

[Descrição](#)

[Público-Alvo/Intended User](#)

[Funcionalidades/Features](#)

[Protótipo de Interfaces do Usuário](#)

[Tela 1](#)

[Tela 2](#)

[Tela 3](#)

[Tela 4](#)

[Tela 5](#)

[Tela 6](#)

[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: Implement UI for Each Activity and Fragment](#)

[Tarefa 3: Implementação da persistência dos dados](#)

[Tarefa 4: Implementação do Widget para apresentação das tarefas do dia](#)

Usuário do GitHub: eccard

Conquiste

Descrição

Já traçou objetivos mas não conseguiu cumprir as tarefas para atingi-lo ?

Conquiste te ajudará na organização da sua vida auxiliando atingir seus objetivos.

Com o aplicativo Conquiste você criará um planejamento com as tarefas necessárias para atingir seus objetivo e quando chegar na hora de realização da tarefa o aplicativo irá te notificar com uma frase motivacional que você mesmo criou.

Público-Alvo/Intended User

Este é um app para todos que desejam ter uma vida organizada.

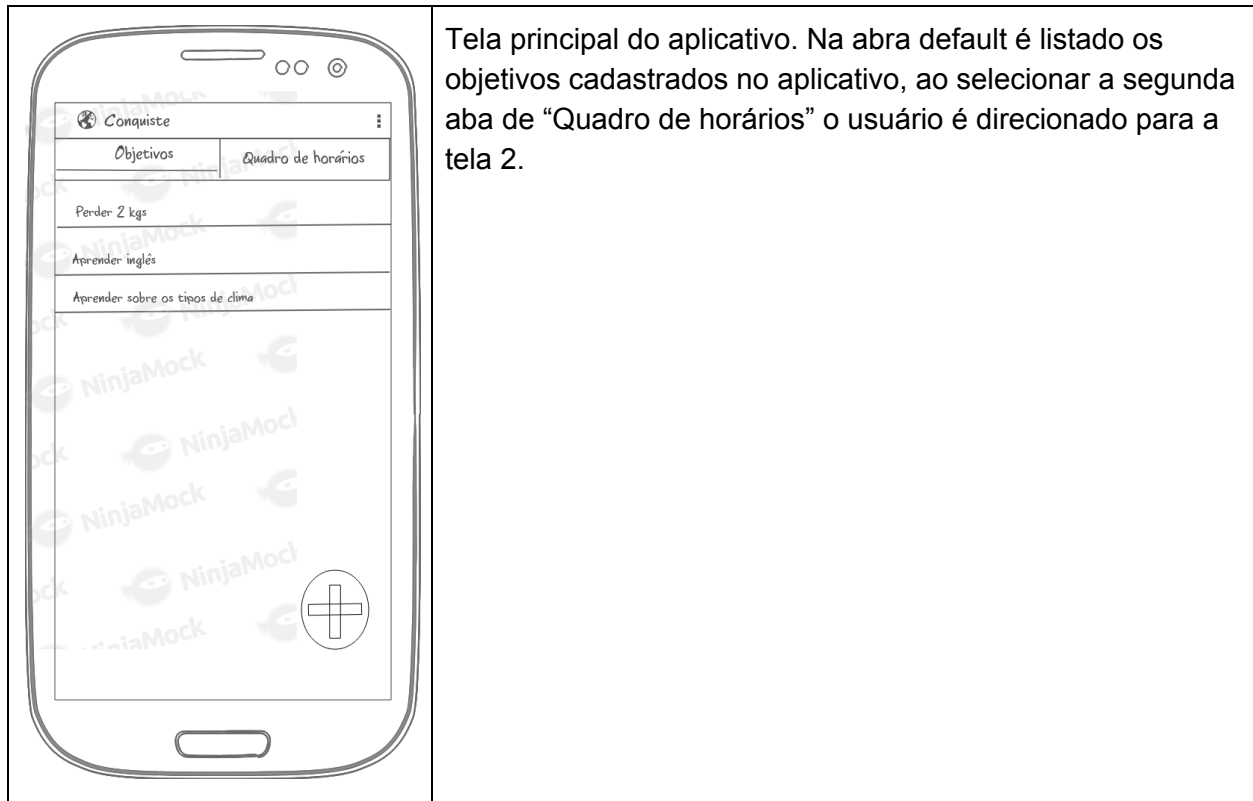
Funcionalidades/Features

Liste as principais funcionalidades do seu app. Por exemplo:

