Projeto Teste

*Desenvolvimento* *de Aplicativos Móveis*

# **Introdução**

O AprendaS é um aplicativo educacional com a proposta inovadora de transformar o aprendizado em uma experiência envolvente e recompensadora. Com um ambiente simples e intuitivo, o AprendaS introduz um sistema de gamificação em que os alunos ganham pontos ao responder perguntas relacionadas aos temas estudados em sala de aula. Esses pontos os ajudam a subir em um ranking estadual, onde aqueles que obtêm mais pontos no final do mês são premiados com descontos nas mensalidades e brindes exclusivos.

# **Descrição do projeto e tarefas**

**API E BIBLIOTECAS**

* -

**LOGO E GUIA DE ESTILO**

* A logo e guia de estilo estarão disponíveis em C:\DataFiles\Guia de Estilos

**CRIAÇÃO DO APLICATIVO**

* Você deverá criar o aplicativo conforme as instruções da próxima sessão e seguindo a guia de estilo prezando pela usabilidade e experiência do usuário.
* Quando necessário as telas poderão conter uma barra de rolagem na vertical. Nenhuma tela poderá possuir uma barra de rolagem na horizontal, logo, todos os itens deverão ser organizados para atender a este requisito;
* Todos os Wireframes disponibilizados no conteúdo desta prova são apenas protótipos de baixa fidelidade, você pode aplicar a organização que julgar necessário, respeitando a guia de estilo e manual da marca além de prezar pela usabilidade e experiência do usuário.

# **Instruções para o Competidor**

Você deverá fazer obrigatoriamente um commit para cada tela dessa sessão. As telas serão:

* Tela Login
* Tela Matérias

O aplicativo deverá conter as seguintes telas e funcionalidades:

1. **Login**

* Ao iniciar o aplicativo o sistema deverá abrir como tela principal a tela de Login e, caso possua um login salvo no aplicativo, solicitar a validação através do sistema de biometria.
* A tela de login deverá possuir um ícone centralizado, campo para senha, opção recuperar senha e botão entrar.
* Caso aplicativo possua um login salvo, deve abrir o pop-up para leitura biométrica.
* Caso o sistema de leitura falhe em três tentativas seguidas, deverá solicitar o login através de e-mail e senha.
* Após a validação, caso não seja via biometria, o sistema deverá solicitar permissão para login por biometria.
* Por fim, o sistema deverá carregar a página de matérias como tela principal.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 – BiometriaInterface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 – Login Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

1. **Matérias**

* Ao carregar a Tela Matérias, deverá ser carregado diversos cards com os conteúdos relacionados ao curso do usuário logado, vide Figura 3.
* Deve possuir um ícone menu no canto superior esquerdo que, quando apertado, abra um menu vindo a partir da lateral esquerda.
* Ao clicar no botão Log out (Figura 4) o aplicativo deve retornar a tela de Login.
* Ao clicar fora do menu lateral, o mesmo deverá ser fechado.
* Os demais componentes da página não possuirão funcionalidades

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 4 – MenuInterface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 – MatériasInterface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

# **Formato de entrega e tempo de execução**

* O competidor terá um total de 120 minutos (2 horas) para realizar o projeto e efetuar suas entregas.
* A entrega deverá ser feita via GIT considerando as boas práticas de versionamento de código.
* Deve ser realizado “commits” para cada funcionalidade com uma descrição do que foi desenvolvido até aquele ponto.