

Desenvolvimento de Aplicação para Teste Cego

Cenário

Fomos contratados por um cliente para desenvolver uma aplicação destinada a realizar testes cegos de produtos. Este sistema será utilizado em eventos onde participantes serão convidados a identificar produtos com base em características sensoriais, como sabor ou aroma. A aplicação deve contemplar três telas principais: uma para produção, uma para o usuário final e uma para exibição de resultados em tempo real. A marca tem interesse em conhecer melhor o seu público e entender a sua percepção sobre o produto, quantos mais dados conseguirmos entregar para o cliente, melhor.

Requisitos das Telas

1. Tela de Produção:

- Esta tela será utilizada pela equipe de produção para configurar e indicar qual copo contém o produto correto. Deve haver uma interface intuitiva que permita identificar claramente cada amostra de produto.
- Deve incluir funcionalidades para:
 - Seleção e registro do produto correto em cada rodada.
 - Possibilidade de reconfiguração rápida em caso de necessidade.

2. Tela do Usuário Final:

- O participante utilizará esta tela para selecionar a opção que acredita ser a correta.
- A interface deve ser simples e responsiva, permitindo uma fácil interação mesmo para usuários não familiarizados com tecnologia.
- Deve haver um mecanismo para confirmar a escolha do usuário antes de finalizar a seleção.

3. Tela de Resultados:

- Esta tela exibirá em tempo real o percentual de acertos dos participantes.
- Deve atualizar automaticamente para refletir cada nova participação.
- Visualmente, deve ser atrativa e clara, mostrando estatísticas de desempenho de forma compreensível.

Funcionalidades Adicionais

● Feedback Auditivo:

- Caso o usuário acerte, um som de vitória será tocado na tela de resultado.
- Caso erre, um som de erro será tocado.
- Estes sons devem ser claramente distintos e facilmente identificáveis pelos participantes.

● Robustez Contra Instabilidade da Internet:

- A aplicação deve ser resiliente a quedas de internet, uma vez que a conectividade no local do evento é instável.

- É essencial que o sistema funcione offline, armazenando dados localmente e sincronizando com o servidor quando a conexão for restabelecida.
- Deve haver alertas visuais para indicar a perda de conexão e o retorno da conectividade.

Jornada do Usuário

A jornada do usuário é linear, com cada participante passando pelas seguintes etapas:

1. **Início:**
 - O participante é recebido e recebe instruções sobre como o teste cego funciona.
 - A equipe de produção configura a tela de produção com os dados da rodada.
2. **Seleção do Produto:**
 - O participante utiliza a tela do usuário final para fazer sua escolha.
 - Após confirmar sua seleção, a escolha é registrada.
3. **Resultado:**
 - O resultado é exibido na tela de resultados, juntamente com o feedback auditivo apropriado (som de vitória ou erro).
 - O percentual de acertos é atualizado em tempo real.