**PATOTA PRO: OPERACIONALIDADE DA IMPLEMENNTAÇÃO**

Amanda Detofol Constante

Este documento tem como objetivo apresentar o funcionamento da implementação por meio das telas desenvolvidas, tanto na visão de usuário como na de administrador. O leiaute das telas desenvolvidas seguiu as diretrizes do Human Interface Guideline da Apple (HGI) e dos princípios de acessibilidade do Web Content Accessibility Guideline para aplicativos móveis (WCAG). No aplicativo, ao efetuar o primeiro acesso, é exibida a tela de bem-vindo conforme a Figura 1(a), que possui a opção Entrar para usuários já cadastrados ou a de Cadastrar uma nova patota que permite que o usuário cadastre uma nova patota. Para realizar login no aplicativo, o usuário precisa preencher os campos de E-mail, Senha e ID do time e clicar na opção Entrar, conforme a Figura 1 (b) ou realizar o cadastro de usuário selecionando a opção Não tenho cadastro. Além disso, pode recuperar a senha, selecionando a opção Esqueci minha senha, onde será redirecionado para a tela exibida na Figura 1 (c), onde é necessário que ele preencha o e-mail informado no cadastro.

Figura 1- Tela de 'Bem-vindo' (a), tela de login (b), tela de esqueci a senha (c)

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: elaborado pela autora (2024).

A Figura 2 (a) exibe a tela de cadastro de usuário. Para realizar o cadastro, é necessário o preenchimento dos campos E-mail, Senha, confirmar a senha no campo Confirme sua senha e ID do time e em seguida selecionar a opção Confirmar. A Figura 2 (b) mostra o processo de cadastro concluído com sucesso e ao selecionar a opção OK o usuário é redirecionado para a tela de login. Já a Figura 2 (c) mostra o processo de cadastro concluído com erro. Nesse cenário, ao clicar em OK a mensagem é deixa de ser exibida e o usuário pode tentar realizar o preenchimento dos campos novamente.

Figura 2 - Tela de cadastro (a), Tela de cadastro com mensagem de sucesso (b), Tela de cadastro com mensagem de erro (c)

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente Fonte: elaborado pela autora (2024).

A Figura 3 (a) mostra o processo de login concluído com erro. Neste cenário é exibida a mensagem para o usuário e ao selecionar a opção OK a mensagem de erro deixa de ser exibida e o usuário permanece na mesma tela para poder fazer uma retentativa. A Figura 3 (b) exibe a tela de login com erro no preenchimento dos campos. Como pode-se observar na imagem, ambos os campos de E-mail, Senha e ID do Time são de preenchimento obrigatório e caso não sejam preenchidos exibem as mensagens E-mail inválido, Campo obrigatório e Campo obrigatório, respectivamente.

O mesmo ocorre para o cadastro de usuário, caso os campos não sejam preenchidos, conforme a Figura 3 (c) onde todos os campos não preenchidos exibem as mensagens Campo obrigatório, exceto o campo E-mail, que exibe a mensagem E-mail inválido. O switch Administrador tem o valor *default* como falso. Por fim, a Figura 3 (d) exibe a tela de esqueceu a senha com erro no preenchimento do campo E-mail, que é de preenchimento obrigatório. É exibida a mesma mensagem padrão do restante dos cenários, a Campo obrigatório.

Figura 3 - Tela de login com mensagem de erro (a), Tela de login (b), Tela de cadastro (c), Tela de esqueceu sua senha (d), todas com erro no preenchimento dos campos

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: elaborado pela autora (2024).

A Figura 4 (a) mostra a tela de home, que é acessada quando o login é concluído com sucesso. Para o usuário comum ela oferece as opções: Meus dados, Financeiro, Meus dados, Agenda, Local do Jogo, Chat, Ranking, Jogos, Time da Semana, Ajustes de acessibilidade e Sair. A Figura 4 (b) mostra a tela de ajustes de acessibilidade, que possui as opções Leitor de tela, Inversão de cores e Inversão de cores (daltonismo). Ao selecionar uma dessas opções o usuário é redirecionado para as configurações de acessibilidade do aplicativo, onde pode modificá-las já que não é permitido ativar esses recursos programaticamente. O switch apresentado ao lado das opções de acessibilidade fica ativo quando o usuário ativa o recurso, e inativo quando o respectivo recurso de acessibilidade está desativado.

A Figura 4 (c) mostra a tela de dados pessoais, que é exibida após selecionar a opção Meus dados, da Figura 4 (a). Nela o usuário pode alterar sua foto de perfil, clicando sobre o ícone de perfil em azul no início da página. Além disso tem acesso as informações de Nome, Sobrenome, Número da camisa, Tipo de participante, Categoria, Convenio médico e Telefone em caso de emergência. Além disso, no final da página pode selecionar as opções Salvar, que exibe a mensagem da Figura 4 (d), Alterar senha, que redireciona o usuário para o fluxo de alteração de senha e Excluir que exclui o usuário e o redireciona para a tela de bem-vindo da Figura 1 (a).

Figura 4 - Tela de home (a), Tela de ajustes de acessibilidade (b), Tela de dados pessoais (c), Tela de dados pessoais (d)

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: elaborado pela autora (2024).

Figura 5 - Tela de alterar senha (a), Tela de alterar senha com mensagem de erro de informações divergentes (b), Tela de alterar senha com mensagem de erro de campo obrigatório (c), Tela de alterar senha processo concluído (d)

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: elaborado pela autora (2024).

Figura 6 - Tela de ranking (a), Tela de local do jogo (b) e Tela compartilhar o local do jogo (c)

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: elaborado pela autora (2024).

1. **Operacionalidades da implementação – Usuário administrador**