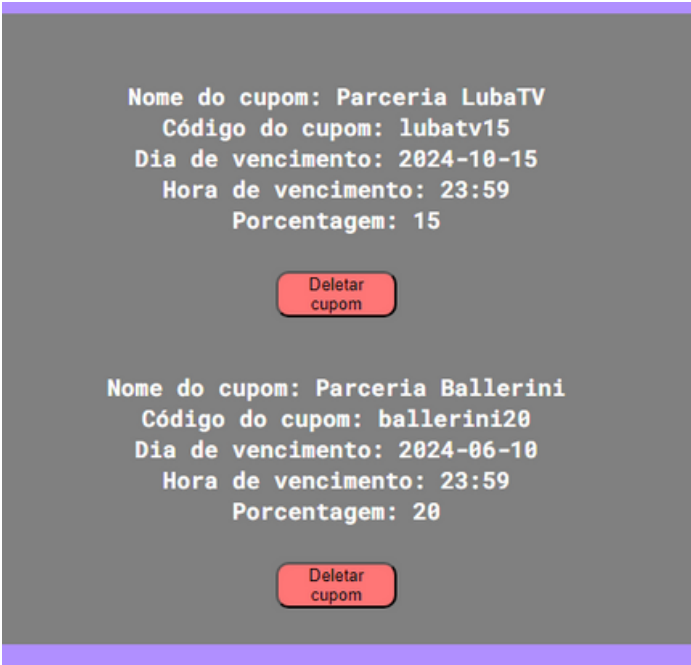
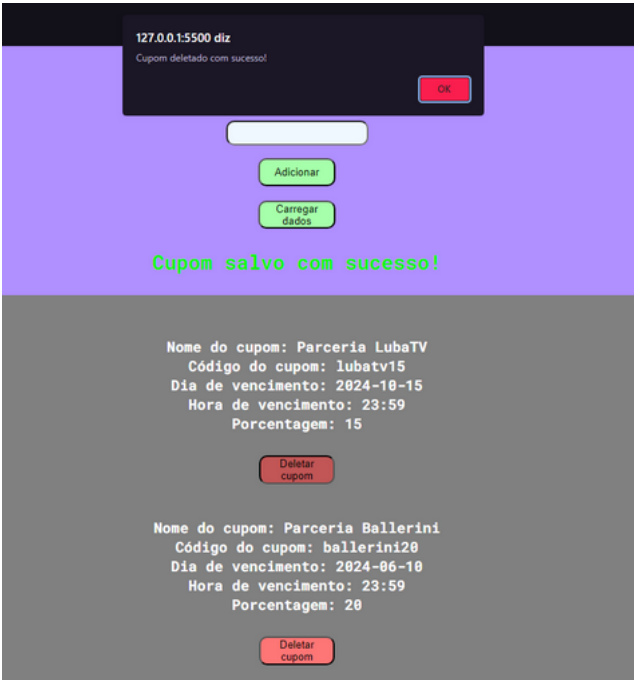


PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

Nome do Membro	Fernanda Rodrigues Dias Mariano	Artefato	Deletar cupons já cadastrados no sistema
Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)	<div></div> <div></div>		
Funcionalidades dos elementos da tela	Botão: Ao pressionado, deleta os dados do cupom correspondente e atualiza a lista de cupons disponíveis.	Estrutura(s) de dados (Exemplo em JSON)	<pre>{ "cupons": [{ "id" : 1 "nome": "Cupom Máquina Bacana", "codigo": "maquinabacana10", "data": "2023-06-15", "horario": "23:59", "desconto": "10", }] }</pre>