
Descrição

Público-Alvo/Intended User

Funcionalidades/Features

Protótipo de Interfaces do Usuário

Tela 1

Tela 2

Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Descreva qualquer caso de uso específico ("corner case") da experiência do Usuário (UX).

Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

Tarefa 2: Implement UI for Each Activity and Fragment

Tarefa 3: Your Next Task

Tarefa 4: Your Next Task

Tarefa 5: Your Next Task

Usuário do GitHub: guino000

Travel Wallet

Descrição

App para controle de budget de viagens. O usuário será capaz de planejar um total de dinheiro que será gasto em uma viagem e lançar seus gastos reais durante o passeio para fazer a comparação com o planejamento. Os planejamentos anteriores ficam salvos no aplicativo para que seja possível fazer consulta antes de planejar futuras viagens.

Público-Alvo/Intended User

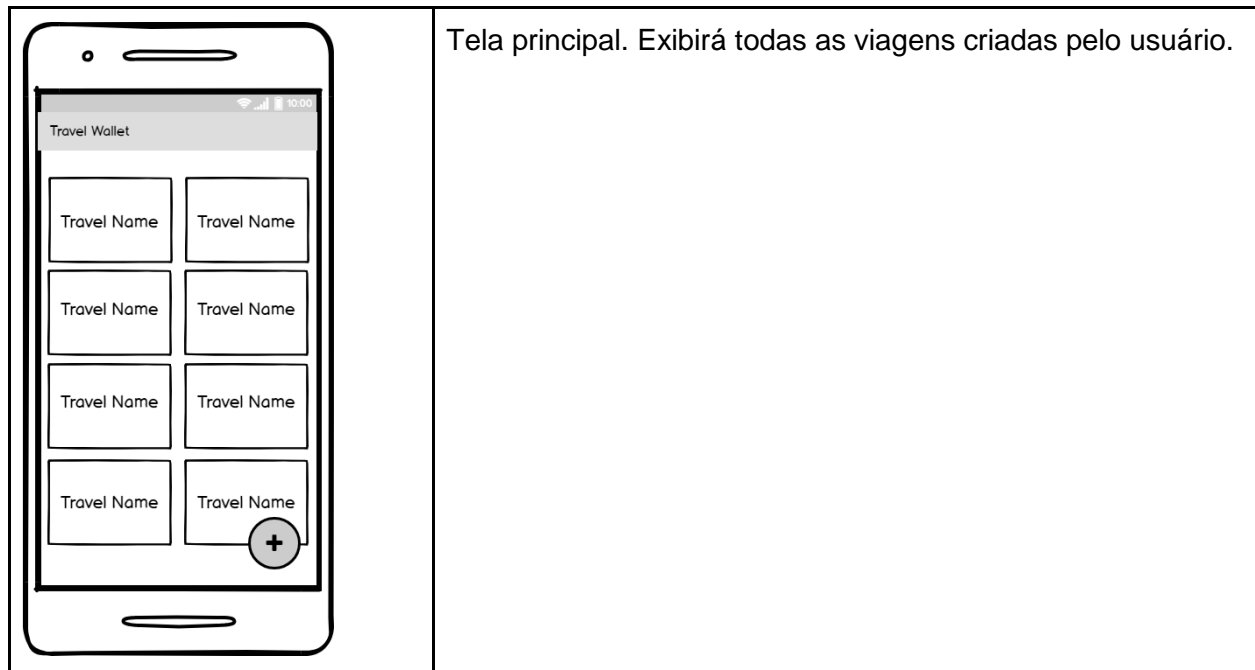
Este é um app para todos os viajantes.