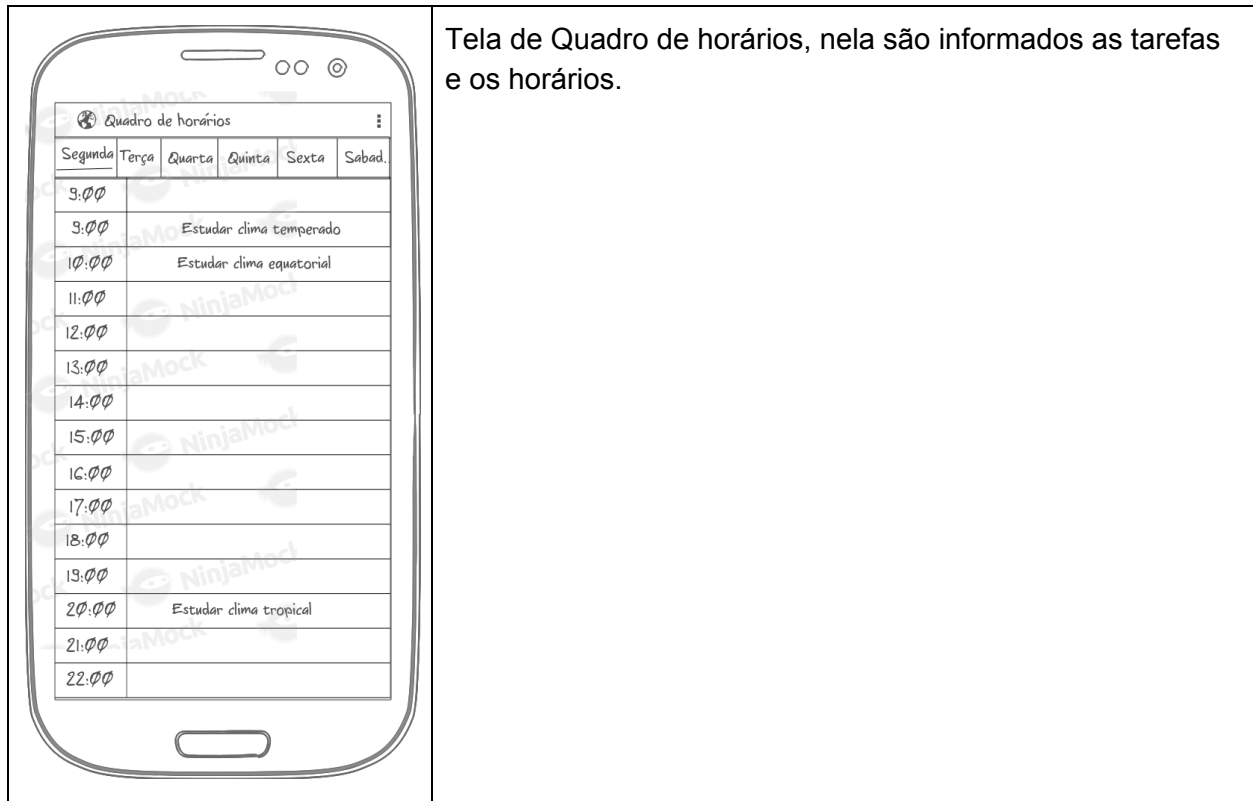
- Criar e editar objetivos e tarefas associadas ao objetivo
- Notificar o usuário na hora das tarefas
- Bloquear o usuário de apps que o distraem de realizar as tarefas

