

# FACULDADE ESTÁCIO DE SÁ CURSO: DESENVOLVIMENTO FULL STACK 4º SEMESTRE – MATRÍCULA 202302595341

Repositório GitHub - <u>alaimalmeida/exploreMundo (github.com)</u>

ALAIM ALMEIDA DE OLIVEIRA

## Posso criar um App de outra forma?

#### 1. Introdução

A "Explore Mundo" é uma empresa de viagens fictícias desenvolvida como prática do segundo nível do semestre, onde a mesma procura melhorias para seu aplicativo, para que seja mais atrativo, moderno e que seja fácil a utilização dos usuários.

O objetivo desse aplicativo a ser desenvolvido é por em prática tudo o que foi estudado no nível 2 de uma forma dinâmica, pois iremos utilizar tecnologias intuitivas para a criação de aplicativos tanto para Android, quanto IOS, fazendo com que, o campo de mercado seja amplo.

Neste aplicativo "Explore Mundo", foi desenvolvido para proporcionar uma boa experiência ao usuário. Foi criado tela inicial com os botões para acessar os destinos, pacotes, página de contato e a página sobre, onde abrange todas as informações importantes da empresa, como uma breve descrição, o objetivo, a missão, a visão e os valores da mesma.

#### 2. Contextualização

De acordo com o tema proposto, o aplicativo desenvolvido para o ramo de viagens, onde o mesmo obteve melhoras na aparência e na usabilidade. As principais características desejadas para o app incluem:

- Banner de Destaque: Um elemento visual destacado, como uma imagem ou slideshow, exibindo fotos irresistíveis dos destinos oferecidos pela agência. Cada imagem será interativa, direcionando os usuários para páginas específicas de destinos ao serem tocadas.
- Barra de Navegação: Uma barra superior intuitiva, contendo links para diferentes seções do aplicativo, como "destinos", "pacotes de viagem", "contato" e "sobre nós".
- 3. Essa navegação facilita o acesso dos usuários às áreas relevantes do app.
- Pesquisa Rápida: Implementação de um campo de pesquisa que permitirá aos usuários inserir destinos específicos ou dados desejados, agilizando a busca por pacotes de viagem.

Além dessas melhorias para o aplicativo, a empresa tem o objetivo de ampliar seu alcance de mercado desenvolvendo um site complementar. Esse site oferecerá aos clientes acesso fácil às informações da agência e a praticidade de efetuar reservas de viagens diretamente por meio de seus dispositivos móveis. Essa estratégia visa proporcionar uma experiência integrada e conveniente para os clientes explorarem as ofertas da agência, tanto no aplicativo quanto no site.

#### 3. Roteiro de prática

Depois de ter concluído todo o estudo, as atividades nas Missões Conceituais, com base em todos os códigos estudados e de acordo com a contextualização, foi dado início a construção do aplicativo.

O projeto foi desenvolvido com o Flutter(dart). O editor escolhido para criação dos códigos foi o Visual Studio Code (VSCode), onde tenho mais familiaridade e o mesmo está dentro dos padrões com todas as atualizações em dias para poder iniciar os projetos.

Foi criado um emulador pelo Android Studio, onde o mesmo foi interligado ao VSCode, fazendo com que o projeto desenvolvido fosse emulado nele por conta do emulador Android, para a prática real.

Depois de todas as configurações serem feitas, abrimos o terminal e colocamos o comando "flutter create exploremundo" e demos enter. Com isso o aplicativo base foi criado com todas as suas dependências necessárias e funcionando.

Logo depois da criação, no terminal foi digitado mais dois comandos para que o editor de código entre nas dependências do aplicativo, o comando "cd exploremundo" e logo em seguida "flutter run" para executar o projeto.

Segue abaixo estrutura inicial do lado direito logo após a criação do aplicativo base e a estrutura das pastas do lado esquerdo já completo:

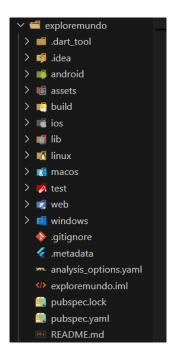


Imagem 01 – estrutura das pastas logo após criar o aplicativo



Imagem 02 – estrutura das pastas logo após finalizar o projeto

Uma nova pasta foi criada chamada "pages", onde se encontra todas as páginas do projeto.

