

TRABALHO

FINAL

FLUTTER

ALUNOS: Ten Soares

Cb Sarmiero

INSTRUTOR: Ten Campos

INTRODUÇÃO

Este aplicativo é o projeto final do curso de flutter CETIC/PMERJ, ele foi retirado do canal do YouTube 'Thizer Aplicativos'. Ele foi escolhido e desenvolvido por mais se aproximar das aulas ministradas no curso. Trata-se de um aplicativo de listas de compras onde o usuário cria uma lista e adiciona seus conteúdos com preços, gerando um total á pagar em moeda real. Essa ferramenta é muito interessante, pois os usuários podem criar várias listas, e comparar preços entre vários comércios diferentes, com a finalidade de verificar onde fazer suas compras e pagar menos.

SOBRE O APLICATIVO

TELA HOME

Na tela principal aparece no título o nome do aplicativo, e de início como não foi adicionada nenhuma lista aparece a mensagem “Nenhuma lista cadastrada ainda...”, ao cadastrar a primeira lista essa mensagem some, para realizar o cadastro da primeira lista basta clicar no botão de + e aparecerá um formulário de cadastro já com a data do dia e com a caixa de título para escrever o nome da lista, com os botões de “Adicionar” e “Cancelar”, caso não escreva nenhum nome e “Adicionar”, a lista ficará com o nome do dia de cadastro.

Há também o botão “Home” que ao clicar volta para tela inicial, também há o botão “Sobre” que ao clicar faz a navegação para uma outra tela com o logo tipo da CETIC e os links do site da PMERJ e o canal do YouTube da TV PMERJ, aqui nessa tela poderia também fazer uma breve explicação sobre a funcionalidade do App e seus desenvolvedores.

Após criar a lista de compras o usuário pode clicar nos 3 pontinhos que abrirá duas opções uma é editar onde o usuário poderá mudar o nome da lista e a outra opção é para duplicar a lista, onde aparece o mesmo nome da lista que foi duplicada mas entre parênteses aparece o texto cópia, esta cópia tem como finalidade, facilitar a vida do usuário, realizando a mesma compra no mês seguinte, sem precisar preencher novamente a lista com os mesmos itens, ou até mesmo aproveitar alguns itens, apagando outros e adicionar uns novos. Lembrando que para realizar essa tarefa deverá primeiro editar a lista e adicionar os itens.

