

Aluno: Luana Packer Wenceslau - 202210160

Aluno: Pedro Franco Barbosa Rother 202210440

tema: Lista de hobbies

Requisitos:

Lista de Hobbies

- Descrição: Um aplicativo para organizar hobbies e atividades recreativas.

- Funcionalidades:

- o Adicionar hobby com descrição e frequência.
- o Definir lembretes para praticar o hobby.
- o Marcar hobby como praticado em uma data específica.
- o Adicionar notas de progresso ou ideias para o hobby.
- o Organizar hobbies por tipo (esportivo, artístico, etc.).

- Documentação: cada aluno (ou grupo) deverá entregar um pequeno relatório explicando suas escolhas de design e como o app foi desenvolvido.

- o As decisões de design tomadas.
- o Quais problemas enfrentaram e como os resolveram.
- o Como eles personalizaram o app.

1. Crie um aplicativo de lista de tarefas em Flutter que permita ao usuário adicionar, visualizar e marcar tarefas como concluídas. O aplicativo deve utilizar os seguintes conceitos:

Requisitos do App

1. Página Inicial (Rota Principal):

Deve exibir uma lista de tarefas usando `ListView.builder()`. Cada item da lista deve ter:

- Um texto que representa a tarefa.
- Um botão para marcar a tarefa como concluída.
- Um botão para excluir a tarefa da lista.

2. Adicionar Tarefa:

Na página inicial, deve haver um botão que leva a uma segunda página

(nova rota) onde o usuário pode adicionar uma nova tarefa.

A segunda página deve conter:

- Um campo de texto (`TextField`) para o usuário digitar o nome da tarefa.
- Um botão para salvar a tarefa.
- Ao clicar em "Salvar", a nova tarefa deve ser adicionada à lista da página inicial e o aplicativo deve voltar para a página principal.

3. Marcar Tarefa como Concluída:

- Ao clicar no botão de conclusão de uma tarefa, o texto da tarefa deve ficar riscado para indicar que foi concluída.

4. Excluir Tarefa:

- O botão de exclusão deve remover a tarefa da lista.

Funcionalidades do App

- O app deve navegar entre duas rotas: uma para visualizar a lista de

tarefas e outra para adicionar novas tarefas.

- A lista de tarefas deve ser construída dinamicamente com

`ListView.builder()`.

- Use `setState()` para atualizar a lista de tarefas ao adicionar, concluir ou excluir uma tarefa.

Exemplo de Estrutura:

- Rota 1 (Lista de Tarefas): Exibe a lista de tarefas e botões para adicionar, excluir e marcar como concluída.

- Rota 2 (Adicionar Tarefa): Tela simples com um `TextField` e um botão de adicionar.

Personalização:

- Layout: cada aluno (ou grupo) deverá personalizar as cores, ícones, e o estilo do app (tema claro, escuro, etc.).

- API: quem desejar poderá usar uma API externa relacionada ao tema (ex:

API de filmes, API de músicas).

Documentação:

O tema desenvolvido para o aplicativo de gerenciamento de hobbies foi inspirado pela constante busca da dupla por novas atividades e interesses. Com um estilo de vida dinâmico e curioso, sempre explorando diferentes áreas, surgiu a necessidade de uma ferramenta que centralizasse e organizasse essas paixões em constante evolução. O design suave e as cores tranquilas foram cuidadosamente escolhidas para refletir o prazer de se dedicar a algo que proporciona satisfação pessoal, seja um hobby já conhecido ou uma nova descoberta. Assim, o tema visa oferecer uma experiência intuitiva e relaxante, alinhada com a ideia de que explorar e cultivar novos interesses deve ser leve e gratificante.

Durante o desenvolvimento do aplicativo, a dupla realizou uma pesquisa minuciosa sobre as cores para garantir que a paleta refletisse os sentimentos que desejavam transmitir aos usuários. A seleção incluiu o azul calmo (Sky Blue), que evoca serenidade e equilíbrio, ideal para momentos de reflexão sobre hobbies; o verde

menta (Mint Green), escolhido para simbolizar esperança e crescimento, remetendo ao potencial de novas descobertas e aprendizados; o lavanda (Lavender), por suas propriedades relaxantes; o rosa pálido (Light Pink), que cria uma atmosfera de leveza e afeto; e o cinza claro (Light Gray), que serve como um fundo neutro, permitindo que os outros elementos se destaquem. Além disso, foram introduzidas variações mais escuras dessas cores, como o azul calmo escuro e o verde menta escuro, para proporcionar contraste e definição visual, mantendo a harmonia estética do aplicativo.

Durante o desenvolvimento, a equipe enfrentou diversos desafios, principalmente relacionados a erros de sintaxe e ao uso indevido de funções no código, o que gerou momentos de frustração. Um dos problemas mais notáveis foi a falha na conexão entre as telas "Criar" e "Principal", resultando em um erro crítico destacado em um fundo dourado com texto vermelho, dificultando a identificação da causa. O erro mais persistente, no entanto, esteve relacionado às notificações, que duplicavam os lembretes para a realização dos hobbies, gerando avisos indesejados e exigindo várias tentativas de correção para estabilizar o funcionamento do aplicativo.

Para resolver esses problemas, a dupla dedicou tempo à correção de erros de semântica, ajustando funções e corrigindo erros de digitação que afetavam o fluxo do código. Funções obsoletas e desatualizadas, que não se integravam corretamente ao restante do aplicativo, foram devidamente excluídas ou substituídas por alternativas mais modernas e eficientes. O erro que aparecia após a criação de um hobby, causado por falhas na transição entre telas, foi resolvido com uma alteração na lógica de montagem das listas, assegurando que a exibição dos hobbies ocorresse sem falhas. Quanto às notificações, o problema foi sanado com a implementação de três bibliotecas específicas para o controle preciso de hora e data. Agora, a vigilância dos lembretes funciona corretamente, rodando apenas enquanto o aplicativo está aberto e destruindo os processos de notificação quando o app é fechado, garantindo que os alertas não apareçam indevidamente.

O aplicativo foi personalizado com a paleta de cores já mencionada, visando transmitir calma e inspiração. Utilizando toques suaves e nuances sutis, as bordas arredondadas criam uma sensação de leveza e modernidade, enquanto os destaques visuais são sutis, evitando sobrecarregar a interface. Os botões foram cuidadosamente posicionados para garantir fácil acessibilidade, e as fontes, com tamanho médio ou maior, foram escolhidas para garantir a legibilidade. As cores mais fortes foram aplicadas estrategicamente ao fundo, garantindo que os elementos principais se destaquem visualmente. Optou-se também por um cabeçalho claro

para identificar a função da tela atual e pelo uso de ícones representativos para as funcionalidades, tornando o aplicativo mais intuitivo e visualmente organizado.

Embora algumas partes do desenvolvimento tenham demandado mais tempo do que outras, o aplicativo, em geral, foi leve de construir e fácil de entender em termos de funcionalidades. Algumas ações exigiram pesquisa adicional, especialmente sobre tópicos ainda não abordados em aula, o que ampliou o aprendizado da equipe. No entanto, o projeto foi finalizado dentro do prazo e cumpriu todos os requisitos estabelecidos, alcançando com sucesso os objetivos propostos.