A primeira página, é a página de login, onde os usuários podem acessar com sua conta já cadastrada no aplicativo. Como é um aplicativo fictício, o login é "admin" e a senha é "12345" para ficar de forma mais fácil ter acesso ao mesmo. Segue abaixo a tela inicial:



Imagem 03 – Página inicial

Logo abaixo, segue os códigos da página inicial, toda a estrutura dela:

```
♦ login_page.dart × ♦ brasil_page.dart
                                                     chile_page.dart
                                                                                🌖 japao_page.dart
                                                                                                            nexico_page.dart
exploremundo > lib > pages > 🌑 login_page.dart > ધ _LoginPageState > 🏵 build 1 import 'package:flutter/material.dart';
         class LoginPage extends StatefulWidget {
  const LoginPage({super.key});
            State<LoginPage> createState() => _LoginPageState();
           String email = '';
String password = '';
                 body: SingleChildScrollView(
child: SizedBox(
width: MediaQuery.of(context).size.width,
height: MediaQuery.of(context).size.height,
child: Padding(
                         padding: const EdgeInsets.fromLTRB(50, 0, 50, 0),
                          child: Column(
| mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
                                   width: 200,
                                    padding: const EdgeInsets.fromLTRB(0, 0, 0, 20),
                                  child: Image.asset('assets/imagens/logo-exploremundo.png'),
), // Container
                                  onChanged: (text){
                                    email = text;
                                   },
keyboardType: TextInputType.emailAddress,
```

Imagem 04 - Código da página inicial

Imagem 05 – Código da página inicial

```
70
71
72
73
74
75
76
77
78
78
79
79
70
70
70
71
70
71
71
72
73
74
75
76
77
77
78
78
79
79
70
70
71
71
72
73
74
75
76
77
78
79
79
80
```

Imagem 06 - Código da página inicial

Logo após configurar a página inicial, demos continuação a página de destino, onde temos uma página com os destinos de países. Nessa página, tem um campo de busca, onde você pode pesquisar qual destino desejar. Como é um aplicativo fictício, a página de destino e de pacotes são praticamente idênticas, só mudando o título, pois são representações parecidas. Segue abaixo a imagem das duas páginas:

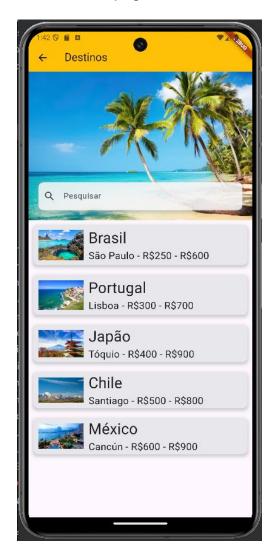


Imagem 07 - Página destinos



Imagem 08 - Página pacotes

Segue abaixo o código da página de destinos:

Imagem 09 - Código da página Destinos

Imagem 10 - Código da página Destinos

Imagem 11 - Código da página Destinos

```
const BannerSection({required this.onSearch, super.key});

goverride
Widget build(BuildContext context) {
    return Positioned(
        bottom: 20, // Posição do campo de pesquisa
    left: 20,
    right: 20,
```

Imagem 12 - Código da página Destinos

Imagem 13 - Código da página Destinos

```
Padding(
padding: const EdgeInsets.all(10.0),
child: Image.asset(image, width: 90), // Mostra a imagem do destino
), // Padding
Expanded(
child: Column(
crossAxisAlignment.start,
children: [
Text(title, style: const TextStyle(fontSize: 30)),
Text(details, style: const TextStyle(fontSize: 20)),
],
), // Column
), // Expanded
],
],
), // Row
), // Container
); // GestureDetector
]5
}
196
}
```

Imagem 14 - Código da página Destinos

Como foi dito anteriormente, como é um aplicativo fictício, os códigos das páginas de Destinos e Pacotes são parecidas, modificando somente o título para ilustrar.

Logo em seguida, foi criado uma página de contatos, onde a mesma possui um formulário com nome, e-mail, telefone e um campo de comentário. Mais a baixo, temos outras formas de contato, como o e-mail da empresa, o telefone e as redes sociais da mesma, para acompanhar todas as novidades da empresa.

