**PRD — Gamer Event Platform: Onboarding, Consentimento e Gestão de Eventos**

**Objetivo:** Documento de Requisitos de Produto para o aplicativo **Gamer Event Platform**, focado em organização de mini-eventos gamers com onboarding, consentimento LGPD e identidade visual consistente.

**0) Metadados do Projeto**

* **Nome do Produto/Projeto:** Gamer Event Platform
* **Responsável:** Pablo Emanuel Cechim de Lima
* **Curso/Disciplina:** Desenvolvimento de Aplicações (Flutter)
* **Versão do PRD:** v1.0
* **Data:** 2025-10-08

**1) Visão Geral**

**Resumo:** O Gamer Event Platform permite que usuários criem e gerenciem mini-eventos gamers com checklists e horários. Na primeira execução, o app guia o usuário por um onboarding, coleta consentimentos de privacidade e marketing, e persiste as escolhas para futuras sessões.

**Problemas que ataca:**

* Dificuldade em organizar eventos gamers de forma rápida e estruturada.
* Falta de transparência no uso de dados (LGPD).
* Interface não intuitiva para criação de checklists e horários.

**Resultado desejado:**

* Onboarding claro e engajante.
* Consentimento explícito e revisável.
* Interface fluida para CRUD de eventos.

**2) Personas & Cenários de Primeiro Acesso**

* **Persona principal:** Organizador de eventos gamers (LAN parties, torneios), busca praticidade e controle.
* **Cenário (happy path):**
  + Abrir app → Splash (verifica onboarding) → Onboarding (3 telas) → Marketing Consent → Leitura de políticas → Aceite → Home → Gerenciar Eventos.
* **Cenários alternativos:**
  + Onboarding já feito → Splash → Home.
  + Revogar consentimento → Retorna ao onboarding.

**3) Identidade do Tema (Design)**

**3.1 Paleta e Direção Visual**

* Primária: purple #7C3AED
* Secundária: cyan #06B6D4
* Superfície: slate #0F172A
* Texto: Colors.white
* Direção: Tema escuro, alto contraste, useMaterial3 implícito.

**3.2 Tipografia**

* Títulos: headlineMedium (28px, bold)
* Corpo: bodyMedium (16px)
* Fonte: Roboto

**3.3 Iconografia & Ilustrações**

* Ícones Material Icons
* Logo: PNGs/logoIASemfundo.png
* Estilo: Flat, minimalista, alto contraste.

**3.4 Prompts:**

* **Ícone do app/Logo:** “Gere uma logo para uma aplicação em flutter, com formato 1024x1024. Como é uma aplicação para um aplicativo que organiza mini-eventos gamers, coloque um controle, aos moldes do XBOX, com um calendário atrás. Use paletas purple, cyan e slate, hexadecimais respectivamente, #7C3AED, #06B6D4 e #0F172A. Faça algo moderno, minimalista, mas com degradê”

**4) Jornada de Primeira Execução (Fluxo Base)**

**4.1 Splash Screen**

* Exibe logo e título.
* Verifica onboarding\_done e redireciona para Home ou Onboarding.

**4.2 Onboarding (3 telas + 2 extras)**

1. Boas-vindas + botão Avançar.
2. Explicação do app.
3. Finalização.
4. Marketing Consent (opcional).
5. Resumo de consentimento (Política + Termos).

**4.3 Leitura de Políticas**

* Tela de markdown com scroll obrigatório.
* Botão "Concordo" só habilita ao final.

**4.4 Home & Revogação**

* Botão para gerenciar eventos.
* Botão para revogar consentimento (com confirmação).

**5) Requisitos Funcionais (RF)**

* **RF-1:** Splash redireciona com base em onboarding\_done.
* **RF-2:** Onboarding com navegação Avançar/Voltar.
* **RF-3:** Leitura de políticas com progresso de scroll.
* **RF-4:** Aceite só após ler ambos os documentos.
* **RF-5:** CRUD completo de eventos (nome, horários, checklist, pessoas).
* **RF-6:** Persistência local com SharedPreferences.
* **RF-7:** Revogação de consentimento com confirmação e retorno ao onboarding.
* **RF-8:** Tela de histórico de consentimento.

**6) Requisitos Não Funcionais (RNF)**

* **A11Y:** Contraste AA, alvos ≥ 48dp, Semantics onde aplicável.
* **LGPD:** Transparência, aceite explícito, revogação simples.
* **Arquitetura:** Separação entre UI e lógica (ex: StorageService).
* **Performance:** Animações suaves, evitar rebuilds desnecessários.
* **Testabilidade:** Serviços mockáveis (ex: SharedPreferences).

**7) Dados & Persistência (chaves)**

* onboarding\_done: bool
* consent\_accepted: bool
* events: List<Event> (JSON)
* marketing\_consent: bool (opcional)
* politica\_lida: bool
* termos\_lidos: bool

**8) Roteamento**

* / → Splash (rota inicial)
* /onboarding → OnboardingScreen
* /home → MyHomePage
* /events → EventCrudScreen
* /consent-history → ConsentHistoryScreen
* /policy-viewer → LeituraMdPage

**9) Critérios de Aceite**

* Splash redireciona corretamente com base em onboarding\_done.
* Onboarding navega entre telas e salva estado ao final.
* Leitura de políticas exige scroll completo para habilitar botão.
* Eventos são criados, editados e excluídos com persistência.
* Consentimento pode ser revogado via tela de histórico.
* UI não acessa SharedPreferences diretamente.
* Cores e fontes seguem o tema definido.

**10) Protocolo de QA (testes manuais)**

* **Primeira execução:** Onboarding completo → Aceite → Home.
* **Reabertura:** Vai direto para Home.
* **Criação de evento:** Preenche todos os campos → Salva → Lista atualizada.
* **Revogação:** Confirma → Retorna ao onboarding.
* **Leitura parcial:** Não habilita aceite.
* **A11Y:** Text scaling 1.3+, contraste, foco visível.

**11) Riscos & Decisões**

* **Risco:** Versionamento de políticas → Mitigação: Hash ou versão em chave.
* **Decisão:** Onboarding com 5 telas (3 info + 2 consentimento).
* **Decisão:** Scroll obrigatório em políticas para garantir leitura.
* **Decisão:** Tema escuro para melhor experiência em ambientes de jogos.

**12) Entregáveis**

1. PRD completo.
2. Código implementado (Flutter).
3. Assets: logo, ícones, arquivos .md.
4. Evidências de teste (prints, vídeos).

**13) Backlog de Evolução (opcional)**

* Notificações para eventos.
* Sincronização com calendário.
* Compartilhamento de eventos.
* Backup em nuvem.
* Modo offline reforçado.

**14) Referências Internas**

* StorageService: Camada de persistência.
* LeituraMdPage: Viewer reutilizável para markdown.
* ConsentHistoryScreen: Revogação e histórico.
* EventCrudScreen: CRUD completo de eventos.

**Checklist de Conformidade (PR)**

* Splash decide rota por onboarding\_done
* Onboarding com navegação contextual
* Leitura de políticas com scroll completo obrigatório
* Aceite só após ler os 2 documentos
* CRUD de eventos persistido localmente
* Revogação de consentimento funcional
* UI não acessa SharedPreferences diretamente
* A11Y: contraste, tamanho de alvo, Semantics
* Identidade visual aplicada (cores, fontes, ícones)