**1.Tela de Login**

**Descrição:** Permite que o usuário insira seus dados (usuário e senha) para acessar o sistema.

**Componentes da Tela:**

**1.Logo do Aplicativo:**

Descrição: Exibe o logotipo do Pra Pets na parte superior da tela.

**2.Texto de Boas-Vindas:**

Descrição: Exibe a mensagem “Bem Vindo!” logo abaixo do logotipo.

**3.Campo do usuário:** Entrada para digitar o nome do usuário.

Funcionalidade: Aceita entrada de texto. Caso não seja preenchido, uma mensagem de erro será exibida.

**4.Campo de Senha:** Campo de texto para inserir a senha do usuário.

Funcionalidade: Entrada de texto oculta, aceita qualquer combinação de caracteres.

**5.Botão de Entrar:** Botão para enviar os dados do usuário e realizar o login.

Funcionalidade: Ao clicar, verifica se os campos foram preenchidos corretamente e faz a autenticação do usuário.

**6.Link "Esqueci minha senha":**

Descrição: Permite ao usuário iniciar o processo de recuperação de senha.

Funcionalidade: Redireciona o usuário para a tela de recuperação de senha.

**7.Opções de Login com Google e Facebook:**

Descrição: Ícones de Google e Facebook para login usando essas plataformas.

Funcionalidade: Redireciona o usuário para o fluxo de autenticação das respectivas plataformas.

**8. Botão "Criar conta":**

Descrição: Redireciona o usuário para a tela de cadastro.

Funcionalidade: Ao clicar, o usuário é direcionado à tela onde pode criar uma nova conta no Pra Pets.

**2.Tela Criar Conta**

**1. Logo:**

Descrição: Exibição do logotipo do aplicativo. Apresentamos a marca do aplicativo, destacando-se em verde com o nome "Pra Pets" e uma patinha, indicando que o aplicativo é voltado para o público pet.

**2. Título:**

Texto: "Crie sua conta". Abaixo do logotipo e centralizado. Descrição: Indica ao usuário que a tela é destinada à criação de uma nova conta.

**3. Campo de Nome:**

Ícone: Ícone de uma pessoa, indicando que o campo é destinado ao nome. Descrição: Entrada de texto onde o usuário deve digitar seu nome completo.

**4. Campo de E-mail:**

Ícone: Ícone de um envelope, representando o e-mail. Descrição: Entrada de texto onde o usuário deve inserir seu endereço de e-mail válido.

**5. Campo de Senha:**

Ícone: Ícone de um cadeado, representando segurança/senha. Descrição: Entrada de texto oculta onde o usuário deve inserir a senha desejada. Aceita qualquer combinação de caracteres.

**6. Campo de Confirmação de Senha:**

Ícone: Ícone de um cadeado, similar ao campo de senha. Descrição: Campo de entrada de texto onde o usuário deve repetir a senha inserida no campo anterior para confirmação.

**7. Botão "Salvar":**

Descrição: Botão de ação para salvar as informações fornecidas e criar a conta do usuário. Layout e Estilo: A tela tem um design simples, com uma paleta de cores suaves em tons de verde, reforçando o tema voltado para pets.

**3. Tela de "Esqueceu sua Senha?"**

**1.Objetivo:**

A tela de "Esqueceu sua Senha?" permite que o usuário insira seu e-mail para receber um link ou instruções para redefinir sua senha. Esse recurso é importante para garantir que os usuários possam recuperar o acesso à sua conta de forma segura e conveniente.

**2.Estrutura da Tela**

**Cabeçalho:**

**Logo:** Exibe a identidade visual da marca (Pra Pets) na parte superior da tela, centralizada.

**Título e Descrição**

**Título:** "Esqueceu sua Senha?" em destaque.

**Descrição:** Uma breve instrução abaixo do título: "Informe o e-mail para o qual deseja redefinir a sua senha."

**Objetivo:** Explicar de forma clara e direta a funcionalidade da tela, orientando o usuário sobre o próximo passo.

**3.Formulário de E-mail**

**Campo de entrada:** Um campo para o usuário digitar seu e-mail. Possui um ícone de e-mail à esquerda para indicar visualmente o propósito do campo.

