

[Público-Alvo/Intended User](#)

[Funcionalidades/Features](#)

[Protótipo de Interfaces do Usuário](#)

[Tela 1 - Login](#)

[Tela 2 - Cadastro](#)

[Tela 3 - Lista de Decks](#)

[Tela 4 - Manutenção de deck](#)

[Tela 5 - Deck - Manutenção de Cartas](#)

[Tela 6 - Deck - Inclusão de Cartas](#)

[Tela 7 - Alteração de Carta](#)

[Tela 8 - Compartilhar](#)

[Tela 9 - Widget](#)

[Considerações Chave/Key Considerations](#)

[Como seu app vai tratar a persistência de dados?](#)

[Descreva qualquer caso de uso específico \("corner case"\) da experiência do Usuário \(UX\).](#)

[Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.](#)

[Descreva como você implementará o Google Play Services.](#)

[Próximos Passos: Tarefas Necessárias](#)

[Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup](#)

[Tarefa 2: Implementar a Interface de API \(Retrofit\)](#)

[Tarefa 3: Implementar a Interface de Menu](#)

[Tarefa 4: Implementar cadastro de usuário](#)

[Tarefa 5: Implementar o Login](#)

[Tarefa 5: Implementar a Interface de Decks](#)

[Tarefa 6: Implementar a Interface de Manutenção de Decks](#)

[Tarefa 7: Implementar Widget](#)

[Tarefa 8: Implementar testes](#)

[Tarefa 9: Criar logotipo](#)

[Tarefa 10: Implementar acessibilidade](#)

[Tarefa 11: Gerar versão](#)

[Notas](#)

Usuário do GitHub: andersonsv

Black Lotus

Aplicativo para cadastrar decks e cartas do Card Game **Magic: The Gathering**. Você controla melhor suas cartas, construa seus decks e compartilhe com seus contatos.

PRINCIPAIS FUNÇÕES

✓ REGISTRO de Decks

Registre e organize seus cards em decks.

✓ COMPARTILHE suas coleções

Compartilhe suas coleções.

✓ FAVORITE seus cards

Marque seus cards favoritos.

✓ TROQUE seus cards

Marque o card para troca e veja em uma lista separada.

VANTAGENS

★ Segurança ★

Com o compartilhamento suas cartas ficam guardadas em segurança.

★ Organização ★

Organize seus decks.

Público-Alvo/Intended User

- Pessoas que jogam o card game **Magic: The Gathering**


Funcionalidades/Features

O projeto será escrito em linguagem **Java**.

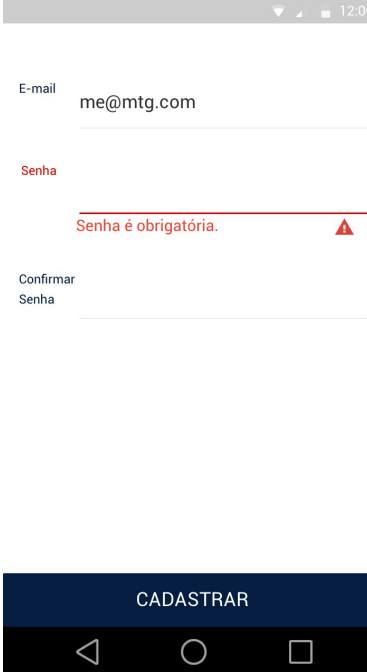
- **Cadastro de usuário** - cadastre seu usuário;
- **Manutenção de decks**- cadastro, alteração e organização de decks;
- **Manutenção de cartas dos decks** - cadastro, alteração, exclusão de cards nos decks;
- **Crie um deck de troca**;
- **Compartilhamento de decks** - envio de coleções para contatos.

Protótipo de Interfaces do Usuário

Tela 1 - Login

	<p>Tela de login</p> <p>Ações/Campos/Botões</p> <table border="1"> <tr> <td>E-mail</td> <td>E-mail do usuário</td> </tr> <tr> <td>Senha</td> <td>Senha do usuário</td> </tr> <tr> <td>ENTRAR</td> <td>Permite a entrada do usuário.</td> </tr> <tr> <td>Esqueci a senha</td> <td>Envia um email de recuperação de senha</td> </tr> </table> <p>Notas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carregar conteúdo (loading); • Verificar se existe conexão ativa; • Caso o usuário ou senha sejam inválidos, uma mensagem é enviada 	E-mail	E-mail do usuário	Senha	Senha do usuário	ENTRAR	Permite a entrada do usuário.	Esqueci a senha	Envia um email de recuperação de senha
E-mail	E-mail do usuário								
Senha	Senha do usuário								
ENTRAR	Permite a entrada do usuário.								
Esqueci a senha	Envia um email de recuperação de senha								

