

CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER

ESCOLA SUPERIOR POLITÉCNICA

 CST ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DISCIPLINA DE DESIGN DE INTERAÇÃO

ATIVIDADE PRÁTICA

eMANUEL zOLET – RU: 4557826

PROF. MARGARETE KLAMAS

Bento GonÇalves – Rio grande do sul

2022

1. Protótipo foi desenvolvido com objetivo de por em prática o que foi visto em aula, escolhi o aplicativo da loja Petz pois é cheio de funcionalidades e algumas delas consegui trazer dentro do protótipo. Apliquei a interação entre telas botões e áreas com conteúdo rolavel.
2. Petz.
3. \*Cadastrar: Funcionalidade é acessada ao clicar em “ainda não tem conta”, leva a uma tela para o usuário preencher seus dados e efetivar o cadastro pelo botão ou pode retornar à tela inicial pelo botão de retornar.

\*Entrar: Usuário terá na tela inicial a opção de fazer o login pelo botão entrar, caso o usuário não tiver interesse em criar uma conta a funcionalidade de entrar poderá ser acessada pelo botão começar sem login.

\*Visualizar Produto e Adicionar ao carrinho: Na tela principal o usuário poderá clicar em algum produto e a tela correspondente ao item clicado deverá ser aberta. Usuário definirá se o produto será adicionado no carrinho ou retornar.

\*Visualizar Carrinho: A partir do botão no canto superior direito pode ser acessado o carrinho de compras, o carrinho terá uma tela para quando estiver sem produtos e outra com os produtos adicionados, podendo o usuário excluir o produto selecionado.

1. https://www.figma.com/proto/tdYVrOjzRQvPIm6aTcWfXs/Petz?type=design&node-id=1-2&t=AfJ3vIvCaC0yiu0x-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2&mode=design