

1. Título do Projeto

Desenvolvimento e Otimização de Soluções de Software com Foco em Acessibilidade e Usabilidade

2. Justificativa

Este projeto tem como objetivo desenvolver um aplicativo de lista de tarefas (**ToDo**) com foco em **usabilidade e acessibilidade**, garantindo que qualquer pessoa, independentemente de suas habilidades sensoriais ou cognitivas, consiga utilizá-lo de maneira eficiente.

Além disso, o projeto permite aplicar os conhecimentos adquiridos no curso de Engenharia de Software, incluindo **levantamento de requisitos, desenvolvimento de protótipos, implementação, teste e documentação**, de forma prática e organizada.

3. Objetivos

Objetivo Geral

Aplicar o ciclo de vida de desenvolvimento de software (SDLC) na criação de uma ferramenta tecnológica funcional, acessível e de fácil uso.

Objetivos Específicos

- Levantar requisitos funcionais e não funcionais do aplicativo ToDo.
 - Elaborar a interface do usuário (HTML/CSS) com foco em acessibilidade.
 - Implementar funcionalidades de adicionar, concluir, desmarcar, excluir e limpar tarefas.
 - Garantir a persistência de dados usando localStorage.
 - Criar mensagens temporárias de feedback para o usuário.
 - Documentar o projeto e gerar PDF explicativo para entrega.
-

4. Metodologia Adaptada

Para garantir a execução completa do projeto considerando o perfil sensorial e cognitivo do estudante:

1. **Trabalho individual:** todas as atividades foram realizadas de forma independente.

2. **Comunicação escrita:** qualquer dúvida ou feedback foi tratado via plataformas escritas, evitando reuniões verbais.
 3. **Etapas estruturadas:** o projeto foi dividido em planejamento, desenvolvimento e teste, garantindo organização.
 4. **Foco em acessibilidade:** a interface e os controles foram planejados para serem claros, simples e legíveis.
-

5. Execução / Desenvolvimento

O projeto consistiu no desenvolvimento de um aplicativo de lista de tarefas (**ToDo**) com as seguintes funcionalidades:

- **Adicionar tarefa:** permite ao usuário escrever e inserir uma nova tarefa.
- **Concluir / Desmarcar tarefa:** marca a tarefa como feita, riscando o texto, com botão que muda de nome.
- **Mensagem temporária:** ao concluir uma tarefa, uma mensagem de feedback aparece rapidamente e desaparece automaticamente.
- **Excluir tarefa:** remove individualmente uma tarefa da lista.
- **Limpar tarefas concluídas ou todas:** botões para remover múltiplas tarefas de forma prática.
- **Persistência de dados:** todas as tarefas são salvas no navegador usando localStorage, garantindo que não se percam ao atualizar a página.

O projeto utilizou HTML, CSS e JavaScript, com atenção especial à **acessibilidade** (labels claros, botões legíveis, contraste adequado).

O app foi testado em diferentes navegadores, garantindo que todas as funcionalidades funcionem corretamente.

6. Conclusão

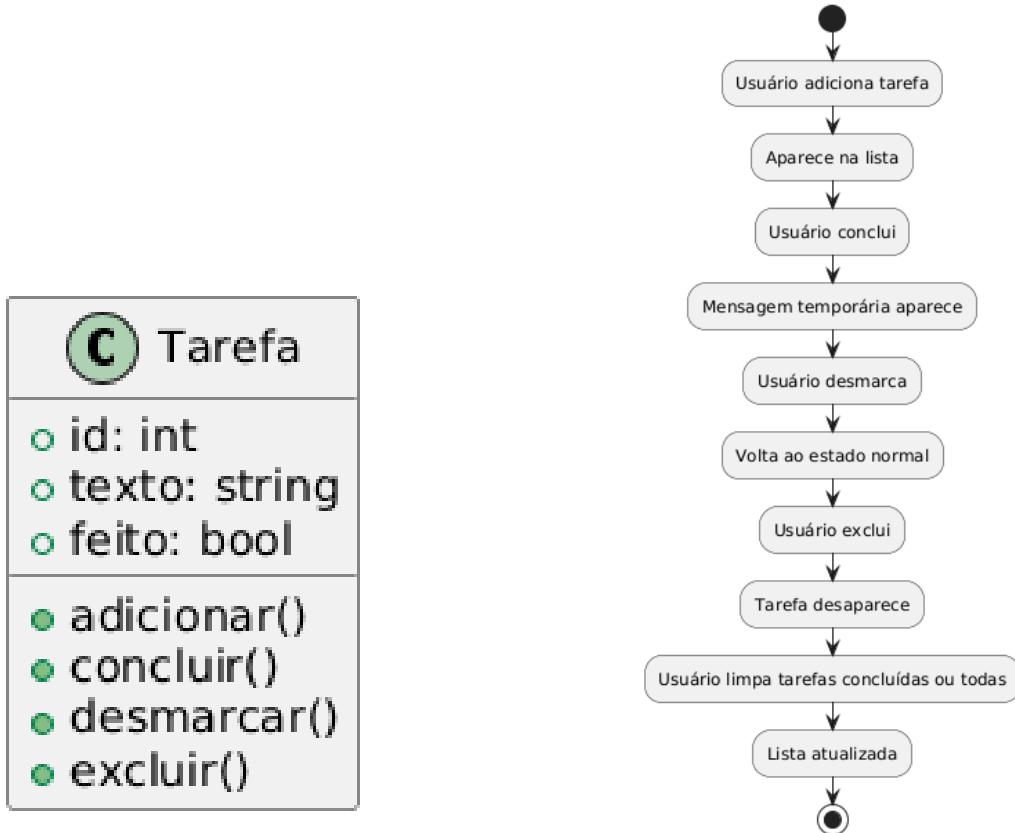
O desenvolvimento do ToDo acessível permitiu integrar os conhecimentos adquiridos na disciplina de Engenharia de Software, aplicando o ciclo de vida completo de desenvolvimento, desde o levantamento de requisitos até a implementação e testes.

O foco em **acessibilidade e usabilidade** garantiu que o software fosse inclusivo, simples e funcional.

Além disso, o projeto fortaleceu habilidades de **planejamento, execução individual e documentação técnica**, essenciais para a prática profissional de Engenharia de Software.

7. Diagramas UML

A seguir estão os diagramas que representam a estrutura e o fluxo do aplicativo:



8. Repositório do Projeto

O código-fonte completo do aplicativo pode ser acessado no GitHub:
<https://github.com/PekkoMoreto/Projeto-ToDo-Acessivel>