

PROJETO TESTE SOLUÇÕES DE SOFTWARE PARA NEGOCIOS

SESSÃO 6

PT09-SELETIVA2019-RUSSIA_S6

Submetido por Escritor Externo

Duração: 3 horas





DATAFILES

O projeto teste possui as seguintes documentações/arquivos/pastas:

- GuiaWebService.pdf
- Ícones
- API_Taskool.exe
- GuiaWebService.pdf

INTRODUÇÃO

Taskool é um aplicativo para ajudar qualquer pessoa a organizar suas tarefas. Seja o planejamento de suas férias, compartilhar a lista de compras com um parceiro ou até mesmo em projetos do trabalho. O Taskool te ajuda a acompanhar todas as suas tarefas pessoais e profissionais. O aplicativo tem versões para computadores pessoais, tanto para dispositivos móveis. No entanto, a versão desktop possui maiores recursos. Você pode planejar tarefas grandes, pequenas. O foco é facilitar o seu trabalho.

As seguintes características básicas para a solução devem ser feitas na sessão:

DESCRIÇÃO DOS PROJETOS E TAREFA

No desenvolvimento do projeto teste, certifique-se se as entregas estão conforme as instruções abaixo:

- É recomendado utilizar todos os estilos informados na prova
- O aplicativo possui validações e mensagens de erro como esperado pela indústria
- Os wireframes são sugestões e a solução não precisa ser exatamente como na imagem.
- É esperado que tudo seja entregue no tempo.

INSTRUÇÕES AO COMPETIDOR

DADOS

Na pasta de datafiles contém o arquivo que irá te guiar na configuração do WebService para execução da prova, já com registros.

Seus dados só serão considerados se realmente forem do WebService. O WebService será ligado e desligado para testes.

TEMPO DE EXECUÇÃO DA SESSÃO 06





Você terá 3 horas para terminar suas entregas.

6.1 MEUS PROJETOS (VERSÃO MOBILE)

Ao abrir o app deve escolher em uma lista o usuário para visualizar seus projetos. Depois de clicar na opção Buscar irá aparecer a tela Meus Projetos e deve seguir os requisitos a seguir:

- Todos os projetos que o usuário faz parte

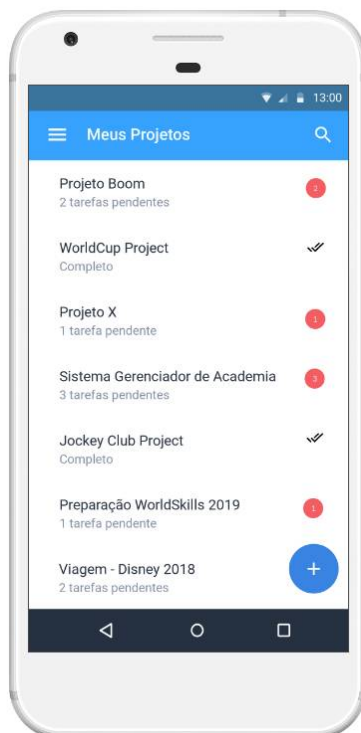


Foto 35: Wireframe – Meus Projetos

- Número de tarefas pendentes ao lado, em um círculo vermelho (caso não tenha tarefa pendente, mostrar o ícone de concluído como na imagem).
- Quantidade de tarefas pendentes abaixo do nome do projeto, ou “Completo”, caso não tenha nenhuma tarefa atribuída
- Botão flutuante para adicionar um novo projeto (ainda sem funcionalidade)
- Botão pesquisar no menu inicial. O usuário deve poder pesquisar de um jeito que, ao clicar no botão, tomará o espaço de todo o menu, e a medida que for digitando, a lista deve ser atualizada e mostrar os projetos que contém o texto que foi digitado. Esse texto pode se referir ao nome do projeto ou listar os projetos que possuam TAREFAS que contenham aquele nome.



Exemplo: O projeto X possui as tarefas “Criar Diagrama de Classes” e “Validar Diagrama de Classes”. Ao digitar o nome “classe”, deve ser mostrado esse projeto. A busca pode ser com letras maiúsculas/minúsculas e não precisa colocar acentuação. De qualquer forma, o sistema buscará normalmente.