Tela 2 - Cadastro

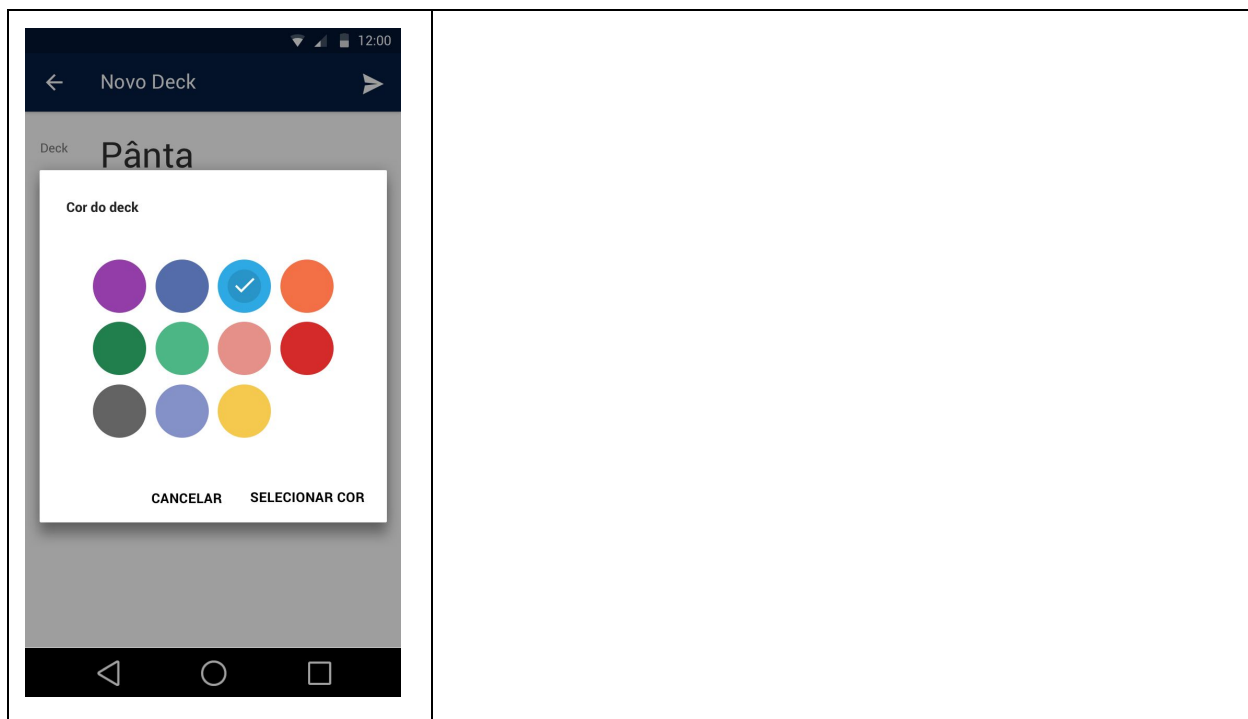
	<p>Tela cadastro de usuário</p> <p>Ações/Campos/Botões</p> <table border="1"> <tr> <td>E-mail</td> <td>E-mail do usuário</td> </tr> <tr> <td>Senha</td> <td>Senha do usuário</td> </tr> <tr> <td>Confirmar senha</td> <td>Confirmar a senha do usuário</td> </tr> <tr> <td>CADASTRAR</td> <td>Cadastrar o usuário.</td> </tr> </table> <p>Notas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carregar conteúdo (loading); • Senha e confirmação de senha devem ser iguais. • Se email já está cadastrado, retorna mensagem de erro. • A senha deve possuir 	E-mail	E-mail do usuário	Senha	Senha do usuário	Confirmar senha	Confirmar a senha do usuário	CADASTRAR	Cadastrar o usuário.
E-mail	E-mail do usuário								
Senha	Senha do usuário								
Confirmar senha	Confirmar a senha do usuário								
CADASTRAR	Cadastrar o usuário.								

