

# Trabalho Final de ProgMov 2020/1

## Grupos de 2 até 3 alunos.

Criar um aplicativo no Android com Java, onde o tema para o aplicativo é livre, porém seguem algumas especificações necessárias:

1) Criar um GitHub do trabalho e compartilhar comigo: [@anakarinafacom](#)

2) Fazer as especificações do trabalho. Essa especificação poderá ser bem resumida, mas deverá ter informações principais como:

- >descrever a visão geral do software,

- > papéis, quais são os usuários e o que cada usuário pode fazer,

- > requisitos funcionais, como quais os usuário que o app permite, o que cada usuário pode fazer, quais as entradas necessárias, qual o processamento que o app realiza e quais os relatórios e saídas do seu app.

3) Tentar aplicar conceitos de:

- >Usabilidade (facilidade de uso, esteticamente agradável, tolerância ao erro, velocidade e satisfação do usuário),

- >Acessibilidade (As necessidades especiais mais comuns que podem afetar o uso de um app são cegueira ou baixa visão, daltonismo, surdez, deficiências cognitivas e restrição das habilidades motoras. Existem tecnologias assistivas que ajudam a aumentar e melhorar as capacidades de acesso das pessoas com deficiência, como leitores de tela, dispositivos de ampliação, cores, aparelhos auditivos)

- > Economia de Energia (A economia de energia média da Samsung reduz o brilho e a resolução da tela, limita a velocidade da CPU, interrompe atualizações e notificações de aplicativos em segundo plano e desliga o Always On Display e o GPS. Na economia máxima, além dessas restrições, o smartphone passa a exibir um tema escuro, limita os aplicativos em funcionamento (mesmo no primeiro plano) e desliga a biometria. Todas as opções podem ser personalizadas individualmente, de forma a economizar mais ou menos bateria).

- >Segurança (Como restringir o acesso aos usuários aos recursos necessários, criptografia de informações importantes como a senha, etc)

4) Fazer testes de caixa preta e tratar erros como:

- > um usuário não cadastrado conseguir acessar o sistema,

- > um campo vazio necessário, uma divisão por zero,

- > uma entrada errada como: permitir entrar com textos em um campo numérico.

5) Ter uma tela inicial de login com cadastro de usuários.

->O ideal seria guardar somente o hash da senha para segurança

-> e guardar a foto do usuário.

->Tentar associar as atividades aos usuários, por exemplo, se for um jogo, que o jogo guarde o escore dos usuários.

6) Usar o máximo de recursos como:

->fragmentos, strings, cores, imagens, sons, notificações, menu, alarme, câmera, mapas.

7) Faremos uma apresentação pelo meet dos trabalhos, onde **cada aluno** do grupo apresentará o seu trabalho e a presença no meet (nas apresentações) contará como parte da nota do trabalho.