Exemplo do funcionamento botão de pesquisar:




Foto 36: botão pesquisa

Para selecionar o projeto basta segurar de forma longa (clique de contexto).

O projeto deve mostrar que está selecionado a partir da mudança de cor. Logo após, o menu deve ser modificado para o texto “Sair do projeto?”, com duas opções:

1 – Confirmar : o projeto deve sair da lista, e a tela de voltar ao normal.

2 – Cancelar a operação : o projeto continua na lista com sua cor padrão, e o menu volta ao normal

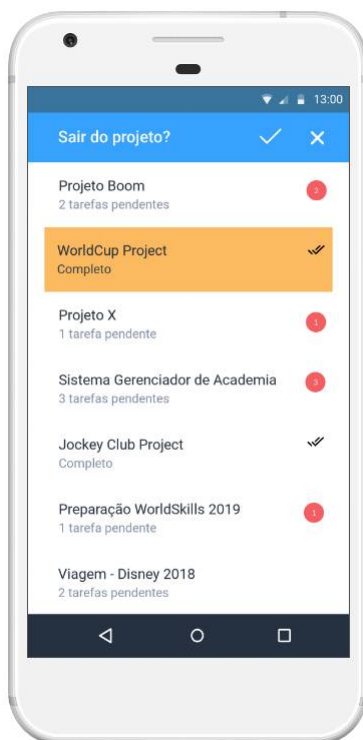


Foto 37: Seleção de projeto



6.2 TAREFAS DO PROJETO

Ao clicar em um projeto, deve ser mostrado todas as suas tarefas.

Nesta tela, deve existir:

- Todas as tarefas desse projeto
- Pessoa responsável pela tarefa, caso exista. Neste caso, mostrar a inicial da pessoa em um círculo, no lado direito.
- Caixa de checagem da tarefa, para dizer se a tarefa está concluída ou não. Ao clicar, devem se marcada como concluída ou como não-concluída.
- Agrupamento das tarefas em uma única lista (não deve ser utilizada mais de uma lista para isso. Ao rolar a tela, toda a lista deve ser movida):
 - Hoje – mostrar todas as tarefas para serem realizadas hoje
 - Semana – mostrar todas as tarefas para serem realizadas na semana – caso a tarefa já esteja na lista de hoje, não deve aparecer em semana
 - As outras tarefas que não sejam para hoje, nem para essa semana, devem ser agrupadas pela sua data limite de entrega.



Foto 38: Wireframe – Lista de Tarefas do projeto selecionado

- As tarefas que não possuem datas definidas, devem ficar em uma categoria “Sem data”.
- O botão voltar deve voltar para a página de projetos. Atente-se para que volte com os dados atualizados. Exemplo: Se na tela de projetos dizia que tinha uma tarefa pendente e essa tarefa foi marcada, deve estar atualizada.
- O nome do projeto deve ficar no menu.
- O botão filtrar deve exibir opções em um modal/pop-up para escolher o tipo de filtro:
 - Pendentes – Geral – listar todas as tarefas pendentes do projeto
 - Minhas pendentes – listar todas as tarefas pendentes do usuário atualmente autenticado
 - Minhas tarefas – listar todas as tarefas do usuário atualmente autenticado
 - Concluídas – Geral – listar todas as tarefas concluídas do projeto
 - Minhas concluídas – listar todas as tarefas concluídas do usuário atual



6.3 MENU LATERAL

Crie um botão idêntico ao de menu que abra o menu lateral como na imagem:

Botão do Menu:



Foto 39: Botão Menu ativo

- Mostrar o nome e email na parte superior
- Mostrar opção “Meu calendário”, que abre o calendário da próxima tarefa.
- Mostrar opção “Contato”, que irá automaticamente ligar para o número “+738930000”.
- Mostrar opção “Nosso site”, que irá automaticamente abrir o site www.worldskills.com. Como estará sem internet, pelo menos deve abrir o navegador com a URL definida.
- botão sair irá voltar para a tela de autenticação (lista de usuários)



6.4 CALENDÁRIO DE TAREFAS

Deve ser criado um calendário que pode ser acessado pelo menu. Inicialmente, deve ser mostrado as datas do mês atual. Todas as datas que tiverem tarefas, devem ser marcadas. Ao clicar em uma determinada data, deve mostrar uma mensagem com os nomes da tarefa ou das tarefas que estão prevista para entregar naquela data (Data Agendada).