Tela 3 - Lista de Decks

	<p>Lista de coleção de decks</p> <p>Ações/Campos/Botões</p> <table border="1"> <tr> <td>Seleção de deck</td><td>Ao selecionar um deck, o usuário será direcionado para tela de detalhe do deck</td></tr> <tr> <td></td><td>Incluir novo deck</td></tr> </table> <p>Notas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carregar conteúdo (loading); • Imagens devem utilizar cache; • Verificar se existe conexão ativa; • Caso não existam dados, mostrar imagem amigável. 	Seleção de deck	Ao selecionar um deck, o usuário será direcionado para tela de detalhe do deck		Incluir novo deck
Seleção de deck	Ao selecionar um deck, o usuário será direcionado para tela de detalhe do deck				
	Incluir novo deck				

Tela 4 - Manutenção de deck

	<p>Tela para inclusão, alteração de deck.</p> <p>Ações/Campos/Botões</p> <table border="1"> <tr> <td></td><td>Selecionar a cor do deck;</td></tr> <tr> <td>+</td><td>Incluir uma nova cor no deck</td></tr> <tr> <td>Selecionar cor</td><td>Abre caixa de diálogo com as cores</td></tr> <tr> <td>Deck de Troca</td><td>Indica que o Deck é de troca</td></tr> <tr> <td>SELECIONAR COR</td><td>Confirmar a cor</td></tr> <tr> <td>CANCELAR</td><td>Cancelar seleção de cor</td></tr> </table> <p>Notas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carregar conteúdo (loading); • Campos obrigatórios devem exibir mensagem de erro no caso de não preenchimento. 		Selecionar a cor do deck;	+	Incluir uma nova cor no deck	Selecionar cor	Abre caixa de diálogo com as cores	Deck de Troca	Indica que o Deck é de troca	SELECIONAR COR	Confirmar a cor	CANCELAR	Cancelar seleção de cor
	Selecionar a cor do deck;												
+	Incluir uma nova cor no deck												
Selecionar cor	Abre caixa de diálogo com as cores												
Deck de Troca	Indica que o Deck é de troca												
SELECIONAR COR	Confirmar a cor												
CANCELAR	Cancelar seleção de cor												



Tela 5 - Deck - Manutenção de Cartas

Manutenção das cartas do deck.

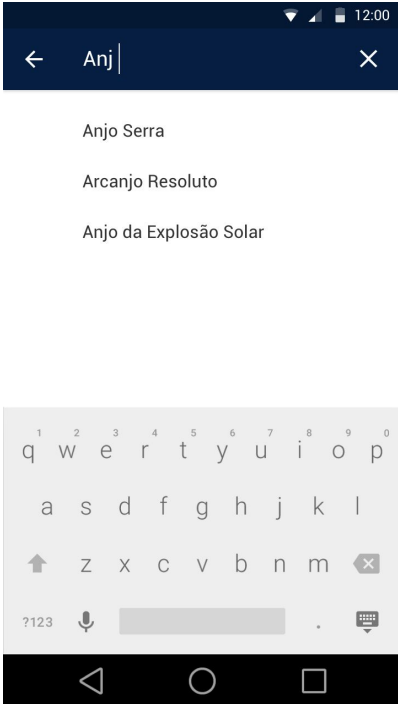
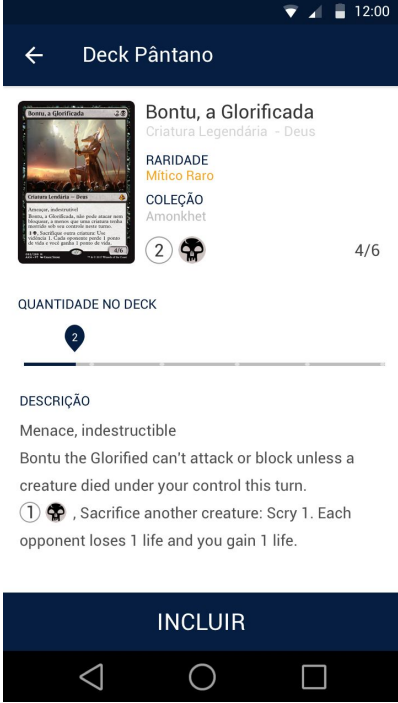
Ações/Campos/Botões

	Incluir carta (s) (Tela 6 - Deck - Inclusão de Cartas)
Item carta	Pressionar sobre o card/item, tela de edição
<	Voltar para tela de Decks
	Compartilhar deck (Tela 8 - Compartilhar)

