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 Cadastro
* Tela Perfil
* Tela Ranking

O aplicativo deverá conter as seguintes telas e funcionalidades:

1. **Cadastro**

* Ao iniciar o aplicativo o sistema deverá abrir na tela de cadastro.
* Cadastro deve conter ícone do AprendaS, campos para inserção de nome completo, cidade, curso, e-mail, senha e confirmar senha.
* Ao clicar em cadastrar-se o sistema deve realizara o cadastro, caso todos os campos tenham sido preenchidos.
* Se algum dos campos não forem preenchidos, deve aparecer um aviso dos campos faltantes
* Por fim, o sistema deverá carregar a tela Perfil.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 – CadastroInterface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

1. **Perfil**

* A tela perfil deverá ser exibida sempre ao iniciar a aplicação, contendo um menu no canto superior esquerdo, um ícone de perfil centralizado e abaixo “Perfil”.
* A tela perfil deve conter os campos Nome Completo, Cidade e Curso.
* Os inputs do perfil, devem vir carregados com as informações cadastradas.
* O campo Curso, deve ser desabilitado a edição.
* Na parte inferior deve conter um botão para “Mudar senha” e outro para “Atualizar”.
* O botão Atualizar, deve atualizar as informações Nome Completo e Cidade
* O botão “Mudar Senha” não possui função.
* Ao clicar no botão menu, deve aparecer um menu lateral vindo do lado esquerdo contendo as opções de “Meu Perfil”, “Ranking” e “Matérias”.
* A opção “Meu Perfil” deve estar selecionada
* Ao clicar na opção Ranking, deve ser redirecionado de forma harmoniosa para a tela Ranking.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 – Perfil

1. **Ranking**

* A tela perfil deverá ser exibida sempre ao iniciar a aplicação, contendo um menu no canto superior esquerdo, um ícone de ranking centralizado e abaixo “Ranking - Estado”.
* A tela ranking deve carregar um ranking dos 10 primeiros alunos do estado, elencados de 1 até 10.
* Cada colocação do ranking deve conter a posição, ícone do aluno, nome completo do aluno e seus pontos.
* Ao clicar no botão menu, deve aparecer um menu lateral vindo do lado esquerdo contendo as opções de “Meu Perfil”, “Ranking” e “Matérias”.
* A opção “Ranking” deve estar selecionada
* Ao clicar na opção Meu Perfil, deve ser redirecionado de forma harmoniosa para a tela Perfil.

Tabela

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Figura 3 – Ranking

# **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.