# App Guidelines

# Hidratado

Isabela Castedo, João Pedro Israel e Raphael Ferreira

# Instruções

1. Colocar todos os *assets* necessários para conclusão de sua página.
2. Dividir em coisas necessárias e coisas possíveis.
3. No grupo de coisas necessárias colocaremos o que precisamos para terminar a tela.
4. No grupo de coisas possíveis colocaremos o que poderemos fazer se tivermos tempo.

# Design

* Material Design (NativeDroid2)
* Tabs
* Cards
* Buttons
* Popup

# Programação

* [Nosso github](https://github.com/PHRAPHA/Hidratado-App)
* Escolha nomes de classes e ids que sejam de fácil compreensão para todos (Ex.: #copo ou .botao)
* Comente seu código! Explique o que **aquilo faz**, **onde começa** e **onde termina** cada seção.
* Não comitem no Master!

# Tela 1: Raphael

# Necessárias

* Tabs
* Div Copos
* Copo CSS ou Png
* Active Button para encher copos ou fazer surgir copos
* Div Status do Personagem
* 4 Rostos diferentes do Boneco (Triste[D], Semitriste[SD], SemiFeliz[SH], Feliz[H])
* 4 Frases diferentes para cada estado do boneco
* Linkar o card de status à tab de Isabela

# 

# Possíveis

* Div Copos
* Css Animation água subindo
* Div Status do Personagem
* 4 Corpos diferentes para cada personagem
* Botão Fab para encher os copos

# Programação

var Copos;

Atuar na Div Copos

function Copos{

On click btnCopos {

$("#DivCopos).recebe("divOutroCopo"); //Aparecer um novo copo para o usuário

Copos++; // Contador de quantos copos o usuário tomou

};

}

Atuar na Div Status do Personagem

function Status-user{

Se (Copos == 1){

$(div frase-user).recebe(<p>nome-user ", Você só tomou um copo, você está desidratado!" </p>)

}

... continua para 2 copos, 3 copos, 4 copos

}

# Tela 2: Isabela

# Necessárias

* Informações sobre o efeito de x quantidade de água no corpo
  + Fígado
  + Rim
  + Sangue
  + Cérebro
* 4 Cards
* Barra de progresso de hidratação (4 fases)
* Rostinhos para representar a barra (triste/regular/satisfeito/feliz)

# Possíveis

# Programação

# Tela 3: João Pedro

# Necessárias

* Ícones das conquistas;
* Descrições das conquistas;
* Mecanismo de contagem de copos bebidos pelo usuário;
* Ícones de quantidade de água bebida (copo, balde, piscina, etc).

# Possíveis

* Uso do cache para armazenamento de dados;
* Uso de Javascript para determinar qual sera o icone e frase apresentado para o usuario;

# Programação