



Universidade Estácio de Sá - Campus Ilha do Governador

202304625751 | DESENVOLVIMENTO FULL STACK

RPG0024 – Posso Criar um App de outra forma?

GUSTAVO CALIL

Disciplina RPG0024 -
“Posso Criar um app de outra forma?” do curso de
Tecnologia em Desenvolvimento Full Stack da
Universidade Estácio de Sá.
Tutor: Altamira de Souza Queiroz

https://github.com/gustavocalil-github/P4_Mission2

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.