|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 1.0 | 19/03/2018 | Adilson | Versão Inicial |
| 1.2 | 21/03/2018 | Adilson | Inclusão da parte 2 e seus derivados |
| 1.3 | 22/03/2018 | Adilson | Inclusão da parte 3 e seus derivados |

### Objetivos deste documento

Descrever cada componente da estrutura analítica do projeto (EAP) deixando claro os critérios de aceitação de cada entrega.

### Relação dos componentes da EAP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cód. EAP** | **Entrega** | **Critérios de aceitação** |
| 1 | Aparência | Detalhamento abaixo. |
| 1.1 | Programação HTML | Entregar o código HTML das telas escrito, identado, de acordo com protótipos |
| 1.2 | Programação CSS | Escrever o código CSS, usando também o CSS fornecido pela W3 Schools. |
| 1.3 | Criar a Logo | Logo entregue em formato .png |
| 1.4 | Criar Ícone | Após a conclusão da parte de programação, deverá ser entregue o ícone do app. |
| 1.5 | Adequação ao Material Design | Desenvolver o aplicativo respeitando, o máximo possível, as recomendações do Google para o Material Design. |
| 2 | Programação Lógica | Detalhamento abaixo. |
| 2.1 | Exibição de Perfil | Na tela final, após fechar a conta, devem ser exibidos todos bens consumidos, e suas respectivas quantidades, atreladas à cada perfil e como foram atribuídas. |
| 2.2 | Distribuição de Itens | Será possível atribuir vários itens (um item por vez, com quantidades variantes) para cada perfil |
| 2.3 | Sistema de "Itens" | Cada Item deve possuir um nome, onde pode-se inserir qualquer coisa como apelido, um campo de valor numérico, um campo de quantidade e um menu dropdown para selecionar o consumidor. |
| 2.4 | Sistemas com AngularJS | Os sistemas devem ser construídos com AngularJS. |
| 3 |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| Patrocinador do Projeto |  |  |
| Gerente do Projeto |  |  |