

Unidade_3

Equipe 9 - Flutter: **Artur Ricardo Bizon / Gabriel Schneider de Jesus / Gianluca Schlag Scheidemantel / Luciane Tedesco**

Nota: 10,0

☒ (Gabriel) A6: demonstrar os passos iniciais para usar a plataforma

- Widget com widgets / pubspec (dependências)
- flutter cresta nome_projeto / flutter emulation /

☒ () A7: usar o bluetooth para trocar informações entre dispositivos usando uma interface responsiva

- responsivo: usar a classe LayoutBuilder
- troca de proposta de interface: Google Material Design / Apple

☒ (Artur) A8: usar o GPS para indicar a sua geolocalização no mapa

- funcionou sem problemas

☒ (Artur) A9: utilizar a câmera para poder capturar imagens ou vídeos

- funcionou sem problemas
- não gravou o video, mas é a mesma biblioteca da foto

☒ (Gianluca) A10: ter uma aplicação simples utilizando recursos gráficos em 2D ou 3D, acelerômetro

- funcionou

☒ () A11: criar uma aplicação com duas entidades e três atributos

- Hyper (servidor em Java), fez um estilo NuBank