**Placeholder: "Email:"** para orientar o usuário sobre o dado a ser inserido.

**Validação:** O campo deve ser validado para garantir que o e-mail inserido esteja em um formato correto. Caso contrário, uma mensagem de erro deve ser exibida.

**Objetivo:** Coletar o e-mail do usuário para enviar o link de redefinição de senha.

Botão de Ação: Botão principal - "Redefinir Senha"

## **4. Tela de Confirmação de Redefinição de Senha**

### Objetivo

A tela de confirmação é exibida após o usuário solicitar a redefinição de senha, confirmando que o e-mail foi enviado e instruindo-o sobre os próximos passos. Isso ajuda a garantir que o usuário saiba que a solicitação foi processada com sucesso.

### Estrutura da Tela

**Cabeçalho:**

**Logo**: A logo do Pra Pets é exibida no topo, centralizada, para reforçar a identidade visual da marca e manter a consistência com outras telas do sistema.

**Cartão de Mensagem:**

Um cartão centralizado contendo:

**Título**: "Atenção", destacado para chamar a atenção do usuário.

**Texto informativo**: "Você deverá receber um código no e-mail digitado em breve." Este texto informa o usuário sobre o próximo passo do processo de recuperação de senha.

**Botão de Confirmação**: Um botão com o texto "OK" que, ao ser pressionado, deve redirecionar o usuário de volta à tela de login ou a uma página relevante para continuar o processo.

**Funcionalidade e Interatividade**

**Botão "OK"**: Ao ser pressionado, o botão deve: Fechar a mensagem ou redirecionar o usuário para uma página relevante (por exemplo, tela de login ou tela de acompanhamento de redefinição de senha).

## **5. Tela de Inserção de Código de Verificação**

### Objetivo

A tela de "Inserção de Código" permite que o usuário digite o código enviado ao seu e-mail para validar sua identidade e prosseguir com a redefinição de senha. Esse passo é importante para garantir a segurança do processo de recuperação de senha.

### Estrutura da Tela

1. **Cabeçalho**

**Logo**: A logo do Pra Pets é exibida no topo da tela, centralizada, reforçando a identidade visual da marca.

1. **Instrução**

**Texto**: "Insira o código" é exibido abaixo do logo, orientando o usuário sobre a ação que ele deve realizar.

1. **Campo de Inserção de Código**
   * **Input**: Um conjunto de quatro caixas para o usuário digitar os dígitos do código de verificação recebido por e-mail.
   * Cada caixa permite apenas um dígito numérico e, ao preencher um campo, o foco muda automaticamente para o próximo, facilitando a inserção rápida e fluida do código.
   * Caso o usuário preencha incorretamente, ele deve poder corrigir clicando em cada campo individualmente.
2. **Link "Reenviar Código"**
   * Localizado abaixo dos campos de código, permite que o usuário solicite o reenvio do código caso não tenha recebido ou expirado.
   * O link deve ser clicável e exibir um feedback visual ao ser pressionado para indicar que a ação foi reconhecida.
3. **Botão de Ação**
   * **Botão principal**: "Enviar", em verde, localizado abaixo dos campos de código.

Ao ser clicado, o botão deve validar se o código inserido está correto. Se estiver, o usuário é redirecionado para a próxima etapa do processo (redefinição de senha); caso contrário, uma mensagem de erro deve ser exibida.

## **6.Tela - Redefinir Senha**

### Objetivo:

A tela de "Redefinir Senha" permite que o usuário insira uma nova senha após validar o código de recuperação enviado para o seu e-mail. Essa tela é a etapa final do processo de redefinição de senha, garantindo que o usuário possa configurar uma nova senha com segurança.

### Estrutura da Tela

**1.Cabeçalho**

**Logo:** A logo do Pra Pets é exibida no topo da tela, centralizada, para manter a consistência visual e reforçar a identidade da marca.

