Projeto Teste

Desenvolvimento de Aplicativos Móveis

Elaborado por:

Jônathas Maciel – AL

# Introdução

O aplicativo revolucionário *EuVouNaTrip* oferece uma experiência de viagem incomparável, transformando suas jornadas em aventuras emocionantes e personalizadas. Com recursos inovadores como gamificação de pontos turísticos, roteiros sob medida baseados nas suas preferências, check-in simplificado por reconhecimento facial, ofertas exclusivas que adicionam um toque especial à sua jornada, avaliações e comentários úteis de outros viajantes, suporte ao cliente ágil e inteligentes recomendações de destinos autênticos e menos explorados, o *EuVouNaTrip* é o seu companheiro de viagem indispensável, garantindo que cada viagem seja memorável, fluida e enriquecedora.

# Descrição do projeto e tarefas

**API E BIBLIOTECAS**

* [*https://apieuvounatrip.azurewebsites.net/index.html*](https://apieuvounatrip.azurewebsites.net/index.html)
* Todas as bibliotecas permitidas na prova estão no repositório do GIT: https://github.com/Seletiva-Nacional-2023

**LOGO E GUIA DE ESTILO**

* A logo e manual do projeto estão disponíveis no seu computador no caminho: *C:\DataFiles\Guia de Estilos*
* As fontes para utilização no projeto estão disponíveis no seu computador no caminho: *C:\DataFiles\Fontes*

**CRIAÇÃO DO APLICATIVO**

* Você deverá criar o aplicativo conforme as instruções da próxima sessão e seguindo a guia de estilo e o manual de uso da marca prezando pela usabilidade e experiência do usuário.
* Quando necessário as telas poderão conter uma barra de rolagem na vertical. Nenhuma tela poderá possuir uma barra de rolagem na horizontal, logo, todos os itens deverão ser organizados para atender a este requisito;
* Os wireframes disponibilizados no conteúdo desta prova são sugestões, você pode aplicar a organização que julgar necessário, respeitando a guia de estilo e manual da marca além de prezar pela usabilidade e experiência do usuário.

**FORMATO DE ENTREGA E TEMPO DE EXECUÇÃO DA SESSÃO 03**

* Você terá 1:30h para realizar o projeto e efetuar suas entregas.
* A entrega deverá ser feita via GIT considerando as boas práticas de versionamento de código. Logo, você deverá realizar “commits” para cada funcionalidade com uma descrição do que foi desenvolvido até aquele ponto.

# Instruções para o Competidor

Você deverá fazer obrigatoriamente no mínimo um commit por funcionalidade dessa sessão. As funcionalidades principais dessa sessão são:

• Tela Biometria

• Tela Home Principal

O objetivo principal deste módulo deverá ser adicionar funcionalidades para facilitar o check-in.

**O aplicativo deverá conter as seguintes telas e funcionalidades:**

***Biometria***

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

* Ao iniciar o aplicativo o sistema deverá abrir como tela principal a de Login e solicitar a validação através do sistema de biometria.
* A tela login deverá possuir um ícone centralizado, campo para email, campo para senha, botão e o pop up para leitura biométrica.
* Caso o sistema de leitura falhe em três tentativas seguidas, deverá solicitar o login através de email e senha. (Será avaliado apenas o sistema de biometria, não sendo necessário à validação do login por email e senha nessa prova). Figura01
* Após a validação, seja via biometria ou autenticação com login, deverá carregar uma página Home principal.

Figura 1 - Tela Login Biometria.

***Tela Home Principal***

A tela home principal deverá conter todos os campos exibidos na Figura 2:

* uma *ActionBar* contendo a escrita EUVOUNATRIP;
* um ícone de menu padrão do sistema que ao clicar deverá abrir a *Navigation Drawer*, que será o menu de navegação.

Além disso, a tela principal deve conter as seguintes funcionalidades:

* ao clicar no menu no canto superior esquerdo deverá abrir a *navigation drawer*;
* a *navigation drawer* deverá conter na parte superior a foto em formato circular, o nome e o e-mail do usuário logado. (API disponibilizada) Na parte inferior deverá conter um menu conforme a Figura 8 e seus respectivos ícones;
* Ao Clicar em Home deverá se manter na tela principal home.
* Ao Clicar em Roteiro personalizado deverá abrir uma nova tela escrita Tela Roteiro Personalizado.
* Ao clicar em Viajante Gamificado deverá abrir uma nova tela escrita Tela Viajante Gamificado.
* Ao clicar em configurações deverá abrir uma tela escrita, Tela Configurações de Usuário.
* Ao clicar em Sair deverá voltar para a tela de login.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 - Tela Home Principal.