Funcionalidades/Features

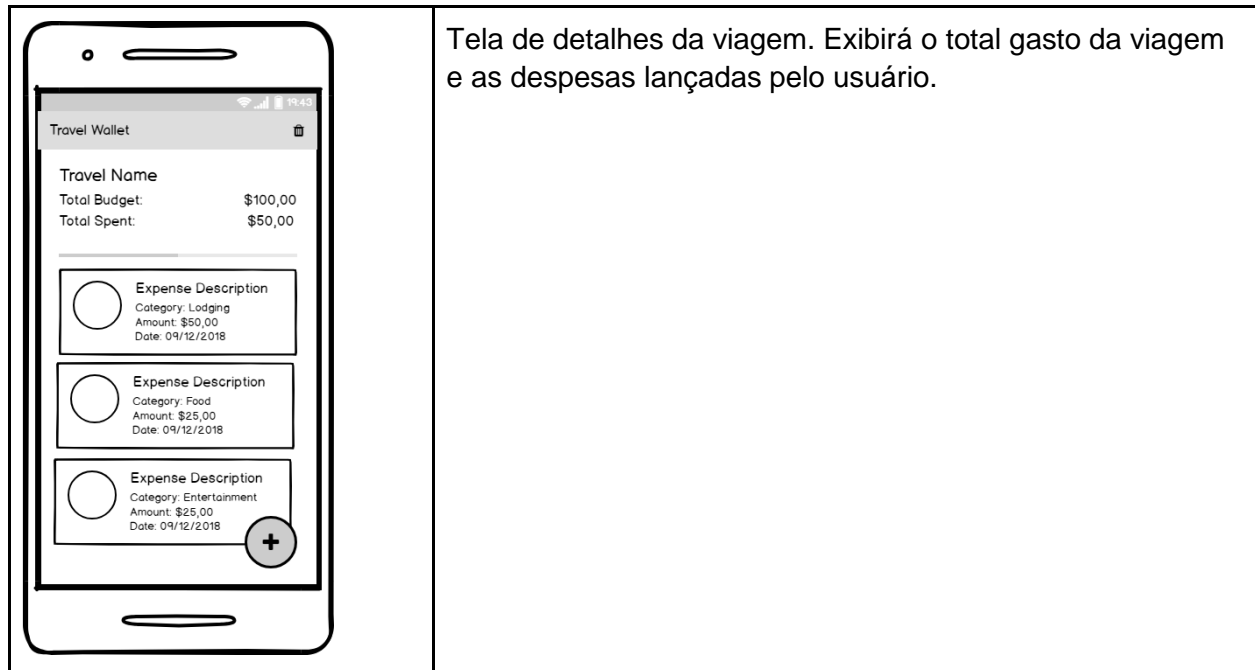
- Criar um registro de viagem com o valor do budget planejado;
- Registrar despesas durante a viagem;
- Os registros de viagem ficam salvos no celular para futuras consultas, e podem ser deletados;
- Comparar as despesas reais com o planejado por meio de um gráfico de barras;

Protótipo de Interfaces do Usuário

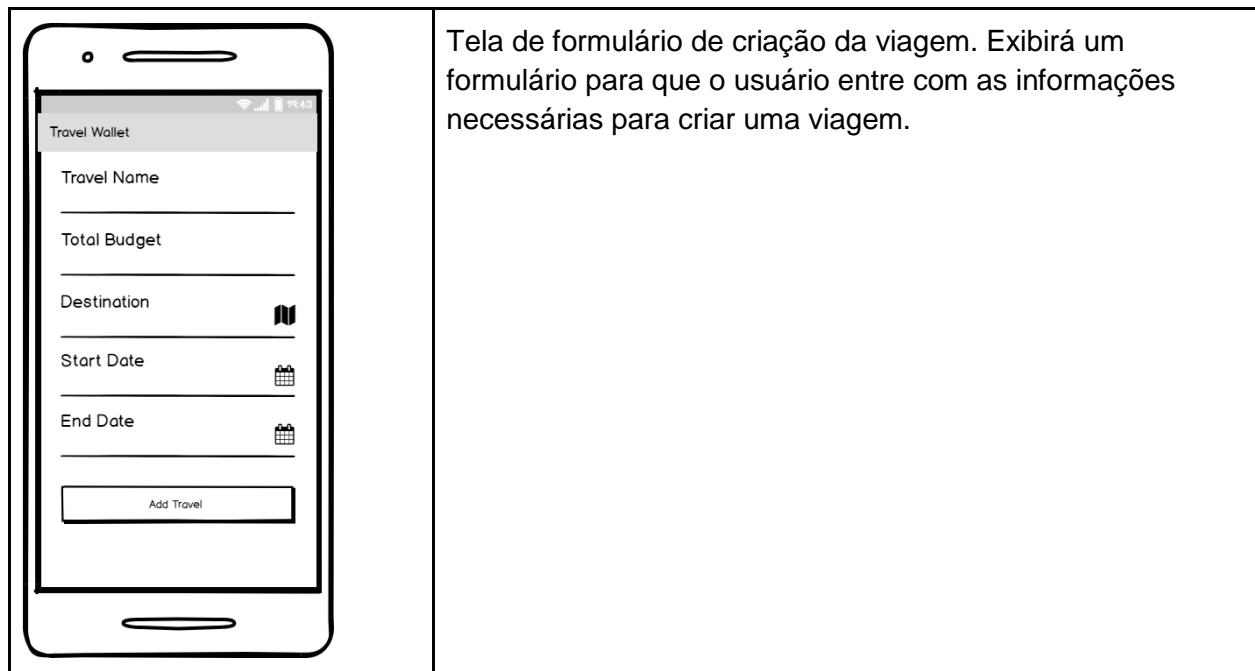
Tela 1




Tela 2



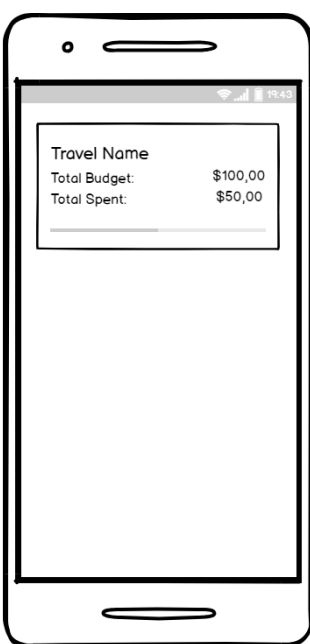
Tela 3



Tela 4

	<p>Tela de formulário de criação de despesa. Exibirá um formulário para que o usuário entre com as informações necessárias para criar uma despesa.</p>
---	--