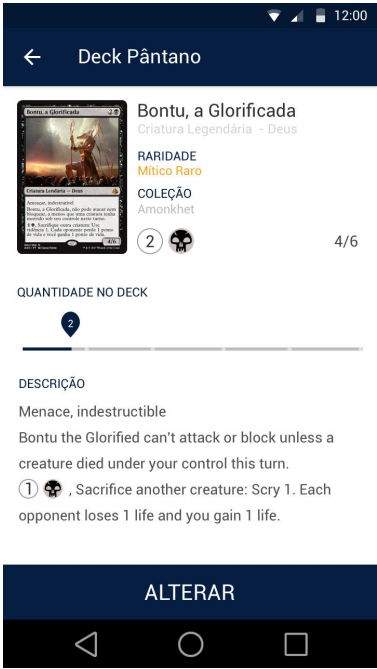
Notas

- Carregar conteúdo (loading);
- Imagens devem utilizar **cache**;
- Verificar se existe conexão ativa;
- Arrastar o item, apresenta menu de exclusão

Tela 6 - Deck - Inclusão de Cartas

	<p>Buscar carta para inclusão</p> <p>Ações/Campos/Botões</p> <table border="1"> <tr> <td>Campo de busca</td><td>Buscar carta</td></tr> </table> <p>Notas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificar se existe conexão ativa; 	Campo de busca	Buscar carta				
Campo de busca	Buscar carta						
	<p>Inclusão das cartas do deck.</p> <p>Ações/Campos/Botões</p> <table border="1"> <tr> <td>Quantidade no deck</td><td>Quantidade no deck</td></tr> <tr> <td>INCLUIR</td><td>Inclui a carta no deck</td></tr> <tr> <td><</td><td>Voltar para tela de decks</td></tr> </table> <p>Notas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carregar conteúdo (loading); • Imagens devem utilizar cache; • Verificar se existe conexão ativa; 	Quantidade no deck	Quantidade no deck	INCLUIR	Inclui a carta no deck	<	Voltar para tela de decks
Quantidade no deck	Quantidade no deck						
INCLUIR	Inclui a carta no deck						
<	Voltar para tela de decks						

Tela 7 - Alteração de Carta



Alteração das cartas do deck.

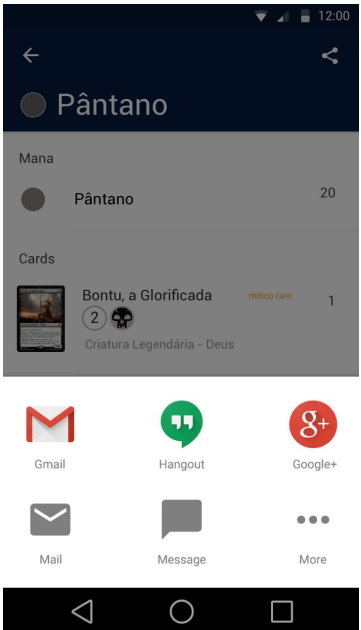
Ações/Campos/Botões

Quantidade no deck	Quantidade no deck
INCLUIR	Incluí a carta no deck
<	Voltar para tela de Decks

Notas

- Carregar conteúdo (loading);
- Imagens devem utilizar **cache**;
- Verificar se existe conexão ativa;

Tela 8 - Compartilhar



Compartilhamento > Manutenção das cartas do deck.

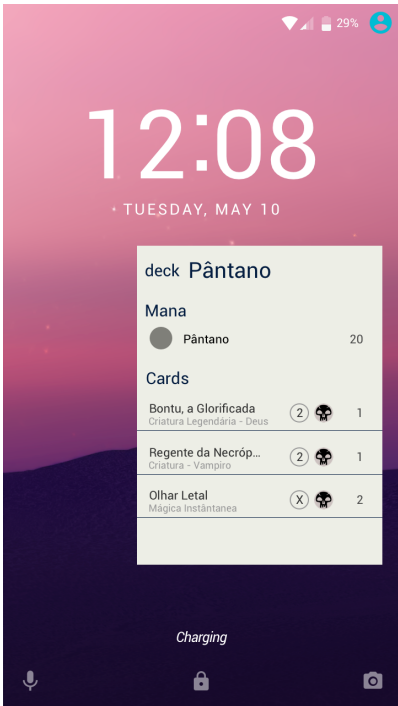
Ações/Campos/Botões

Compartilhamento	Selecionar opção e compartilhar
-------------------------	---------------------------------

Notas

- Abrir em bottom sheet

Tela 9 - Widget

	<p>Widget para decks. Ao selecionar um deck, um Widget é exibido na tela principal com o nome do deck, cor e uma listagem de cartas que estão no deck.</p>
---	--

Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Os dados dos cards dos usuários ficarão no banco de dados **Firestore (Firebase)** e em modo offline ativo e separado por usuário, haverá consumo da API para recuperar os dados de Cards (**Magic The Gathering API**) .

