

1º Simulado DRs

Desenvolvimento de Aplicativos

Introdução

O objetivo da prova é realizar o desenvolvimento de um aplicativo de auxílio para os visitantes de uma cidade.

A grande motivação do projeto é a de trazer a facilidade de localização dos pontos de visitação para o dispositivo móvel. Existem pontos geograficamente marcados como pontos de visitação e a ideia é que quando o visitante precisar, possa consultar os locais próximos e exibir uma indicação.

Descrição do projeto e das tarefas

O projeto como um todo será dividido em 4 módulos, cada um tendo como características:

1. 10 minutos para a realização da leitura do módulo não contados como tempo de prova;
2. 1h30 para a realização da prova contados a partir do término dos 10 minutos de leitura;

Cada uma das entregas requeridas precisará cumprir os seguintes requisitos:

1. Existem diversos ícones e imagens no datafiles, quando houver a necessidade de utilizar algum recurso que não esteja no datafiles, o competidor deverá desenvolver por conta própria.
2. Ofereça uma barra de rolagem se o número de registros em uma lista ou uma tabela não caibam no espaço disponível. Oculte barras de rolagem se todo o conteúdo puder ser exibido confortavelmente.
3. Quando modal/popup estiver sendo exibido, então as operações em outros formulários não poderão ser acessadas.
4. Para certos módulos, você receberá acesso a uma API e deve ser utilizada conforme a necessidade do projeto.

Instruções ao Competidor

Este é o módulo que contempla as instruções para a construção de toda a interface disposta neste documento.

Espera-se para a entrega o APK no repositório estipulado no GitHub.

A seguir estão as características de cada tela.

Splash screen

Esta tela deverá ser a primeira da aplicação e deverá possuir uma logo centralizada horizontalmente e verticalmente, juntamente com o nome da aplicação logo em seguida.

A imagem da logo pode ser encontrada dentro do “dataFiles”;

Deve ser exibida em formato full screen, ou seja, sem exibir a status bar, action bar e Navigation Bar.

Deve existir um indicador animado de carregamento.

Esta tela deve ser exibida por 3 segundos e em seguida deve ser exibida a tela de login.


Utilize a paleta de cores informada no início deste documento.



Tela Login

A tela de login deve ser exibida logo após a splash screen e deve ser montada com as seguintes características:

- Deve possuir a logo do app na parte superior da tela;
- Deve possuir dois campos de entrada de texto, sendo um para email e outro para senha;
- Os campos email e senha deverão conter um placeholder para identificá-los, sendo:
 - Campo email: "email@email.com"
 - Campo senha: "*****"
- Deve possuir um link/botão para efetivar o login;
- Deve possuir um link/botão para redirecionar o usuário para a tela de cadastro.
- Crie uma restrição para que o botão "Entrar" só seja habilitado quando os dois campos de texto possuírem algum conteúdo;
- Para realizar a verificação dos dados, deve ser realizada uma requisição à API no endpoint:
 - [POST] <https://fredaugusto.com.br/simuladodrs/token>
 - Devem ser informados os campos "email" e "senha".
- O retorno será através de um token JWT, caso o login seja efetivado, dentro dele terá os dados do usuário. Utilize estes dados para preencher alguns campos a seguir;
- Caso os dados estejam corretos e o login seja efetivado, deve ser exibida uma popup contendo a seguinte frase "Bem vindo {apelido}!", onde o campo "apelido" deve ser substituído pela respectivo valor proveniente de dentro do token, esta popup também deve possuir um botão que quando clicado, levará o utilizador para a tela home;
- Deve existir um tratamento de dados, mostrando qualquer mensagem de erro em um toast na tela. O retorno da API contém um campo que mostra a mensagem de erro. Descubra e utilize este campo.
- Ao apresentar erro, os campos "Email" e "Senha" devem ficar com a borda em vermelho (HEX: #ff0000 | RGB(255,0,0))



Tela de cadastro

A tela de cadastro deve ser chamada exclusivamente pelo botão na tela de login e deve possuir as seguintes características:

- Deve conter 4 campos de entrada de texto, sendo um para o nome, um para o email, um para a senha e outro para a confirmação de senha;
- Deve possuir também um botão/link para efetivar o cadastro;
- Deve possuir um botão/link para cancelar e voltar a tela de login.

Todos os campos devem possuir máscaras, onde:

- Os campos nome e apelido devem sempre ter a primeira letra de cada palavra em maiúsculo e as demais em minúsculo, independente da forma que o utilizador digitar;
- O campo email deve sempre ser fornecido com todo seu conteúdo em letras minúsculas;
- Os campos senha e confirmação de senha devem possuir máscara de senha padrão.

Ao clicar em cadastrar, deve ser realizada uma verificação garantindo que todos os campos foram preenchidos;

Também deve existir uma validação para que o cadastro só seja realizado se os campos senha e confirmação de senha sejam iguais.

Além disso é necessária as seguintes validações para o campo senha:

- mínimo 8 caracteres;
- caracteres permitidos: a-z, 0-9, “_” (underscore) e “.” (ponto)
- Deve obrigatoriamente conter dois números, uma letra maiúscula e uma letra minúscula

Caso todos os campos estejam validados, ao clicar no botão cadastrar, deve-se realizar uma requisição ao endpoint da API:

- [POST] <https://fredaugusto.com.br/simuladodrs/users>
- Informe os campos: “nome_user”, “email_user”, “apelido_user” e “senha_user”;
- Consulte o endereço “<https://fredaugusto.com.br/simuladodrs/docs>” para obter as informações de uso da API.



Tela Home

Esta tela deve conter um título contendo o nome da aplicação e o nome da cidade “Salvador”, conforme apresentado na imagem ao lado;

Na sequência, deve conter uma prévia do mapa. Este mapa não deve ser navegável, deve mostrar a cidade de Salvador/BA e não deve conter nenhuma ação.

O mapa deve estar centralizado nas coordenadas da cidade de Salvador/BA, coordenadas:

- Latitude: -12.976390858297673
- Longitude: -38.48058858492815.

Logo abaixo do mapa, deve ser exibido uma breve descrição do parque, utilize o texto a seguir:

“Salvador, a capital do estado da Bahia no nordeste do Brasil, é conhecida pela arquitetura colonial portuguesa, pela cultura afrobrasileira e pelo litoral tropical. O bairro do Pelourinho é seu coração histórico, com vielas de paralelepípedo terminando em praças grandes, prédios coloridos e igrejas barrocas, como São Francisco, com trabalhos em madeira revestidos com ouro.”

Mais abaixo deve ser apresentado um conjunto de botões ou equivalentes para acesso às próximas páginas, sendo:

- 1º - Deve direcionar para a “Tela da Lista de Locais”;
- 2º - Deve direcionar para a “Tela do Mapa”;
- 3º - Deve direcionar para a “Tela de Configurações”;



Orientações gerais

1. Todas as telas deverão possuir seu modo de visualização em portrait e em landscape, certifique-se que não haverá problemas de visualização quando a tela for rotacionada.