**2.Instrução**

**Texto**: "Redefinir Senha", indicando ao usuário que ele deve inserir a nova senha desejada.

**3.Campos de Entrada**

**Campo 1:** Um campo de entrada para o usuário digitar a nova senha.

**Campo 2:** Um segundo campo de entrada para confirmar a nova senha. Isso é importante para garantir que o usuário digitou corretamente a nova senha.

Ambos os campos devem estar configurados para ocultar os caracteres digitados, mostrando apenas pontos ou asteriscos.

**4.Botão de Ação**

**Botão principal**: "Redefinir Senha", em verde, localizado abaixo dos campos.Ao ser clicado, o botão deve validar se as senhas digitadas coincidem e se atendem aos critérios mínimos de segurança (ex.: ao menos 8 caracteres, contendo letras maiúsculas, minúsculas e números).

Se a validação for bem-sucedida, a nova senha é salva, e o usuário é redirecionado para a tela de login com uma mensagem de sucesso.

Caso haja erro (ex.: senhas não coincidem ou não atendem aos requisitos), uma mensagem de erro deve ser exibida.

**7.Tela Login – Acesso gmail**

**Descrição Geral:**

A tela é parte do processo de autenticação do aplicativo **PraPets**, permitindo ao usuário selecionar ou adicionar uma conta Google para continuar. O objetivo é fornecer um fluxo de login integrado com Google para facilitar o acesso ao aplicativo.

**Elementos da Tela:**

1. **Logo do Aplicativo**: O logotipo do aplicativo "PraPets" está localizado no topo da tela, centralizado. Ele contém o nome "PraPets" e um ícone de pata, reforçando o tema relacionado a animais de estimação.
2. **Texto de Boas-Vindas**: Abaixo do logotipo, há uma mensagem "Bem Vindo!" que dá as boas-vindas ao usuário.
3. **Bloco de Escolha de Conta**: Este bloco contém uma lista de contas Google associadas ao dispositivo, permitindo ao usuário selecionar uma delas ou adicionar uma nova conta.
4. **Texto de Compartilhamento de Informações**: Informa ao usuário que a conta Google compartilhará nome, e-mail e foto de perfil com o aplicativo. Ele também contém links para os **termos de serviço** e **política de privacidade**.

**Funcionalidades:**

1. **Seleção de Conta**: O usuário pode selecionar uma conta existente para autenticação, clicando diretamente no bloco da conta. Se o usuário quiser usar outra conta, há um botão/link "Adicionar outra conta" que abre a interface padrão do Google para adicionar uma nova conta.
2. **Autenticação via Google**: O fluxo de login para autenticar o usuário via Google, garantindo que os dados (nome, e-mail e foto de perfil) sejam transferidos de forma segura para o aplicativo "PraPets".

### 8.Tela Login – Acesso Facebook

#### **Descrição Geral**

A tela faz parte do processo de autenticação do aplicativo **PraPets**, permitindo ao usuário realizar o login usando sua conta do **Facebook**. O objetivo é fornecer um fluxo de login simples e integrado com o Facebook para facilitar o acesso ao aplicativo e oferecer uma experiência de login rápida e segura.

#### **Elementos da Tela:**

**Logo do Aplicativo:** O logotipo do aplicativo **"PraPets"** está localizado no topo da tela, centralizado. Ele contém o nome **"PraPets"** e um ícone de pata, reforçando o tema de animais de estimação.

**1.Texto de Boas-Vindas:** Abaixo do logotipo, há uma mensagem **"Bem Vindo!"** que dá as boas-vindas ao usuário, mantendo a interface amigável e acolhedora.

**2.Botão de Login com Facebook:** Esse botão é o principal ponto de ação para os usuários que desejam se autenticar pelo Facebook.

#### **Funcionalidades:**

**-** O usuário pode clicar no botão **"Entrar com Facebook"** para iniciar o processo de autenticação.

- **Autenticação Segura:**O fluxo de login utiliza a API de login do Facebook, garantindo que os dados do usuário (nome, e-mail e foto de perfil) sejam transferidos de forma segura para o aplicativo **PraPets**.