O controle de sessão será feito pelo **FirebaseAuth**

Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).

Geral

Telas com carregamento em rede ou processamento pesado - deverão indicar que estão sendo carregadas.

Imagens - todas as imagens devem utilizar a biblioteca de cache para armazenar os dados já baixados (cache).

Coleções - quando houver coleções vazias, deverá ser exibido uma mensagem de acordo com o **Material Design** (Dados vazios)

Internet - caso a internet não esteja ativa, deverá retornar um erro informando o usuário.

Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.

Picasso - Versão 2.5.2

<http://square.github.io/picasso/>

Biblioteca para carregamento de imagens em cache.

ButterKnife - Versão 8.8.1

<http://jakewharton.github.io/butterknife/>

Para injeção de componentes de tela para facilitar o desenvolvimento.

Retrofit - Versão 2.5.0

<https://square.github.io/retrofit/>

Para comunicação com a API.

Firebase - 16.0.4

<https://firebase.google.com>

Armazenar dados na nuvem dos usuários e análise de dados.

FirebaseUI - 4.2.1

<https://firebase.google.com>

Biblioteca que facilita a integração com o Firebase.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

Firebase Analytics

Utilizado para análise de uso e insights do app. Inclusão de SDK do Firebase no projeto e uso da mesma.

Firebase Firestore

Usado para guardar as informações dos decks / cards dos usuários. Inclusão de SDK no projeto e uso da mesma.

Firebase AuthUI

Usado para o gerenciamento dos usuários no sistema. Inclusão de SDK no projeto e uso da mesma.

API

<https://docs.magicthegathering.io>

A API do Magic The Gathering é utilizada para recuperar os dados de cards.

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

- Criação de estrutura do projeto em **Java**
- Criação de projeto no github
- Submissão para github
- Configuração de conta no Firebase
- Configuração do Firebase no projeto
- Configuração inicial de estrutura no **Firestore** (Firebase)
- Configuração de bibliotecas no projeto
- Incluir chave SHA-1 do Firebase (release)

Tarefa 2: Implementar a Interface de API (Retrofit)

- Criar configuração com Retrofit
- Criar classe de API
- Criar classe de modelos de API

Tarefa 3: Implementar a Interface de Menu

- Construir interface de Menu

Tarefa 4: Implementar cadastro de usuário

- Construir interface de Cadastro de usuário.
- Construir integração com **FirebaseAuth**

Tarefa 5: Implementar o Login

- Construir interface de Login para dados do usuário.
- Construir integração com **FirebaseAuth**

Tarefa 5: Implementar a Interface de Decks

- Construir adapter da lista de decks
- Construir UI de tela de decks
- Construir integração com **Firebase Firestore**

Tarefa 6: Implementar a Interface de Manutenção de Decks

- Construir UI de tela de manutenção de decks
- Construir o adapter de lista de cards do deck
- Construir implementação de compartilhamento de decks
- Construir UI de tela de manutenção de card
- Construir integração com **Firestore**

Tarefa 7: Implementar Widget

- Construir UI do Widget
- Construir implementação do Widget

Tarefa 8: Implementar testes

- Construir testes unitários
- Construir testes instrumentados

Tarefa 9: Criar logotipo

- Criar logotipo de acordo com as cores escolhidas no desenho

Tarefa 10: Implementar acessibilidade

- Implementar acessibilidade de acordo com os critérios da Udacity.

Tarefa 11: Gerar versão

- Gerar versão assinada do aplicativo

Notas

- Todos os **recursos** de **texto** serão incluídos no arquivo **strings.xml**
- O Aplicativo suportará RTL
- As chamadas para a API são de curta duração, portanto, utilizarão AsyncTask.

Instruções para Envio

1. Assim que completar todas as partes, faça o download deste documento como um PDF [File → Download as PDF]
2. Crie um repositório novo no Github para o capstone. Dê o nome “**Capstone Project**”
3. Adicione este documento no seu repositório. Tenha certeza que está nomeado como “**Capstone_Stage1.pdf**”