

<b>AVALIAÇÃO DA DISCIPLINA</b>		
<b>Código:</b>	FBI4015	<b>Ano/Semestre:</b> 2022/2
<b>Disciplina:</b>	Programação para Dispositivos Móveis	Turma: A
<b>Professor</b>	Alexandre E. Krohn Nascimento	Data: 31/03/2022
<b>Avaliação:</b>	Trabalho de Implementação 1	

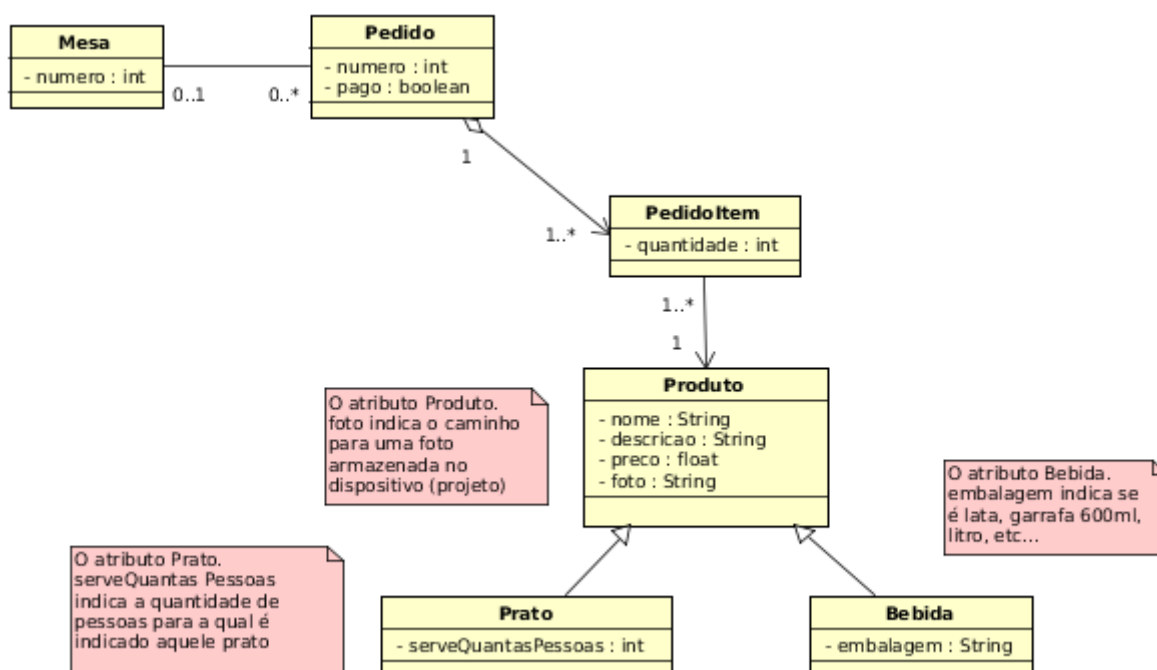
**Objetivo :** Testar o aprendizado dos alunos através da aplicação de conhecimentos adquiridos em sala de aula, em uma prática de desenvolvimento de uma aplicação móvel.

**Forma de realização:** Os alunos se dividirão em grupos de no máximo 3 elementos, que realizarão a implementação do projeto descrito a seguir:

