



Engenharia de Software

Linguagem de Programação II

Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Shopping List App

Projeto de Software

Equipe: Thiago Cardoso | Murilo Fleith

1. Introdução	3
1.1. Objetivo Geral	3
1.2. Objetivos Específicos	3
1.2.1. Criar ambiente de desenvolvimento	3
1.2.2. Criar aplicativo base no Expo	3
1.2.3. Desenvolver tela inicial	3
1.2.4. Desenvolver campo de escrita de item	4
1.2.5. Desenvolver botão de novo item	4
1.2.6. Desenvolver botão de edição de item	4
1.2.7. Desenvolver botão de exclusão de item	4
1.2.8. Desenvolver método de gravação dos dados	5
1.3. Justificativa	5
2. Metodologia	5
2.1. Linguagens de Programação	5
2.2. Banco de Dados	5
2.3. Servidores	6
2.4. Controle de Versionamento	6
2.5. Metodologia Ágil	6
3. Projeto	6
3.1. Cronograma	6
3.2. Backlog do produto	7
4. Modelo	7
4.1. Tela do aplicativo	7

1. Introdução

Com a chegada de tecnologias como celulares, tablets e TVs com acesso à Internet nas casas dos brasileiros, passou-se a ter uma ferramenta muito útil que facilita, e muito, a comunicação entre as pessoas de todas as idades e também auxilia em muitos processos que antes eram realizados com papel e caneta. Então por que não utilizar a tecnologia para anotar sua lista de compras no supermercado? O aplicativo Shopping List quer ajudar.

1.1. Objetivo Geral

O objetivo geral do projeto é entregar aos usuários uma forma simples de anotar sua lista de compras sem a necessidade de um papel e caneta à mão, mas tão simples quanto, utilizando o próprio celular para isso.

1.2. Objetivos Específicos

1.2.1. Criar ambiente de desenvolvimento

Para que seja possível iniciar o desenvolvimento, é necessário criar o ambiente localmente preparado para a construção do aplicativo. Será utilizado para as tecnologias Expo e React Native e, então é necessário preparar esse ambiente com suporte as mesmas.

1.2.2. Criar aplicativo base no Expo

Com o ambiente pronto para o desenvolvimento, será necessário criar inicialmente um aplicativo básico, com base no Expo, que será o *framework* utilizado para acompanhar o desenvolvimento em tempo real. Este aplicativo inicial será utilizado durante todo o processo e será evoluído aos poucos.

1.2.3. Desenvolver tela inicial

Com o aplicativo base criado, então será construída a tela inicial do aplicativo, que irá suportar os demais componentes necessários para a inserção de novos produtos, edição e exclusão dos mesmos.

1.2.4. Desenvolver campo de escrita de item

Após a construção da tela inicial, será construído o campo de escrita que recebe o nome do novo produto que será adicionado através do botão de novo item.

1.2.5. Desenvolver botão de novo item

Com o campo de escrita do nome do novo item criado, então será desenvolvido o botão de novo item, que irá incluir o produto escrito na lista de comprar no aplicativo.

1.2.6. Desenvolver botão de edição de item

O botão de edição, será desenvolvido para que seja possível editar os nomes dos itens que já foram adicionados na lista posteriormente, permitindo que o usuário realize a ação na lista de compras no aplicativo.

1.2.7. Desenvolver botão de exclusão de item

Em seguida, será desenvolvido o botão de exclusão, para que permita o usuário excluir um item da sua lista de compras, na lista de compras no aplicativo.

1.2.8. Desenvolver método de gravação dos dados

Para suportar os itens adicionados e, conseguir salvar os registros adicionados à lista de compras, será necessário construir um método que irá gravar os itens no banco de dados do aparelho celular.

1.3. Justificativa

Os aparelhos celulares têm se disseminado com toda a população, de todas as idades e, com essa disseminação surge a necessidade de centralizar ações do dia a dia no aparelho, visto que fica próximo do usuário praticamente o dia inteiro. Uma das ações que ocorrem no dia a dia de uma pessoa é a ida no mercado, onde geralmente compra alguns produtos que foram anotados em sua lista no papel e caneta. Para facilitar esse processo, sem a necessidade de aplicativos mais complexos, o Shopping List App visa entregar uma interface simples e intuitiva para controlar essa lista de compras.

2. Metodologia

2.1. Linguagens de Programação

A linguagem de programação optada para o desenvolvimento do projeto foi o Javascript, pois facilita o desenvolvimento combinados aos *frameworks* React Native e Expo.

2.2. Banco de Dados

O banco de dados será baseado na biblioteca *AsyncStorage* que salva os dados localmente no aparelho celular.

2.3. Servidores

O aplicativo será publicado na loja de aplicativos e irá permitir o *download* no aparelho. Como não irá possuir nenhuma função na nuvem, não será necessário armazenamento em nuvem e servidor dedicado.

2.4. Controle de Versionamento

Optou-se por utilizar o Github para controlar o versionamento do código, pois é gratuito e possibilita o desenvolvimento e contribuição em grupo. O repositório pode ser acompanhado [neste link](#).

2.5. Metodologia Ágil

O Scrum e o Kanban servirão como apoio para o processo de desenvolvimento do projeto. As duas metodologias são as mais populares atualmente e se enquadram perfeitamente à necessidade de desenvolvimento, que é movida à ciclos.

3. Projeto

3.1. Cronograma

O cronograma das tarefas mostra detalhadamente as atividades a serem executadas cada semana e pode ser acessado [neste link](#).

O acompanhamento do andamento do projeto, pode ser acompanhado no Trello, [neste link](#).

	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
Documentação					
Criar ambiente de desenvolvimento					
Criar aplicativo base no Expo					
Desenvolver tela inicial					
Desenvolver campo de escrita de item					
Desenvolver botão de novo item					
Desenvolver botão de edição de item					
Desenvolver botão de exclusão de item					
Desenvolver método de gravação dos dados					

3.2. Backlog do produto

Identificador	Item
PB001	Desenvolver Moqup do aplicativo
PB002	Criar projeto no Github para controle de versão
PB003	Preparar ambiente de desenvolvimento
PB004	Criar aplicativo expo
PB005	Desenvolver tela inicial do aplicativo
PB006	Desenvolver campo de escrita de novo item no aplicativo
PB007	Desenvolver botão de novo item no aplicativo
PB008	Desenvolver botão de edição de item no aplicativo
PB009	Desenvolver botão de exclusão de item no aplicativo
PB010	Desenvolver banco de dados do aplicativo
PB011	Gerar aplicativo
PB012	Publicar aplicativo na loja de apps
PB013	Criar <i>readme</i> do projeto no Github

4. Modelo

4.1. Tela do aplicativo