Protótipo de Interfaces do Usuário

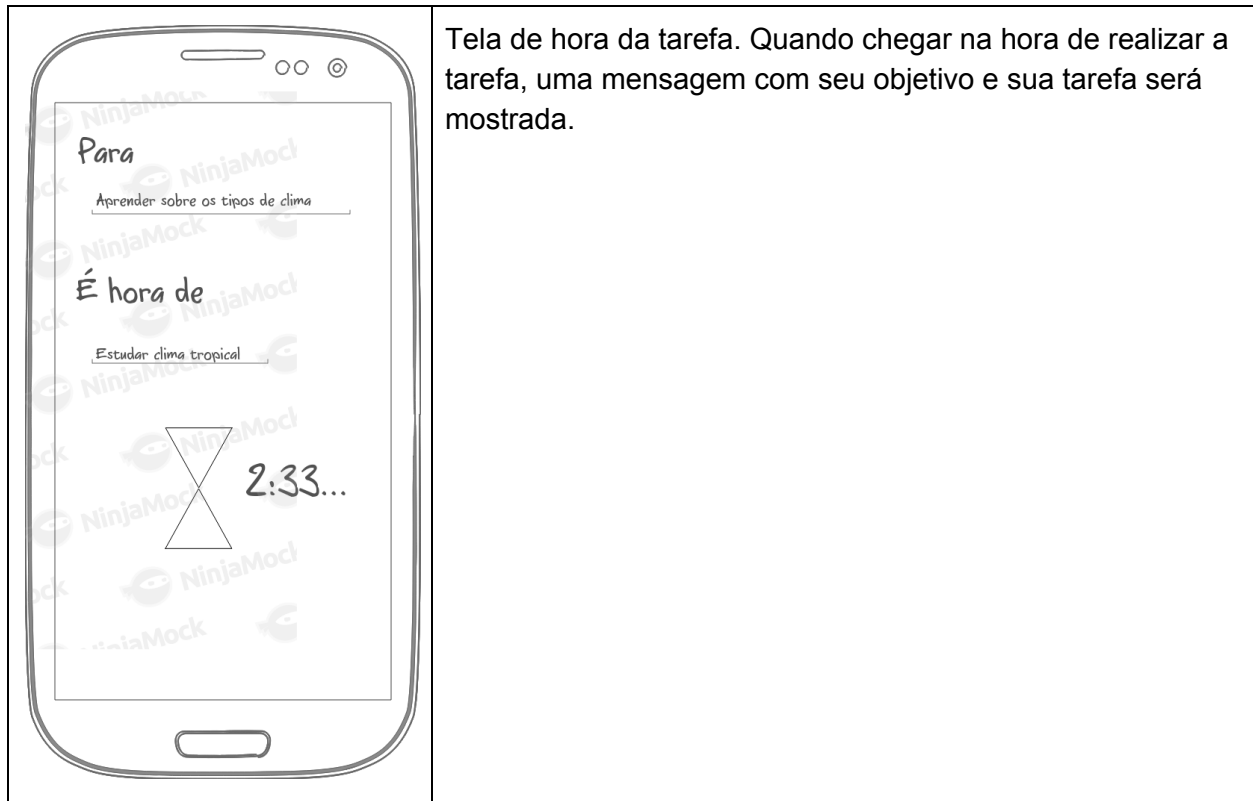
Tela 1 - Home



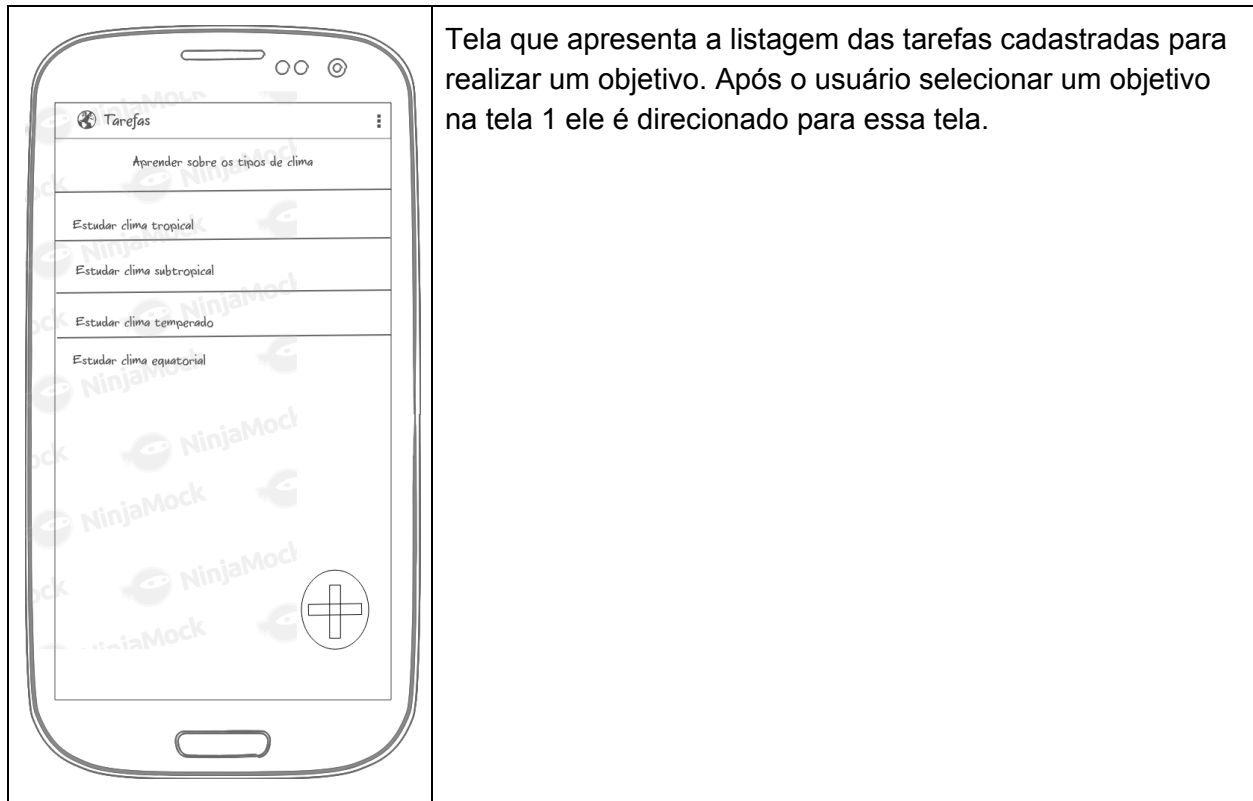
Tela 2 - Quadro de horários



Tela 3 - Tela hora da tarefa




Tela 4 - Tarefas



Tela 5 - Tarefa detalhe



Tela 6 - Horarios Widget

		O Widget irá mostrar um quadro com os horários e as tarefas do dia.
9:00		
9:00	Estudar clima temperado	
10:00	Estudar clima equatorial	
11:00		
12:00		
13:00		
14:00		
15:00		
16:00		
17:00		
18:00		
19:00		
20:00	Estudar clima tropical	
21:00		
22:00		

Adicione quantas telas achar necessário para demonstrar o fluxo de UI do seu app.

Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Todos os dados serão acessados e persistidos utilizando a biblioteca Room.

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

- Quando o usuário tocar no Floating button da tela 1 será direcionado para o fluxo de cadastramento de objetivo.
- Quando o usuário tocar em uma tarefa na tela 2 (quadro de horários), ele será direcionado para a tela 5.
- Quando o usuário tocar em uma dia da semana (abas) na tela 2 (quadro de horários), o aplicativo listará as tarefas daquele dia.

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

Room para realização da persistência dos dados da aplicação.

Dagger2 para gerenciar a injeção de dependências.

Timber para log.

LeakCanary para detecção de bugs.

Google Play Services Analytics para analisar a atividade do usuário.

Google Play Services Ads para monetizar o aplicativo.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

