

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS (DSDM)

ESPECIFICAÇÕES DO TRABALHO PRÁTICO FINAL

Objetivo: Criar um aplicativo Android nativo utilizando os conceitos aprendidos durante a disciplina.

O tema é livre e de sua escolha, mas você deve seguir as restrições definidas abaixo.

1. O aplicativo deve conter pelo menos 5 Activities, ou seja, 5 telas distintas. Se optar por utilizar Fragments, cada Fragment também conta como uma Activity.
2. Deve fazer o uso de pelo menos 5 conceitos principais vistos na disciplina, são eles:
 - 2.1. RecyclerView
 - 2.2. CardView
 - 2.3. Services
 - 2.4. Broadcast events
 - 2.5. FrameLayout ou ViewPager2
 - 2.6. SharedPreferences ou ROOM Database
 - 2.7. Retrofit
 - 2.8. Work Manager
 - 2.9. Firebase: RealtimeDatabase, Firestore ou Authentication
 - 2.10. Maps
 - 2.11. Sensors

DICA: Primeiro pense no tema do seu projeto, pense em algo útil e que vai ajudar você, a sociedade ou alguma instituição de alguma forma. Após isso, pense em como empregar os conceitos elencados acima para atingir o seu objetivo. Não escolha primeiro os conceitos que irá utilizar e depois fique tentando juntá-los para criar um aplicativo.

ENTREGÁVEIS

(criar um .zip com tudo, nomear com nome completo do aluno: sidartha_azevedo_lobo_de_carvalho.zip. Enviar pelo Moodle.)

1. Projeto Android completo. O aplicativo deve executar sem erros.
2. Arquivo executável Android (.apk).
3. Relatório com a descrição do projeto, principais funcionalidades e conceitos da disciplina utilizados (RecyclerView, Sensors, etc). Deve conter as seções:
 - 3.1. Introdução (explicar a necessidade do aplicativo).
 - 3.2. Proposta (explicar o que é o aplicativo e as principais funcionalidades). Neste tópico você deve incluir alguns prints das telas do aplicativo executando. Por exemplo, um print ou mais para descrever cada funcionalidade do aplicativo. Separar cada funcionalidade por tópico no texto.
 - 3.2.1. Funcionalidade X.
 - 3.2.2. Funcionalidade Y.
 - 3.2.3. Funcionalidade XX, etc.
 - 3.3. Conclusão (falar se todos os objetivos foram alcançados, principais dificuldades e motivações).
4. Criar um vídeo mostrando as principais telas ou funcionalidades do aplicativo. Capriche nas interfaces de usuário (UI / Telas) pois iremos divulgar seu vídeo para promover o campus e a disciplina.
5. Apresentar o aplicativo em 12 minutos para a turma usando slides, quadro branco ou outra ferramenta de sua escolha (as 2 últimas aulas estão reservadas para as apresentações).