**9.Tela Inicial**

**1. Cabeçalho**

Saudação Personalizada:\* "Olá, Petisco!" exibe uma mensagem de boas-vindas personalizada com o nome do usuário ou seu pet.

**2. Ícone de Menu** (Função): Localizado no canto superior esquerdo, quando o usuário toca ou clica no ícone, abre um menu lateral e dá cesso as funcionalidades adicionais do aplicativo.

**3.Ícone de Notificação**: No canto superior direito, usado para alertas e notificações importantes.

**4.Seção: Meus Pets:** Exibe uma lista de pets cadastrados pelo usuário.

**5.Adicionar Pet:** Botão destacado com o símbolo de "+" para adicionar um novo pet ao perfil do usuário.

**6.Seção: Agendamentos\*** - Agendamentos: Imagem que remete ao calendário. Um indicador textual informa se há ou não agendamentos futuros. No caso da imagem, "Você não tem nenhum agendamento."

**7.Campo de Pesquisa:** Imagem de uma lupa. A funcionalidade principal associada é a busca ou pesquisa, onde o usuário pode buscar serviços, produtos ou informações específicas.

**8. Seção Serviços:** Três botões principais para acessar diferentes serviços:

\* ONGs & Adoção: Permite que o usuário conheça e ajude ONGs de sua cidade, relacionadas a adoção e cuidados de pets.

\* Denúncia de Maus-Tratos: Botão para denunciar casos de maus-tratos contra animais.

\* Pet Friendly: Mostra locais na cidade do usuário que aceitam a presença de pets.

**9. Seção Promoções e Descontos (Objetivo):** Fornecer uma interface para que os usuários visualizem e interajam com ofertas e promoções de produtos relacionados a pets conforme o exemplo da tela:

**Esquema de Cores e Design**

**- Cor de Fundo:** Tons de verde claro e branco, que transmite calma e está associado ao mundo animal e à natureza.

**- Ícones:** Uso de ícones visuais que facilitam a identificação dos serviços e funcionalidades.

**- Tipografia:** Texto em verde escuro, destacando-se no fundo claro, com uso de uma fonte amigável e de fácil leitura.

**\*Funcionalidade Geral:** A tela é responsiva, simples e focada em facilitar o acesso a informações e serviços relacionados ao cuidado com pets, promovendo a navegação intuitiva do usuário.

**10. Tela: Cadastro do Pet**

**1. Descrição Geral:**

A tela apresentada é uma interface do aplicativo "Petisco" para adicionar ou editar informações de um pet. O usuário preenche os dados do animal de estimação e, no final, há a opção de salvar as informações.

**2. Elementos da Tela:**

**- Cabeçalho:** Um ícone de seta para a esquerda para voltar à tela anterior.

O título "Meu Pet" centralizado no topo da tela e um ícone de pata de animal e de uma câmera, que sugere a possibilidade de adicionar ou alterar uma foto do pet.

- **Campos de Entrada de Dados:**

A tela contém seis campos de texto editáveis, com placeholders indicando o tipo de informação a ser inserida:

\* **Espécie:** Para informar se o pet é um cão, gato, etc.

\* **Raça:** Campo para especificar a raça do pet.

\* **Nome:** Nome do animal de estimação.

\* **Sexo:** Campo para indicar o gênero do pet (masculino ou feminino).

\* **Data de Nascimento:** Um campo para informar a data de nascimento do pet.

\* **Cor:** Campo para descrever a cor do animal.

\* **Informações Opcionais:** Um campo extra para qualquer detalhe adicional que o usuário queira inserir.

- **Botão de Ação:** "Salvar"

Funcionalidade: Salva as informações do pet no sistema.

**3. Aparência e Estilo:**

**Cores predominantes:** O fundo é verde claro, com detalhes em verde escuro nos ícones e bordas dos campos de texto. O botão "Salvar" também segue o padrão verde com borda destacada, mantendo a consistência visual com o tema do aplicativo.