Google Analytics será usado para capturar dados do comportamento de interação do usuário em todas as telas.

Google Admob será usado para monetizar o app mostrando propaganda.

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Esta é a parte onde você falará sobre as principais funcionalidades do seu app (mencionadas acima) e as dividirá em tarefas técnicas tangíveis que você pode completar de forma incremental até finalizar o app.

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

- Configurar Google Play Services APIs.
- Configurar as bibliotecas utilizadas.
- Criar um projeto e colocá-lo no git.

Tarefa 2: Implementar a Interface de Usuário (UI) para cada Activity e Fragment

- Construir a UI da MainActivity (Tela 1).
- Construir a UI para o cadastro dos objetivos e tarefas.
- Construir a UI para listagem dos objetivos e tarefas.
- Construir a UI para o MainBoard (Tela 2).
- Construir a UI para o Widget de Horários (Tela 6).

Tarefa 3: Implementação da persistência dos dados

Nessa etapa será Implementada a persistencia de dados utilizando a biblioteca Room.

- Criação do diagrama de classes;
- Implementação das classes.
- Realização de testes de persistencia de dados.

Tarefa 4: Implementação do Widget para apresentação das tarefas do dia

- Construção da UI.
- Obtenção dos dados persistidos que devem ser apresentados.
- Ao selecionar uma tarefa do Widget o usuário deverá ser levado para a tela de detalhes da tarefa (Tela 5).