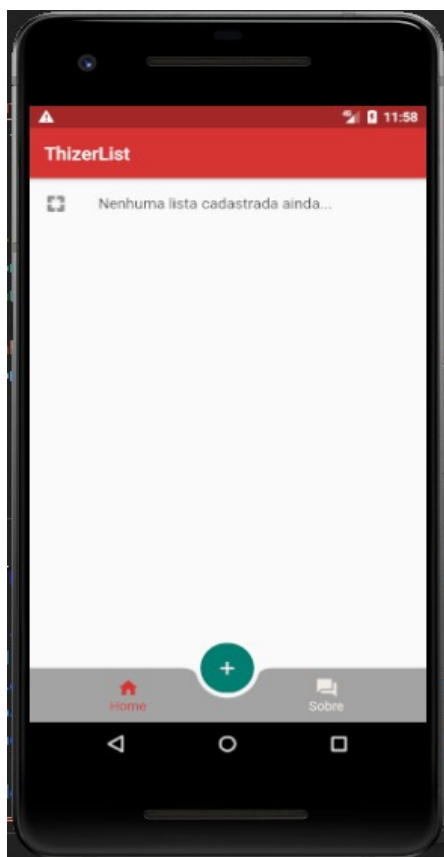


FIGURA 1 – TELA INICIAL

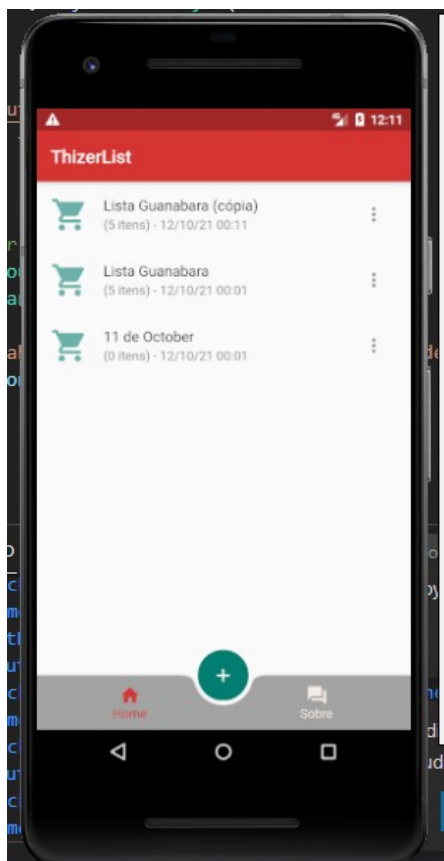


FIGURA 2 – TELA INICIAL COM LISTAS

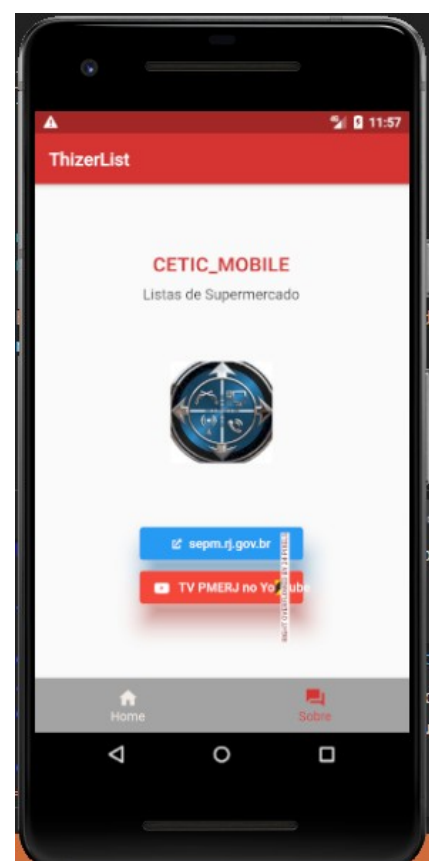


FIGURA 2 – TELA SOBRE

TELA DE ITENS

Para começar a cadastrar os itens basta clicar em cima da lista desejada que abrirá um formulário de pesquisa de itens e o botão + de adicionar um novo item, nessa tela no rodapé há mais três informações “Items”, “Carrinho” e “Faltando”, no formulário de adicionar item, o usuário poderá colocar o nome do item, a quantidade, a unidade de medida se é unitário ou em Kg que é a mesmo de litros, valor do item que está configurado para moeda real e uma caixa box para indicar se o produto já está no carrinho. Após preencher esse formulário o usuário terá as opções de salvar ou cancelar os dados preenchidos, ao cancelar volta para a tela anterior, e ao salvar volta também para a tela anterior mas com o produto que foi adicionado, com a quantidade multiplicado por seu valor unitário ou em Kg/L.

Após o produto adicionado, terá a opção de exclui-lo, e as informações do rodapé “Items”, “Carrinho” e “Faltando” modificará de acordo com a quantidade de produtos adicionados, e se estará marcado como constando no carrinho ou não:

Items => Mostra a quantidade de item que tem na lista e o subtotal;

Carrinho => Quantidade de itens que já estão no carrinho e o valor total dos itens que estão no carrinho;

Faltando => Mostra a quantidade de item que está faltando para colocar no carrinho.