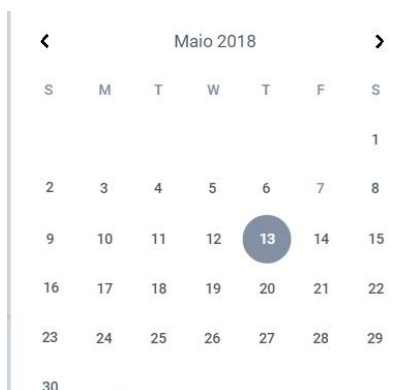


Foto 40: Calendário



6.5 SPLASH SCREEN

Crie uma tela de splash que será mostrada ao abrir o aplicativo, exceto se já estiver em memória. A tela dura 3 segundos. As três bolinhas devem ter cores vermelha, branca e azul, e devem ficar mudando de cor entre elas a cada meio segundo.

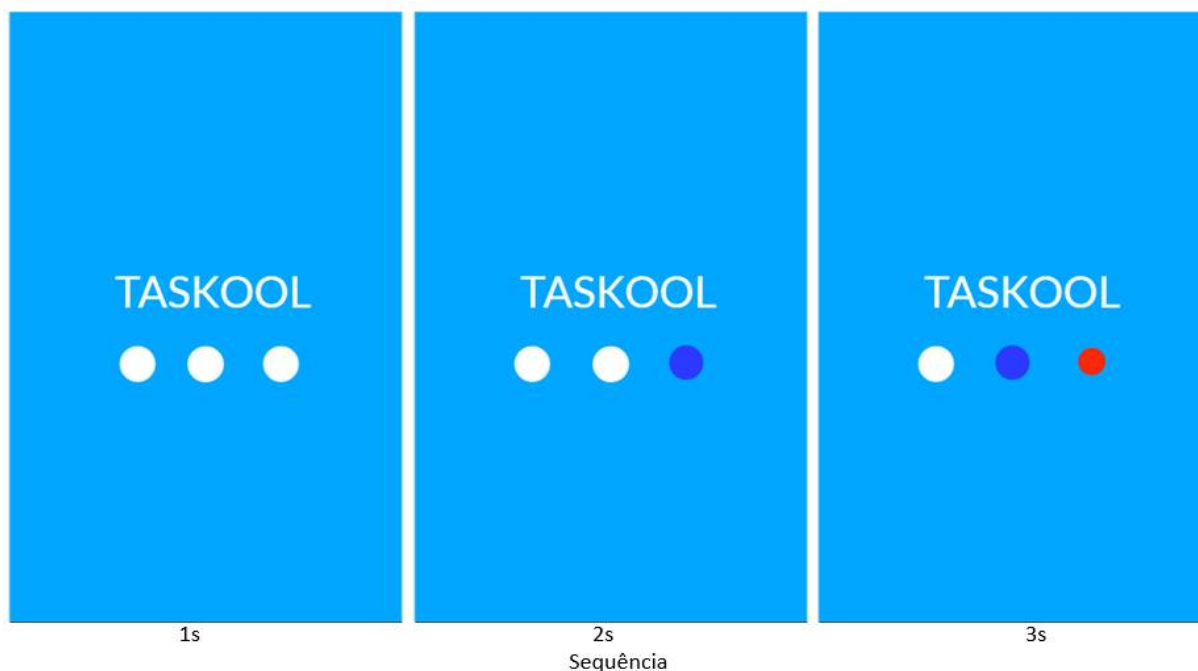


Foto 41: Tela Splash

A splash screen deve ter tela cheia, ou seja, não deve mostrar a barra de status.

WEBSERVICES

Os dados das tarefas deverão ser acessado via WebService. Por favor, siga as instruções do documento GuiaWebService.pdf

Quando o celular estiver com a Internet desligada, deve ser avisado.

Quando o WebService tiver desativado, avise na aplicação que não foi possível estabelecer uma conexão.

Arquivos para entrega

Essa sessão será corrigida diretamente em seu computador. Criar atalho para o Projeto na área de trabalho com o nome Sessao06