[Descrição](#_sm4ra97uwo11)

[Público-Alvo/Intended User](#_aws88pzfmqca)

[Funcionalidades/Features](#_zheq5430xrpq)

[Protótipo de Interfaces do Usuário](#_giquerrw6g46)

[Tela 1](#_a4jdupabry3k)

[Tela 2](#_7l39vg243h52)

[Considerações Chave/Key Considerations](#_gvcvmae8jn8u)

[Como seu app vai tratar a persistência de dados?](#_v8my7nhtvz0m)

[Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).](#_gw69vjn1ico0)

[Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.](#_6yqqubmw5bs)

[Descreva como você implementará o Google Play Services.](#_qrxg682nywe6)

[Próximos Passos: Tarefas Necessárias](#_v518bncmggeg)

[Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup](#_8oe8zpk3qsmp)

[Tarefa 2: Implement UI for Each Activity and Fragment](#_rzllsk6uqztx)

[Tarefa 3: Your Next Task](#_fdmohs7hes)

[Tarefa 4: Your Next Task](#_umfwsvmx7tpn)

[Tarefa 5: Your Next Task](#_kjidlkq4xm3u)

**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 possivel 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 principal. Exibirá todas as viagens criadas pelo usuário. |

## Tela 2

|  |  |
| --- | --- |
|  | Tela de detalhes da viagem. Exibirá o total gasto da viagem e as despesas lançadas pelo usuário. |

## Tela 3

|  |  |
| --- | --- |
|  | Tela de formulário de criação da viagem. Exibirá um formulário para que o usuário entre com as informações necessárias para criar uma viagem. |

## Tela 4

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

## Tela 5

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

# 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 parcelaveis;
* 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.