**Estilo dos campos:** Os campos de entrada de dados possuem bordas arredondadas e ocupam quase toda a largura da tela, facilitando o toque em dispositivos móveis.

**4. Funcionalidade:**

**Adicionar ou Editar Dados:** A tela permite ao usuário inserir ou atualizar as informações do seu pet. A presença do ícone de câmera sugere a opção de tirar uma foto ou escolher uma imagem do pet da galeria do dispositivo.

**Ação de Salvar:** Após o preenchimento, o botão "Salvar" deve registrar os dados no banco de dados ou na sessão do usuário, mantendo as informações armazenadas para futuras consultas ou edições.

**5.Navegação:** Seta de Voltar: O ícone de seta no topo esquerdo indica a possibilidade de voltar à tela anterior sem salvar as alterações.

**11.Tela Inicial – Pet Cadastrado**

**1. Cabeçalho e Navegação:**

**Ícone de Menu**: Localizado no canto superior esquerdo, abre um menu lateral com mais opções e configurações do aplicativo, como perfil, configurações de conta, ajuda, etc.

**Saudação Personalizada**: A saudação "Olá, Petisco!" é personalizada, o que indica que o usuário está logado e o aplicativo utiliza informações de perfil para criar uma experiência mais pessoal.

**Área de "Meus pets"**

**Botão "Adicionar Pet":** Permite que o usuário cadastre novos pets com suas informações e características.

Ícone ou imagem do pet já registrado ("Belo") com um nome associado, indicando a possibilidade de visualizar detalhes ou editar informações sobre o pet clicando na imagem.

**2.Sessão de Agendamentos:**

**Campo de Eventos Agendados**: Esse campo sugere que o aplicativo permite que o usuário marque e visualize compromissos relacionados aos seus pets, como consultas veterinárias, banhos ou vacinas. O botão pode levar a uma tela de gerenciamento ou lista de eventos.

**Campo de Busca**: Permite que o usuário encontre rapidamente serviços ou informações específicas para seu pet.

**3. Sessão de Serviços**

**Ongs & Adoção**: Direciona o usuário para informações sobre ONGs locais que cuidam de animais ou oferecem serviços de adoção.

**Denuncie Maus Tratos**: Um cartão que possivelmente direciona para uma página onde o usuário pode reportar casos de maus tratos, fornecendo um serviço essencial para proteção animal.

**Pet Friendly**: Mostra locais na cidade que aceitam pets, como restaurantes, hotéis ou parques, ajudando os donos a encontrar ambientes amigáveis para seus animais de estimação.

**4.Sessão de Promoções e Descontos**

Esta seção é organizada em formato de galeria ou vitrine de produtos para pets com imagens, nomes, descrições e preços.

**5.Design e Estética**

**Cores**: A interface utiliza tons suaves de verde, que remetem a um tema natural e amigável, o que é adequado para um aplicativo voltado para animais de estimação.

**Ícones**: Os ícones são simples e intuitivos, facilitando a identificação das funcionalidades e serviços.

**Tipografia**: O texto é claro e fácil de ler, mantendo uma estética limpa e organizada.

**12.Tela – Informações do Pet**

**Descrição:**

Esta tela mostra uma visão mais detalhada do pet no aplicativo Petisco, agora com foco em agendamentos e histórico de saúde. O layout mantém a paleta de cores verde claro, com elementos que organizam informações de maneira funcional e clara.

#### **Cabeçalho e Informações do Pet**

No topo da tela, há o título **"Meus Pets"**, em verde escuro e centralizado.