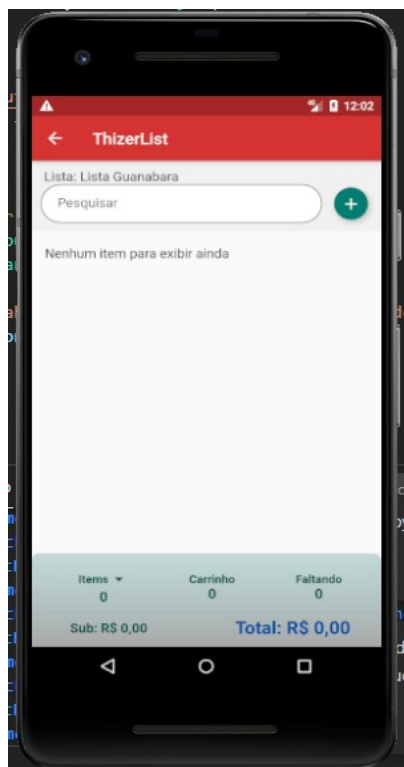


FIGURA 4 – TELA ITEM

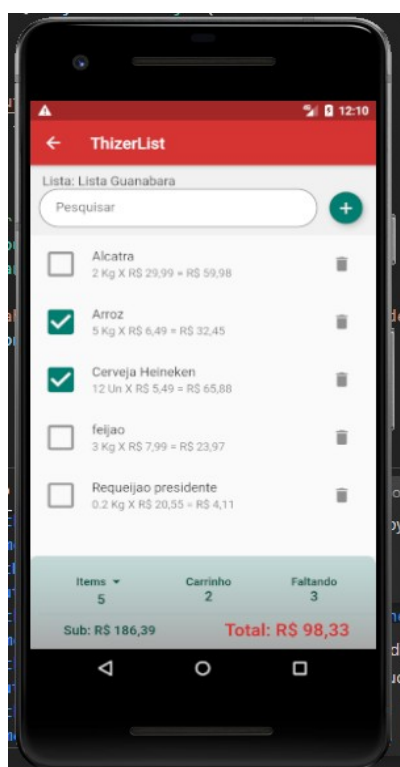


FIGURA 5 – TELA ITEM COM PRODUTOS

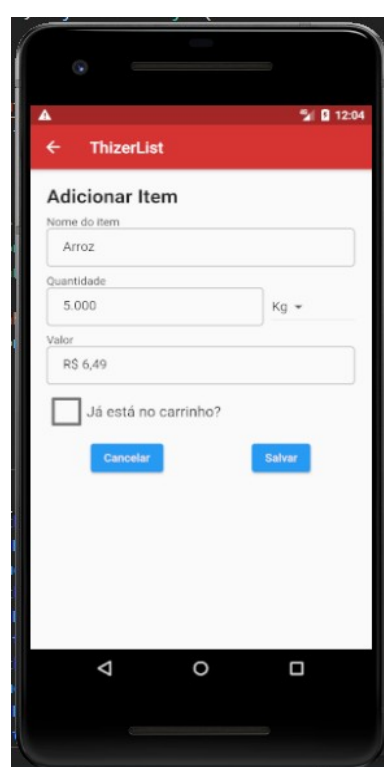


FIGURA 6 – TELA FORMULÁRIO

Considerações Finais

Este documento tem por finalidade apresentar uma breve demonstração teórica do aplicativo, sendo a parte técnica: (código, métodos e adicionais), disponibilizada para o professor através do repositório no GitHub. Vale ressaltar ainda que esse aplicativo começou a ser desenvolvido em Janeiro de 2019 pelo canal Thizer, e que até a data de hoje houve modificações e atualizações de códigos, métodos, pacotes, extensões e etc, que só foi possível ser concluído através das aulas do curso e de pesquisa em materiais do flutter na web.

Repositório no GitHub:

<https://github.com/Sarmiero/Lista-de-Compras.git>

BIBLIOGRAFIA:

https://www.youtube.com/channel/UCwoZZYTjG-RsvaQZVTyc_5w

<https://flutter.dev/>

<https://pub.dev/>