

Avaliação P2 - ECM251 - Linguagens de Programação I

Prof. Murilo Zanini de Carvalho

murilo.carvalho@maua.br

_Instruções gerais para avaliação

Instruções gerais para realização da avaliação:

- A avaliação deve ser realizada de forma individual;
- Qualquer tipo de consulta ao material desenvolvido pelo professor ou a outros livros texto pode ser realizado;
- Sobre nenhuma hipótese, seu código, parcialmente ou integralmente, deve ser compartilhado com outros alunos. Qualquer comportamento suspeito, que possa ser verificado com a análise dos códigos, será penalizado com os critérios previstos no regimento da instituição;
- As datas ficam reservadas para interações com o professor para tirar dúvidas sobre o desenvolvimento da atividade:
 - o 23/11/2020 - das 9h30 até às 13h00;
 - o 30/11/2020 - das 9h30 até às 13h00.
- Durante as interações com o professor, questões de implementação poderão ser discutidas, mas a forma como cada um dos alunos vai fazer a implementação do código também será avaliada;
- A participação dos alunos nas interações é opcional;
- Além da interação online síncrona nas datas apresentadas, os alunos podem enviar dúvidas para o docente por e-mail (murilo.carvalho@maua.br) ou no canal de comunicação utilizado na disciplina, o Slack (<https://3d-2020-maua.slack.com>). As perguntas serão respondidas em até 72 horas.
- Cada nova classe, interface, enumeração que for criada para solução do problema, deve ser registrado no serviço de controle de versão utilizado, no nosso caso, no Git. Trabalhos que não tiverem um histórico de desenvolvimento (as etapas para a construção da solução), serão desconsiderados e terão a nota zero atribuídos a ele.

Descrição do problema

Você está participando de um processo seletivo para uma vaga de desenvolvedor em uma empresa aleatória, mas é do setor de vendas e meio que uma gigante de tecnologia. Durante o processo seletivo, a equipe que estava fazendo a entrevista foi extremamente motivadora, você ficou muito interessado(a) em trabalhar com eles. Para tornar esse desejo realidade, você ficou encarregado de desenvolver uma aplicação móvel utilizando uma tecnologia híbrida.

Você aproveitou que nas últimas aulas do curso de Linguagens I, nós discutimos sobre algumas das tecnologias que podem gerar aplicações híbridas. Você sugeriu a possibilidade de desenvolver a aplicação utilizando Flutter. Ao ouvir isso a equipe foi a delírio, todos ficaram empolgados com essa possibilidade (tudo bem eu aumentei um pouco o cenário hipotético).

Você recebeu apenas 3 pré-requisitos para sua aplicação:

1. Ela deve possuir 2 ou mais telas;
2. Ela deve consumir alguma API;
3. Ela deve ser desenvolvida em Flutter!

_Pré-requisitos

Alguns dos pré-requisitos para o desenvolvimento da sua solução:

- A versão do Java que será considerada para as soluções é o Java JDK 8 (Amazon Corretto 8 - <https://docs.aws.amazon.com/corretto/latest/corretto-8-ug/downloads-list.html>).
- Flutter (<https://flutter.dev/>).
- O aluno é livre para escolher a ferramenta de desenvolvimento que ele julgar mais conveniente para elaboração da solução. Recomenda-se o uso da IDE Android Studio (<https://developer.android.com/studio>) ou do editor de texto Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/>) com os plug-ins para desenvolvimento em Flutter.
- Recomenda-se o uso da ferramenta GitHub for Desktop (<https://desktop.github.com/>), para fazer as atualizações no repositório remoto, GitHub.
- O repositório da avaliação pode ser o seu pessoal, apenas indicar onde está o diretório da solução.

_Forma de entrega

A entrega deve acontecer de forma virtual, até o dia 01/12/2020, às 23h59. O aluno deve enviar uma mensagem privada no Slack para o professor com o link para o repositório. O professor vai responder essa mensagem confirmando que ele já clonou a solução apresentada pelo aluno.

ATENÇÃO: a data limite para realizar a entrega é dia 01/12/2020, não sendo possível realizar nenhum tipo de prorrogação nesse prazo. Qualquer problema que o aluno tiver, ele deve ser reportado antes ao professor e a entrega da solução deve ser antecipada. Repetindo, sobre nenhuma condição o trabalho será aceito fora do prazo.

Pontuação escolhida por item

Critério	Peso
Pilar da abstração da Orientação a Objetos	2
Pilar do encapsulamento da Orientação a Objetos	2
Pilar da herança da Orientação a Objetos	2
Pilar do polimorfismo da Orientação a Objetos	2
Coesão de código	2
Utilização correta dos pacotes	1
Desenvolvimento da(s) interface(s)	2
Aplicação com 2 telas	4
Aplicação consumindo API externa	4