**- Botão de Voltar**: Um ícone de seta no canto superior esquerdo que permite ao usuário retornar à página anterior.

**- Imagem e Nome do Pet**: Logo abaixo do título, vemos um avatar circular do pet "Belo", com a mesma formatação da tela anterior. O nome "Belo" é exibido em destaque, seguido pelos detalhes:

**1.** Espécie e Gênero: **"Macaco – Macho"**

**2**. Raça: **"Sagui"**

**3.** Idade: **"2 anos e 6 meses"**

**-** Um ícone de **lápis** ao lado das informações permite a edição dos dados do pet.

#### **Seções de Ações e Informações**

Cada seção tem uma barra com um ícone e uma descrição da ação, organizada de forma clara, e com informações dinâmicas:

**1. Consultas**: A barra exibe a próxima consulta marcada, no caso, **"Dia 17 de Junho às 10:30 hrs"**.

**2. Medicamentos**: Indica que o pet não tem medicamentos agendados, com a mensagem **"Sem agendamento"**.

**3. Vacinas**: A seção de vacinas mostra que as vacinas estão **"Atualizadas"**.

**4. Exames**: Sem informações específicas nesta tela.

#### **Calendário**

* Um **calendário** é exibido logo abaixo dessas informações, mostrando o mês (**Junho**).
* No dia 17 de junho, há um **marcador verde** em volta da data, destacando o dia de um compromisso (consulta já marcada anteriormente).
* O calendário permite ao usuário visualizar e navegar entre os dias para verificar consultas e agendamentos passados ou futuros.

**13. Tela: Mapa de localização dos Serviços**

**Objetivo:** Apresentar lista de clínicas veterinárias e serviços próximos ao usuário, permitindo que visualize informações detalhadas do estabelecimento e facilite o contato para agendamento.

**Elementos Visuais:**

**Título:** "Clínicas Veterinárias Próximas".

**Lista de Clínicas:** Cada clínica é representada por um card com as seguintes informações:

**Nome da Clínica:** Nome da clínica veterinária.

**Endereço:** Endereço da clínica.

**Telefone:** Número de telefone da clínica.

**Avaliação:** Avaliação média da clínica pelos usuários.

**Botão "Saiba Mais":** Direciona o usuário para uma página com mais informações sobre a clínica.

**Mapa:** Mapa mostrando a localização das clínicas.

**Funcionalidades:**

**Busca:** O usuário pode filtrar a lista de clínicas por nome, especialidade ou distância.

**Detalhes da Clínica:** Ao clicar no botão "Saiba Mais", o usuário é direcionado para uma página com informações detalhadas sobre a clínica, incluindo serviços oferecidos, horários de atendimento e avaliações de outros usuários.

**Contato:** O usuário pode ligar para a clínica diretamente a partir da tela de detalhes.

**14.Tela de Menu**

**1. Descrição Geral:**

A tela mostra um **menu lateral** de um aplicativo ou site chamado Petisco, voltado para serviços relacionados a pets. O layout adota uma paleta de cores suaves, com um **fundo verde claro** que transmite uma sensação acolhedora e tranquila, enquanto o **menu** em si é predominantemente branco, criando um contraste visual suave e de fácil leitura.

**2. Elementos do Menu:**

**Cabeçalho:** Ícone circular verde com a letra "P" representando a inicial do nome do usuário ou do aplicativo.Abaixo, está o nome "Petisco" e o e-mail de usuário associado: petiscopp@gmail.com.

**Itens de Navegação:**

- **Meu Perfil**: Acesso às informações pessoais e configurações de conta.

- **Meus Pets**: Seção dedicada aos dados e gerenciamento dos pets cadastrados.

- **Locais Próximos**: Ferramenta de geolocalização que sugere serviços e estabelecimentos pet-friendly próximos à localização do usuário.

- **Ongs e Adoção:** Conexão com organizações e opções de adoção de animais, promovendo engajamento social e solidário.

- **Agendamentos**: Gestão de compromissos, como consultas veterinárias, banhos e outros serviços.

- **Notificações**: Resumo das atualizações e alertas importantes.

- **Dúvidas e Sugestões**: Canal de comunicação para o usuário enviar dúvidas ou sugestões para os desenvolvedores.

- **Avalie-nos**: Função para avaliar o aplicativo ou o serviço oferecido.

- **Indique o PraPets**: Ferramenta para compartilhar o app ou site com outros usuários, incentivando o crescimento da comunidade.

