



**UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ**  
**Polo Jereissati 1 - Maracanaú/CE**  
**Tecnologia em Desenvolvimento Full Stack**  
**RPG0024 - Posso criar um App de outra forma?**

**Aluno:** Emanuel Roseira Guedes

**Matrícula:** 202212181407

**GitHub:** [guedesert/posso-criar-um-app-de-outra-forma \(github.com\)](https://github.com/guedesert/posso-criar-um-app-de-outra-forma)

## **RELATÓRIO DA MISSÃO PRÁTICA**

### **Introdução**

A missão prática teve como objetivo desenvolver um aplicativo Flutter para a agência de viagens "Explore Mundo". O foco foi criar uma interface amigável e funcional, permitindo aos usuários explorar destinos, consultar pacotes de viagem, realizar reservas e obter informações detalhadas sobre destinos, incluindo avaliações.

### **Objetivos**

- Criar um aplicativo que ofereça uma experiência atraente e funcional.
- Implementar recursos como banners de destaque, barra de navegação, pesquisa rápida e seções informativas.
- Desenvolver um site complementar para facilitar o acesso às informações e reservas.

### **Procedimentos**

#### **1. Configuração do Ambiente**

- Ferramentas utilizadas: VS Code, Flutter SDK, Android Studio/Xcode, simuladores e navegadores.
- Preparação do ambiente de desenvolvimento.

#### **2. Estrutura Inicial**

- Criação de um novo aplicativo Flutter.
- Configuração básica no arquivo `lib/main.dart` para definir a estrutura inicial.

#### **3. Divisão do Layout**

- Análise do layout para identificar elementos como linhas, colunas e áreas específicas.
  - Determinação de necessidades de alinhamento, preenchimento e bordas.
4. Diagramação do Layout
- Organização dos elementos principais em uma estrutura lógica, incluindo imagens, textos e botões.
  - Planejamento de hierarquia visual para garantir uma navegação intuitiva.
5. Construção da Seção de Título
- Implementação da seção de título utilizando ``Container``, ``Row``, ``Column`` e ``Expanded``.
  - Inclusão de textos e ícones com estilos diferenciados.
6. Construção da Seção de Botões
- Criação de uma linha de botões usando um método auxiliar para gerar colunas de ícones e textos.
  - Alinhamento uniforme dos botões para uma interface coesa.
7. Definição da Seção de Texto
- Adição de uma seção de texto descritivo utilizando ``Container`` e ``Text``.
  - Configuração de ``softWrap`` para permitir quebras de linha automáticas.
8. Adição de uma Imagem
- Inclusão de uma imagem no aplicativo, atualizando o arquivo ``pubspec.yaml`` e configurando o uso de ``Image.asset``.
  - Ajuste do tamanho e comportamento da imagem para adequação visual.
9. Organização dos Elementos em uma ListView
- Substituição do uso de ``Column`` por ``ListView`` para suporte à rolagem vertical.
  - Garantia de acessibilidade e visibilidade em dispositivos de diferentes tamanhos.

## Resultados

A implementação resultou em um aplicativo funcional e responsivo, com uma interface de usuário acessível. O uso de widgets interativos permitiu uma navegação intuitiva e uma experiência de usuário rica. A adição de elementos como banners de destaque e seções de texto contribuiu para uma apresentação informativa e visualmente atraente.

## **Conclusão**

A missão prática alcançou seu objetivo de desenvolver um aplicativo envolvente e funcional para a "Explore Mundo". A estrutura implementada oferece uma base sólida para futuras expansões e melhorias, garantindo uma experiência de usuário consistente e agradável.