesso de qualquer projeto e, portanto, espera-se que todos os resultados sejam concluídos e estejam operacionais após a entrega.
* As interface de usuário da tarefa atual podem ser implementadas na plataforma Desktop, Web ou Mobile.
* Os wireframes fornecidos como parte deste documento são apenas sugestões e a solução produzida não precisa espelhar o que foi retratado.
* Os ícones para criação das interfaces devem ser coletados, porém somente será permitido a utilização de imagens públicas.
* Como um padrão do setor, a infraestrutura da empresa é baseada em um banco de dados remoto e o aplicativo deve ser projetado para processar todas as suas solicitações de dados através de uma API da Web.
* A empresa fornecerá todas as especificações necessárias para que você modele e implante a interface de dados.
* Você terá 15 dias para desenvolver o projeto

# Entregas

* Planejamento do projeto : atividades, início, término e esforço em horas e recurso(s).
* Projeto (Código fonte documentado)
* Instalador de todos os módulos
* Modelo de Dados e Dicionários de Dados
* Guia de Estilos
* Protótipo de Telas
* Documentação Básica do projeto com os módulos propostos
* Apresentação do Projeto

Cronograma de Atividades – 26/12

***Documento de especificação – 28/12***

Guia de Estilos - 30/12

Modelagem Dados e Protótipo de Telas – 04/1

Projeto Prévio para aprovação – 06/1

Ajustes e Correções – 12/1

Apresentação Final – 12/1

# Objetivo

O app visa oferecer um ambiente integrado e amigável para acompanhamento dos participantes da Worldskills. Utilizaremos um guia de estilos para manter padronização e identidade visual.

O aplicativo poderá ser utilizado pelos gestores, avaliadores e treinadores, assim como pelos competidores.

**Haverá uma interface para todos os funcionários da escola que quiserem conhecer um pouco das modalidades e dos competidores da olimpiada do conhecimento.**

Inicialmente será habilitado o acesso através da identificação do seu nome para que seja cadastrada sua chave de acesso. Essa chave será uma senha que estará vinculada ao ID do celular do usuário. O usuário poderá optar por um acesso através de reconhecimento digital ou facial.

**Após realizado o cadastro da sua chave de acesso, o competidor deverá, durante o treinamento registrar o início e término da atividade.** Esses dados serão utilizados para controle de frequência e autorização de reembolso de alimentação e condução, além do envio do relatório para o seguro. O aplicativo deverá registrar a localização no momento do registro da frequencia.

Os valores a serem reembolsados, tanto de condução quanto de alimentação, serão parametrizados no sistema, garantindo que caso haja algum reajuste, seja possível relacionar na respectiva despesa.

Para efeito de controle de despesa, será apresentado uma listagem de gastos mensais de todos os competidores. Esses dados também serão apresentados graficamente.

# Descrição do App

## Tela de Abertura

Acesso ao Sistema permitindo que seja identificado o usuário e as funcionalidades que o mesmso terá acesso de acordo com o perfil.

## Cadastre-se

Interface para cadastrar todos os usuários e parâmetros do Sistema. Os dados requiridos são apresentados nas funcionalidades a seguir.

## Conheça nossos competidores

Permitir visualizar as modalidades e através desse filtro, apresentar os dados dos competidores.

Da modalidade:

* Nome da Modalidade.
* Imagem ao fundo da modalidade (a url está cadastrada no BD)
* Descrição

Texto com uma explicação mais detalhada da modalidade

* Equipe (Gestor, Avaliador, Treinador e Competidor)
* **MOBILE**

Do competidor:

* + Nome / Email / Telefone / Idade
  + Sobre Mim e Currículo.
    - Foto do competidor (algumas modalidades são compostas por mais de um competidor)
  + Competição
    - Data de Início
    - Data de Término
    - Local da Competição (Estado / Cidade)

## Ambiente Competidor

Será apresentado o tempo que falta em dias para ocorrer a competição. A data da competição atual está cadastrada no banco de dados.

Haverá um menu para a escolha da funcionalidade desejada:

* + Meu Perfil
  + Check-in / Check-Out
    - Lançamento do inicio e término do treinamento
  + Visualiza Registros
  + Modalidades
  + Registrar Frequencia (com identificação de Localização)
  + Anexar despesas de Refeição
    - se atividade externa pode ser café da manhã, almoço e Jantar.
    - se atividade interna, somente almoço
  + Calcular despesas de Transporte
  + **MOBILE/WEB**

## Visualiza Registros

O usuário logado, com perfil de competidor, somente poderá visualizar seus dados. **MOBILE/WEB**

Essa tela irá apresentar todos os registros de entrada e saída, Poderá filtrar por data.

O avaliador acessa os dados dos seus competidores e o gestor de todos.

* Competidor
* Hora
* Local
* Tipo: Home Office / Interna

## Acesso Administradores

Para esse perfil teremos, além das visualizações dos lançamentos de todos os alunos e os relatórios, as atribuições dos parâmetros do aplicativo.

### Tela de Configurações

* Inserir valor da bolsa (Valor fixo para todos os alunos)
* Condução (Valor limite por dia).
* Refeição (limite por refeição)
* **Desktop**