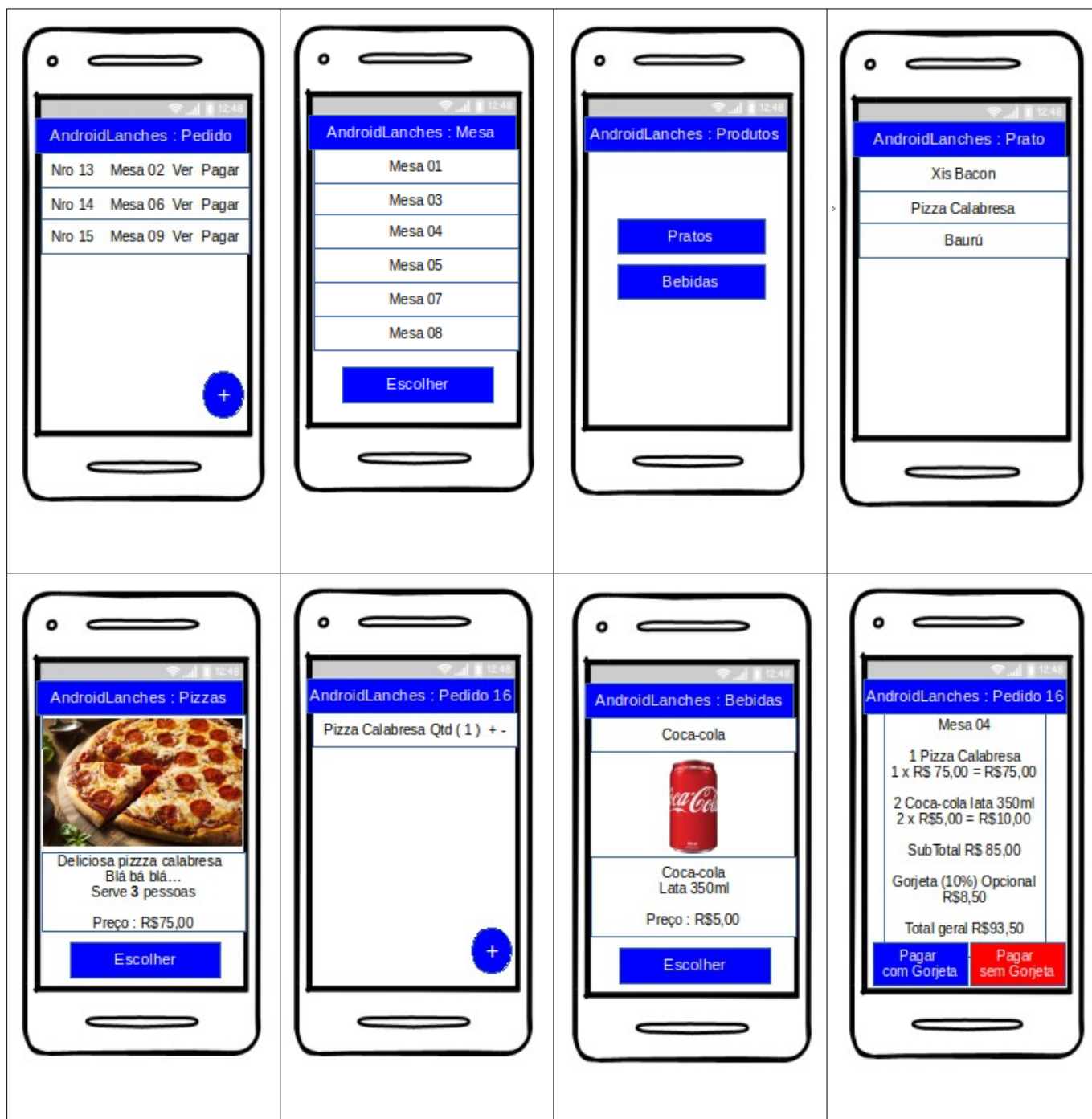
### **O Projeto : Sistema de Pedidos para Restaurantes**

Será implementado um aplicativo móvel para Android para ser utilizado em restaurantes para a realização de pedidos na mesa. Nosso sistema apenas gerará o pedido e permitirá que o mesmo seja exibido na tela do celular. Uma versão posterior (Não nesse trabalho) poderá gravar os dados em um banco de dados central, ao qual a cozinha tenha acesso.

Nosso aplicativo deverá permitir a seleção de mesas, pratos e bebidas, conforme os protótipos de telas exibidos a no **Quadro 1**. O diagrama de classes para a construção do aplicativo é apresentado na **Figura 1**.



*Figura 1: Diagrama de classes de negócio do aplicativo*



Quadro 1: Protótipos de interfaces do aplicativo

Alguns requisitos e observações sobre o projeto:

1. O aplicativo deverá permitir adicionar ou remover itens de um pedido enquanto o mesmo não estiver pago.
2. Pedidos pagos deixam de ser exibidos na lista.
3. Mesas ocupadas não devem ser exibidas na lista de seleção de mesas.
4. As quantidades dos itens deverão ser alteradas usando os botões + (mais) e - (menos) ao lado do item na listagem do pedido.

5. As telas podem ser alteradas ao gosto dos programadores, desde que mantenham as funcionalidades solicitadas nos protótipos.
6. Deverá haver um mínimo de mesas, pratos e bebidas que permita a rolagem das listas na tela.
7. As imagens dos produtos deverão estar inclusas no projeto, e buscadas pelo programa (Descubra como!)
8. Todas as classes de negócio presentes no diagrama devem constar no projeto, e podem ser acrescentadas outras classes de acordo com a necessidade do aplicativo.
9. Características extras para o aplicativo podem ser acrescentadas, e serão avaliadas no item criatividade.

**Forma de Apresentação :** Deverá ser postado no Webfólio o projeto do Android Studio contendo todos os artefatos necessários para a compilação e execução do software solicitado, compactado em formato **ZIP** e com a identificação dos membros do grupo.

**Arquivos corrompidos automaticamente perdem 2 pontos. Revise seu upload!**

Durante a aula da apresentação do trabalho, cada grupo apresentará seu software ao professor.

Obs.: Trabalhos fora do formato especificado acima não serão corrigidos e receberão a nota 0 (Zero)

### **Datas de Entrega :**

O trabalho deverá ser entregue e apresentado ao professor no dia **14/04/2022**. Trabalhos não entregues nessa data serão descontados em 2 (dois) pontos atraso.

**CrITÉRIOS de Avaliação :** Será realizada apresentação em sala de aula de cada trabalho, pelo respectivo grupo, para o professor. Nessa apresentação os componentes da dupla terão que explicar como planejaram e implementaram partes da aplicação, conforme questionamentos do professor.

### **Serão avaliados:**

- A correção do código (40% da nota)
- O funcionamento do software (50% da nota)
- A criatividade dos alunos em relação a busca de soluções (10% da nota)

**Bom Trabalho.**