# **SportLog - Documentação do Projeto**

## **Descrição do Projeto**

O **SportLog** é um aplicativo Android voltado para auxiliar usuários no gerenciamento de seu treino físico de forma organizada. Ele oferece funcionalidades como marcação de treinos, acompanhamento de desempenho e visualização de relatórios. Esta Prova de Conceito (POC) tem como objetivo demonstrar as principais funcionalidades do aplicativo, proporcionando uma interface intuitiva e navegação fluida.

## **Escopo da Prova de Conceito**

A POC foi desenvolvida para exibir as funcionalidades centrais do **SportLog**:

1. **Calendário**: Permite que o usuário selecione uma data para adicionar um treino, exibindo uma mensagem de confirmação.
2. **Desempenho**: O usuário pode registrar informações de desempenho, que são salvas e exibidas na mesma tela.
3. **Relatórios**: Ao clicar em "Ver Relatório", é exibido um relatório com dados fictícios, oferecendo ao usuário uma visão geral do progresso.

## **Estrutura do Projeto**

O projeto está organizado de maneira modular, com cada tela e funcionalidade separada em fragmentos e layouts específicos. A estrutura de diretórios e arquivos principais inclui:

* /app/src/main/java/: Código-fonte da aplicação.
  + CalendarFragment.kt: Responsável pela seleção de data e adição de treino.
  + PerformanceFragment.kt: Responsável pelo registro e exibição do desempenho.
  + ReportFragment.kt: Responsável pela visualização dos relatórios.
* /app/src/main/res/layout/: Arquivos XML de layout para cada tela.
  + fragment\_calendar.xml: Layout da tela de calendário.
  + fragment\_performance.xml: Layout da tela de desempenho.
  + fragment\_report.xml: Layout da tela de relatório.
* /app/src/main/res/menu/: Arquivos de menu XML, como bottom\_nav\_menu.xml.
* /app/src/main/res/values/: Recursos como strings, cores e temas.

## **Tecnologias Utilizadas**

* **Linguagem**: Kotlin
* **IDE**: Android Studio
* **Principais componentes**: RecyclerView, Fragment, CalendarView

## **Funcionalidades**

### **1. Tela de Calendário**

* **Descrição**: Esta tela permite que o usuário selecione uma data e marque um treino para aquele dia.
* **Funcionalidade**: Quando o usuário clica no botão "Adicionar Treino", o sistema exibe uma mensagem de confirmação com a data selecionada, indicando que o treino foi marcado.

### **2. Tela de Desempenho**

* **Descrição**: Esta tela permite que o usuário registre informações sobre seu desempenho em cada treino.
* **Funcionalidade**: Ao clicar em "Salvar Desempenho", o texto inserido pelo usuário é salvo e exibido abaixo, na mesma tela.

### **3. Tela de Relatórios**

* **Descrição**: Esta tela exibe um relatório com dados fictícios sobre o desempenho e treinos do usuário.
* **Funcionalidade**: Quando o usuário clica em "Ver Relatório", é exibida uma lista com informações fictícias que representam o histórico de treinos e desempenho para demonstrar a funcionalidade do aplicativo.

## **Instruções de Instalação e Execução**

1. Clone o repositório do projeto em sua máquina local.
2. Abra o Android Studio e importe o projeto.
3. Verifique se todas as dependências do Gradle estão atualizadas.
4. Conecte um dispositivo Android ou use um emulador.
5. Compile e execute o aplicativo para realizar os testes.