Segue abaixo a imagem da página feita:



Imagem 15 – Código da página Contato

Segue abaixo os códigos da página de contato:

Imagem 15 – Código da página Contato

```
void _limparCampos() {
 _nomeController.clear();
  _emailController.clear();
  _telefoneController.clear();
 _comentarioController.clear();
void _mostrarMensagemSucesso() {
 showDialog(
   context: context,
   builder: (BuildContext context) {
     return AlertDialog(
       content: const Text('Mensagem enviada com sucesso!'),
           onPressed: () \{
             Navigator.of(context).pop(); // Fecha o diálogo
       ], // <Widget>[]
@override
Widget build(BuildContext context) {
    appBar: AppBar(
     backgroundColor: Colors.amber,
    body: SingleChildScrollView(
```

Imagem 16 – Código da página Contato

Imagem 17 - Código da página Contato

Imagem 18 - Código da página Contato

```
| validator: (value) {
| if (value == null || value.isEmpty) {
| return 'Por favor, insira um comentário';
| }
| return null;
| },
| return null;
| },
| // TextFormField
| const SizedBox(height: 20),
| if (_formKey.currentState!.validate()) {
| // Ação ao enviar o formulârio
| _limparCampos(); // Limpa os campos
| _mostrarMensagemSucesso(); // Exibe a mensagem de sucesso
| }
| },
| child: const Text('Enviar'),
| // Form
| const SizedBox(height: 40),
| // Outras formas de contato
| const Text(
| 'Outras formas de contato:',
| style: TextStyle(fontSize: 20, fontWeight: FontWeight.bold),
| // Text
| const Text(
| 'E-mail: contato@exploremundo.com',
| 'E-mail: contato@explo
```

Imagem 19 - Código da página Contato

Imagem 20 - Código da página Contato

Imagem 21 – Código da página Contato

Depois da página de contato, foi feita a página de Sobre, onde temos todas as informações da empresa como objetivo, missão, visão e os valores da mesma.

Segue abaixo a imagem da página de Sobre:



Imagem 22 - Código da página Sobre

### Segue abaixo o código da página Sobre:

Imagem 23 - Código da página Sobre

#### Imagem 24 - Código da página Sobre

```
style: TextStyle(
fontSize: 20,
fontWeight: FontWeight.bold,
), // Text
SizedBox(height: 10),

Text(

'Proporcionar aos nossos clientes experiências de viagem autênticas e înesqueciveis, promovendo o turismo sustentăvel e respeitando as culturas e o meio ambiente.',
style: TextStyle(fontSize: 16),
), // Text
SizedBox(height: 20),

Text(

'Visão',
style: TextStyle(
fontSize: 20,
fontWeight: FontWeight.bold,
), // Text
SizedBox(height: 10),

Text(

'Ser reconhecida como a empresa líder em inovação e sustentabilidade no setor de turismo, inspirando pessoas a explorar o mundo de forma responsável e consciente.',
style: TextStyle(fontSize: 16),
), // Text
SizedBox(height: 20),

Text(

'Valores',
style: TextStyle(
fontSize: 20,
fontWeight: FontWeight.bold,
), // Text
SizedBox(height: 20),

Text(

'Valores',
style: TextStyle(
fontSize: 20,
fontWeight: FontWeight.bold,
), // Text
SizedBox(height: 10),
```

#### Imagem 25 - Código da página Sobre

```
Text(

'• Paixão por viagens e aventura\n'

'• Respeito às culturas e ao meio ambiente\n'

'• Compromisso com a sustentabilidade\n'

'• Foco na segurança e satisfação do cliente\n'

'• Inovação e melhoria contínua',

style: TextStyle(fontSize: 16),

), // Text

SizedBox(height: 30),

],

|), // Column

|), // SingleChildScrollView

), // Padding

113

); // Scaffold

114

}

115

}
```

Imagem 26 - Código da página Sobre

Por fim, foram feitas as páginas de cada país, localizado nas páginas destino/ pacote. Cada página de cada pacote foi feito com um slide, um título e um subtítulo, um ícone para marcar como favorito. Logo abaixo possui 3 ícones, um para ligação, rotas e compartilhamento e um texto fictício para ilustrar uma breve descrição sobre aquele lugar.

Segue abaixo a imagem de uma das telas que pode representar todas as outras individuais:



Imagem 27 - Página do destino/ pacote Brasil

Logo abaixo, segue os códigos dessa página:

Imagem 28 – Códigos da página do destino/ pacote Brasil

Imagem 29 – Códigos da página do destino/ pacote Brasil

Imagem 30 – Códigos da página do destino/ pacote Brasil

Imagem 30 - Códigos da página do destino/ pacote Brasil

Imagem 31 – Códigos da página do destino/ pacote Brasil

Imagem 32 - Códigos da página do destino/ pacote Brasil

Com isso, finalizamos a apresentação do aplicativo Explore Mundo, com um layout mais moderno, intuitivo e fácil de usar, seguindo todas as normas e recomendações da empresa.

Ao finalizar o projeto, damos conta que o estamos apitos para criarmos um aplicativo desse seguimento de acordo com tudo o que foi estudado nas missões conceituais.