- **Configuração**: Ajustes personalizados, como preferências de notificações, idioma, e outras configurações da conta.

> **Sair (Botão):** Botão de logout para encerrar a sessão de forma segura.

**3. Aparência e Estilo:**

**- Cores predominantes:** O esquema de cores da tela inclui tons de verde claro e branco, com detalhes em verde escuro, criando um visual amigável e acolhedor.

**- Ícones:** Cada item de menu é acompanhado por um ícone correspondente, tornando a navegação mais intuitiva.

**4. Funcionalidade:**

O menu lateral permite ao usuário acessar rapidamente as principais funcionalidades do aplicativo de forma organizada e clara. O botão de logout ao final sugere que a segurança da sessão do usuário é uma preocupação.

## **15. Tela: Menu (Modo Dark)**

### Descrição Geral

A tela de Configurações do aplicativo, no modo escuro, apresenta um layout minimalista e intuitivo, com o objetivo de facilitar a navegação e a personalização do aplicativo por parte do usuário. A interface, predominantemente escura, proporciona uma experiência visual mais confortável, especialmente em ambientes com pouca luz.

### Elementos Visuais

**Título:** "Configurações" é apresentado no topo da tela, em um tamanho de fonte maior e com destaque visual, indicando claramente a seção em que o usuário se encontra.

**Ícones:** Cada opção de configuração é representada por um ícone simples e intuitivo, facilitando a identificação rápida da função de cada item.

**Texto:** As descrições das opções são concisas e claras, utilizando uma fonte legível e com bom contraste para garantir a visibilidade mesmo no modo escuro.

**Botão Toggle:** O botão toggle para ativar ou desativar o modo escuro é apresentado de forma clara e intuitiva, permitindo que o usuário alterne entre os modos claro e escuro.

**Fundo:** O fundo da tela é escuro, proporcionando um contraste agradável com os elementos em primeiro plano e reduzindo o cansaço visual.

**Funcionalidades**

**Meu Perfil:** Permite que o usuário visualize e edite suas informações pessoais.

**Meus Pets:** Permite que o usuário gerencie as informações dos seus animais de estimação cadastrados.

**Locais Próximos:** Exibe uma lista de locais próximos, como clínicas veterinárias, pet shops e parques, facilitando a busca por serviços e produtos para os pets.

**ONGs e Adoção:** Apresenta uma lista de ONGs e abrigos para facilitar a adoção de animais.

**Agendamentos:** Permite que o usuário visualize e gerencie seus agendamentos, como consultas veterinárias e serviços de grooming.

**Notificações:** Permite que o usuário configure as notificações que deseja receber, como lembretes de vacinação e eventos.

**Dúvidas e Sugestões:** Permite que o usuário envie dúvidas e sugestões para a equipe de suporte.

**Ajude-nos:** Permite que o usuário entre em contato com a equipe de suporte para obter ajuda.

**Tema Escuro:** Permite que o usuário ative ou desative o modo escuro.

**Configuração:** Permite que o usuário acesse outras opções de configuração do aplicativo.

**Sair:** Permite que o usuário faça logout do aplicativo.

**16.Tela - Meu Perfil**

**1. Elementos da Interface:**

Ícone de Menu (Hambúrguer): Localizado no canto superior esquerdo para acessar outras opções do menu.

Título: "Meu Perfil" centralizado na parte superior da tela. Avatar: Ícone de perfil circular, com opção de editar a foto (indicado pelo ícone de câmera sobreposto ao avatar).

**2. Campos de Formulário:**

**Nome completo:** Campo de texto para o usuário inserir seu nome completo.

**E-mail:** Campo de texto para o usuário inserir seu e-mail.

**Telefone:** Campo de texto para o usuário inserir seu número de telefone.

**Sexo:** Campo de texto para o usuário indicar seu sexo.

**Data de Nascimento:** Campo de texto para o usuário inserir sua data de nascimento.

**Estado:** Campo de texto para o usuário inserir o estado onde reside.

**Cep:** Campo de texto para o usuário inserir o CEP de sua residência.

**Bairro:** Campo de texto para o usuário inserir o bairro onde reside.

**Endereço:** Campo de texto para o usuário inserir o endereço completo.

**Complemento**: Campo de texto para o usuário inserir informações adicionais sobre o endereço, como número, bloco e etc.

