

Arquitetura

de

Sistemas

Mobile



Integrantes

1

João Pedro
Martins da
Silva

2

Djalma
Marinheiro
Carvalho de
Souza

Sumário



Introdução



**Conceito e
Camadas**



**Padrões
Arquiteturais**



Ferramentas



**Tecnologias e
ferramentas**



Aplicativo



**Arquitetura
do projeto**



Conclusão



O que é arquitetura mobile?

Organiza a estrutura interna do app.

Facilita manutenção, atualização e escalabilidade.

Padrões de Arquitetura



MVC (Model-View-Controller): simples, mas mistura responsabilidades.

MVVM (Model-View-ViewModel): separa melhor UI e lógica, ideal para apps reativos

Clean Architecture: mais robusta, ideal para grandes projetos. Organiza as camadas em círculos concêntricos.

Exemplo real: A Uber usa Clean Architecture para escalar suas funcionalidades.

Tecnologias

e

plataformas

Android & iOS
(Flutter)

ferramentas

figma

Protótipo visual e UX.

firebase

Autenticação,
banco e backend.

SQLite/Room

Armazenamento
local.

MoodSync

Registro de humor

**Análise gráfica de
tendência**

**Lembretes diários
Frases motivacionais**

MoodSync

rastrear humor e rotina do usuário.

Pressione a tela

João Pedro e Djalma



Arquitetura no MoodSync

telas responsivas, UI limpo e agradável

cálculo de média emocional, contagem de passos e avisos para se hidratar

Camada de Dados:
Firebase (dados na nuvem),
SQLite (dados offline).

Padrão Aplicado: MVVM,
separando View (telas),
ViewModel (lógica) e Model
(dados).



Conclusão

A arquitetura mobile é fundamental para criar aplicativos organizados, escaláveis e simples de manter. No MoodSync, aplicamos esses conceitos desde o início, garantindo uma base sólida para o crescimento do projeto e uma experiência eficiente para o usuário



Obrigado

pela

atenção

!