Projeto Teste

Desenvolvimento de Aplicativos Móveis

# Conteúdo

1. [Introdução 3](#_Toc49198700)
2. [Descrição do projeto e tarefas 3](#_Toc49198701)
3. [Instruções para o Competidor 4](#_Toc49198702)

# Introdução

A VitaHealth é uma marca que preza pela saúde e bem-estar das pessoas. Pensando nisso, a empresa busca a criação de um aplicativo que possibilite uma interação maior com as pessoas e forneça funcionalidades úteis para o dia a dia. Logo, você deve criar um aplicativo seguindo as instruções abaixo.

# Descrição do projeto e tarefas

**API**

* Você deverá criar uma API na linguagem definida por você contendo o seguinte recurso:
  + Login: http://localhost:5000/api/login.

**CRIAÇÃO DO APLICATIVO**

* Você deverá criar o aplicativo conforme as instruções da próxima sessão e prezando pela usabilidade e experiência do usuário.
* Nenhuma tela poderá possuir uma barra de rolagem na horizontal, logo, todos os itens deverão ser organizados para atender a este requisito.
* O aplicativo obrigatoriamente deverá ser criado utilizando **Flutter**.

**FORMATO DE ENTREGA E TEMPO DE EXECUÇÃO**

* Você terá até o dia **07/03** para realizar o projeto e efetuar sua entrega.
* A entrega deverá ser feita via GIT considerando as boas práticas de versionamento de código. Logo, você deverá realizar “commits” para cada funcionalidade com uma descrição do que foi desenvolvido até aquele ponto.
* Você deverá criar um repositório público no GitHub (ou semelhante) nomeado **08\_spskills\_desafio02\_seunome** e disponibilizar o link através do formulário fornecido pelos avaliadores.

# Instruções para o Competidor

O aplicativo deverá conter as seguintes telas e funcionalidades:

**1) Login**

A tela de login deverá conter todos os widgets exibidos na Figura 2. Os campos usuário e senha deverão conter um *placeholder* para identificá-los. Quando o usuário digitar a senha, ela não pode ficar visível no campo, deverá aparecer o caractere “\*” (asterisco) para cada caractere digitado. Além disso, a tela deve permanecer, exclusivamente, na posição vertical (retrato) e não pode permitir a mudança de orientação para a horizontal (paisagem). Além disso não deve ser exibido a *ActionBar* do aplicativo.

O login deverá respeitar as seguintes regras:

* Caso o usuário digite os dados de acesso inválidos, deverá ser exibido uma mensagem do tipo *toast* ou *snackbar* com o texto “Usuário/Senha inválidos!” e todos os campos devem ficar com a borda em vermelho (HEX: #ff0000 | RGB (255,0,0)) (Figura 3).
* Após o usuário inserir as credenciais corretas o login deve ser efetuado exibindo uma notificação de sucesso ou redirecionando para uma tela de boas-vindas.
* O botão “Cadastre-se”, a princípio, não deverá ter funcionalidade, mas fique à vontade para criá-la.

Figura 2 – Login

Figura 3 – Login inválido

