3. desenvolvimento do aplicativo

O aplicativo foi desenvolvido utilizando-se do framework Ionic em sua versão 4.0. O funcionamento do aplicativo inicia-se com a identificação do usuário. Para a autenticação, o usuário deverá fornecer suas credenciais compostas por um e-mail e uma senha previamente cadastrados, caso o usuário ainda não seja cadastrado no sistema, poderá realizar o seu cadastro através da opção “Registrar” que se encontra na tela de “login”.

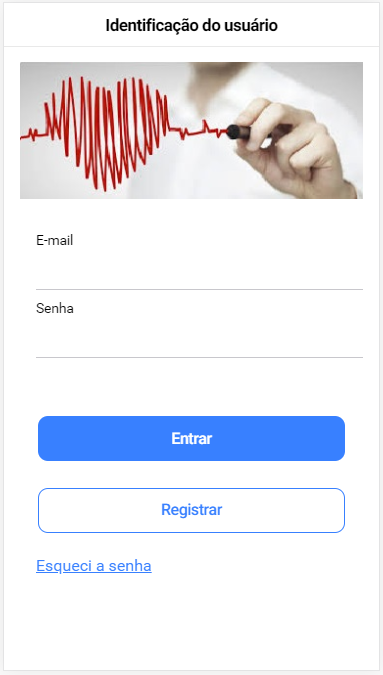
3.1 O registro do usuário

Para o registro do usuário, serão solicitadas algumas informações obrigatórias (Nome, e-mail, senha, telefone, número do cpf e número do rg). Apenas após o preenchimento e validação destas informações será habilitado o botão “Registrar”, que possibilitará a efetivação do cadastro (registro) do usuário. O procedimento “Registrar usuário” irá consumir uma API (*https://api-qlife.herokuapp.com/api/v1/usuario*) através do seu método POST que fará novamente as validações necessárias e retornará um status indicando o sucesso ou não do registro do usuário.

3.2 A recuperação de senhas esquecidas

Ainda relacionada ao login do usuário, outra funcionalidade oferecida pelo aplicativo é a recuperação de senha esquecida pelo usuário. Este acesso está disponível na tela de “Identificação do usuário” através do link “Esqueci minha senha” que acionará uma nova página, a partir da qual um usuário já cadastrado informará o seu e-mail. Ao “Solicitar nova senha” o aplicativo irá consumir o método POST da API “*https://api-qlife.herokuapp.com/auth/forgot*” que irá verificar a validade do usuário e se for válido enviará uma nova senha para este e-mail informado que possibilitará o acesso deste usuário ao aplicativo.

3.3 Identificação do usuário (Login)

O acesso ao aplicativo se dará através de uma autenticação do usuário informando suas credenciais (e-mail e senha) a partir da tela de “Identificação do usuário”. Após inserir suas credenciais o aplicativo faz uma requisição ao método POST da API [*https://api-qlife.herokuapp.com/login*](https://api-qlife.herokuapp.com/login)e aguarda o retorno da requisição (response). Em caso de insucesso o aplicativo informa ao usuário a falha no acesso e aguarda por novas tentativas. Em caso de sucesso na autenticação do usuário, a API retorna o status de sucesso (200) e também retorna um **token** do tipo **JWT** que ficará armazenado no **storage** da aplicação enquanto durar a seção. Este token é de suma importância, porque a partir deste ponto da aplicação, todas as requisições à API, obrigatoriamente deverão receber uma identificação do usuário, uma assinatura e esta identificação será este token. Esta assinatura será incluída no cabeçalho de todas as requisições http. Devido a grande quantidade de requisições que podem ser realizadas, a inclusão desta assinatura ocorrerá automaticamente através de um **interceptor** que será abordado a seguir neste documento.

3.4 Interceptos

Conforme o próprio nome sugere, o interceptor possibilita a interrupção de uma requisição HTTP e a modificação na mesma caso seja necessário. Neste projeto, por motivo de organização, temos uma pasta chamada “Interceptors”, a qual irá conte todos os *interceptors* que criarmos.

Teremos dois interceptos neste projeto: um interceptor de autenticação (auth-interceptor.ts), que irá interromper todas as requisições HTTP feitas pelo aplicativo e inserir a assinatura (token) recebida no login e (que se encontra gavada na storage) em todas as requisições. Teremos também um interceptor de erro (error-interceptor.ts) que terá uma atuação semelhante ao anterior, porém quando a requisição for recebida na volta. Este analisará e possíveis erros retornados e fará o devido tratamento. Desta forma evita a necessidade do tratamento do mesmo erro em todas as requisições individualmente.

Os grandes benefícios dos interceptors são a centralização e a redução de códigos de programas escritos que facilitam possíveis alterações e aprimoramento dos aplicativo.

3.5 Serviços

Algumas funcionalidades da aplicação s

3.6 Uso de APIs

Sadfasd diagramas da