**3. Botão Salvar**: Localizado na parte inferior central da tela para salvar as informações preenchidas.

**4. Estilo Visual**: Cor de Fundo: Verde claro. Cor dos Elementos de Texto: Verde escuro. Cor do Botão: Fundo branco com borda verde escura.

## **17. Tela – Ong’s e Doações**

### Descrição Geral

A tela "ONGs e Adoção" tem como objetivo apresentar ao usuário uma lista de organizações não governamentais e abrigos que trabalham com a adoção de animais de estimação. A interface é clean e intuitiva, com o intuito de facilitar a navegação e estimular a adoção responsável.

### Elementos Visuais

**Título:** "ONGs e Adoção" - Centralizado no topo da tela, indicando conteúdo da página.

**Cards:** Cada ONG ou abrigo é representado por um card individual, contendo:

**Logo:** Uma imagem representativa da organização.

**Nome:** O nome da ONG ou abrigo.

**Descrição:** Um breve texto descrevendo a missão da organização e seus objetivos.

**Botão "Saiba mais":** Um botão que direciona o usuário para uma página com mais informações sobre a organização.

**Fundo:** O fundo da tela é branco, proporcionando um contraste agradável com os elementos em primeiro plano e facilitando a leitura.

### Funcionalidades

**Exibição de ONGs:** A tela apresenta uma lista de ONGs e abrigos cadastrados no sistema.

**Acesso a Mais Informações:** Ao clicar no botão "Saiba mais", o usuário é direcionado para uma página com informações mais detalhadas sobre a organização selecionada, como contato, localização e animais disponíveis para adoção.

**Estímulo à Adoção:** A tela tem como objetivo principal incentivar a adoção de animais de estimação, apresentando opções de ONGs e abrigos confiáveis.

**18.Tela: Barra de Notificações**

### Descrição Geral

A tela de Notificações apresenta um design intuitivo e fácil de navegar, com o objetivo de manter o usuário informado sobre os eventos e atividades relacionadas aos seus pets. A interface, com fundo verde claro, transmite uma sensação de tranquilidade e associa-se ao tema de cuidados com animais de estimação.

### Elementos Visuais

**Título:** "Notificações" é apresentado no topo da tela, em destaque, indicando claramente a seção em que o usuário se encontra.

**Botão "Marcar todos como lido":** Localizado no canto superior direito, permite que o usuário marque todas as notificações como lidas de uma só vez.

**Ícones:** Cada tipo de notificação é representado por um ícone claro e intuitivo (tesoura para tosa, seringa para vacinas, comprimido para medicamentos e um casa com um X para consultas), facilitando a identificação rápida do conteúdo.

**Data:** A data de cada notificação é apresentada de forma clara, permitindo ao usuário identificar a ordem cronológica dos eventos.

**Descrição:** Abaixo de cada ícone e data, há uma breve descrição da notificação, informando o tipo de evento e as próximas ações a serem tomadas pelo usuário.

**Fundo:** O fundo da tela é verde claro, proporcionando um contraste agradável com os elementos em primeiro plano e transmitindo uma sensação de tranquilidade.

### Funcionalidades

**Visualização de Notificações:** A tela exibe uma lista com as últimas notificações, ordenadas pela data mais recente.

**Marcar como Lida:** Ao tocar em uma notificação, ela é marcada como lida e a descrição é removida, deixando apenas o ícone e a data.

**Marcar Todas como Lidas:** O botão "Marcar todos como lido" permite que o usuário marque todas as notificações como lidas de uma só vez, limpando a lista.

**Acesso Rápido:** Ao tocar em uma notificação, o usuário é direcionado para a tela correspondente (por exemplo, ao tocar em uma notificação de tosa, o usuário será direcionado para a tela de gerenciamento de tosas do seu pet).