Tela 5

	<p>Tela do widget. Exibirá um resumo do budget da viagem atual de acordo com a data de início e data de fim.</p>
---	--

Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

O app tratará a persistência de dados com o Room. As informações salvas serão:

- Tabela de viagens:
 - ID (gerado automaticamente);
 - Nome da Viagem;
 - Destino;
 - Budget;
 - Data de início;
 - Data de fim;
 - Total de despesas (inicializado como 0).
- Tabela de detalhes de uma viagem:
 - ID (gerado automaticamente);
 - ID da Viagem (Chave Estrangeira que aponta para uma viagem);
 - Descrição da Despesa;
 - Total da Despesa;
 - Categoria;
 - Data.

O aplicativo terá duas tabelas no banco de dados, uma para salvar as viagens criadas e outra para salvar os dados de despesas de uma viagem.

As telas de viagens e detalhes de uma viagem terão recycler views que carregarão dados do BD por meio de LiveData e ViewModels do Room usando recycler view adapters.

Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).

Criar Registro de viagem

O usuário quer criar um novo registro de viagem. Ele abre o aplicativo e na tela inicial vê uma grid com todas as suas viagens anteriores. Ele clica em um botão FAB com o símbolo de adição e uma activity de formulário é iniciada, onde o usuário entra com as informações de título da viagem, destino, budget planejado, data de início e data de fim. Após inserir as informações, o usuário toca em um botão de confirmação e é levado para a tela de detalhes da viagem, que contem as informações inseridas por ele na tela de criação.

Deletar Registro de Viagem

O usuário quer remover um registro de viagem. Ele abre o aplicativo e seleciona qualquer card de viagem na tela inicial, que vai acionar a tela de detalhes da viagem. Nesta tela, o usuário toca no ícone de deletar viagem que está na barra de ferramentas, e recebe uma janela de confirmação. Caso confirme, a viagem será deletada e o aplicativo voltará na tela inicial.

Inserir Despesa

O usuário está viajando e deseja registrar uma despesa. Ele abre o aplicativo e na tela inicial toca no card correspondente à sua viagem. Na tela de detalhes da viagem, ele toca no botão FAB de adição de despesas e uma tela de formulário é iniciada, onde o usuário deve informar a descrição da despesa, a categoria e o total. Após inserir estas informações, o usuário toca no botão de confirmação e a despesa é adicionada para a viagem, e ficará visível na tela de detalhes da viagem.

Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.

- Este aplicativo usará apenas a linguagem java;
- Este aplicativo usará as versões estáveis das bibliotecas;
- Glide – Tratar carregamento de imagens;
- Parceler – Criar objetos parceláveis;
- FlexibleAdapter – Criar recycler views;
- Room – Tratar a persistência de dados;
- Icepick – Tratar a recuperação de estado;
- Butterknife – Tratar view binding;
- Espresso – UI Testing.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

- Google Admob – Será usado para implementar anuncios no aplicativo;
- Google Maps – Será usado para que o usuário possa escolher o destino da viagem;

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Esta é a parte onde você falará sobre as principais funcionalidades do seu app (mencionadas acima) e as dividirá em tarefas técnicas tangíveis que você pode completar de forma incremental até finalizar o app.

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

- Adicionar as bibliotecas necessárias;
- Criar um content provider;

Tarefa 2: Implementar a Interface de Usuário (UI) para as Activities relacionadas à adicionar uma viagem;

- Criar o layout da atividade principal de grid de viagens;
- Criar o layout da atividade de detalhes de viagem;
- Criar o layout da atividade de formulário de criação de viagem;
- Adicionar as strings do layout para o arquivo strings.xml
- Adicionar descrições de conteúdo para todas as imagens do layout;
- Desenvolver funcionalidade de adicionar viagem com budget;
- Desenvolver funcionalidade de acionar o google maps para escolher o destino da viagem;
- Desenvolver funcionalidade de remover viagem;

Tarefa 3: Implementar a Interface de Usuário (UI) para as Activities relacionadas à adicionar uma despesa de viagem;

- Criar layout do cartão da despesa de viagem;
- Adicionar as strings do layout para o arquivo strings.xml
- Adicionar descrições de conteúdo para todas as imagens do layout;
- Desenvolver funcionalidade de adicionar despesa de viagem;
- Desenvolver funcionalidade de remover despesa de viagem;
- Desenvolver funcionalidade de adicionar foto à despesa de viagem;

Tarefa 4: Implementar a Interface de Usuário (UI) para o widget do aplicativo;

- Criar o layout do widget que mostra o resumo do budget da viagem atual;
- Adicionar as strings do layout para o arquivo strings.xml
- Atualizar widget com dados da viagem atual.

Tarefa 5: Implementar o google play services;

- Configurar o google admob para gerar anuncios dentro do aplicativo;

Tarefa 6: Implementar notificações;

- Gerar notificações para o usuário com o Firebase Job Dispatcher para lembrá-lo de lançar despesas diariamente dentro do período de início e fim de uma viagem.