

AP 1

Universidade Federal do Ceará  
PROJETO DE INTERFACES PARA D.M.  
2023.2

Prof. Jefferson de Carvalho Silva



### Instruções:

- Crie um projeto novo ou reutilize o projeto existente, criando apenas uma pasta para a prova (ex.: ap1) e nela colocando seus componentes;
- Você pode utilizar o Snack;
- Pesquise apenas pela documentação oficial das bibliotecas envolvidas e pela nossa página do Github;
- Envie sua prova (apenas o link) no SIGAA.

**Questão 01 (5pts)** – Crie um componente chamado “Questao01.jsx” exatamente como mostrada abaixo:

Terça		
	Pinheiro ... 16:41	R\$ 274,79
	Netflix.Com 05:18	R\$ 39,90
25 Set		
	3742drogasil 17:22	R\$ 151,37
24 Set		
	Pag*Bodegas 10:23	R\$ 7,49
	Pag*Bodegas 09:39	R\$ 6,90
21 Set		
	Pinheiro ... 10:41	R\$ 226,24

- a) (1pt) Você deverá usar uma SeccionList de objetos JSON com quatro seções: Terça, 25 de Set, 24 de Set e 21 de Set;

- b) (2pts) Note que cada seção tem uma ou duas listas de itens pagos, com o ícone da compra, nome da compra, horário da compra e o valor da compra. Você deve criar, para cada seção, um vetor de objetos JSON que descrevem essas informações. Ao ler cada seção da SelectList você navegará neste vetor e renderizará as informações assim como na figura;
- c) (1pt) O objeto que representa os dados deve estar em um arquivo SEPARADO e deve ser importado dentro de Questao01.jsx;
- d) (1pt) Para os ícones, você deverá usar a biblioteca “react-native-paper”. Veja como usá-la em:

([https://github.com/jeffersoncarvalho/ufc\\_2023\\_2/tree/main/PIDM/TURMA/introducao/components/17IconButton](https://github.com/jeffersoncarvalho/ufc_2023_2/tree/main/PIDM/TURMA/introducao/components/17IconButton)).

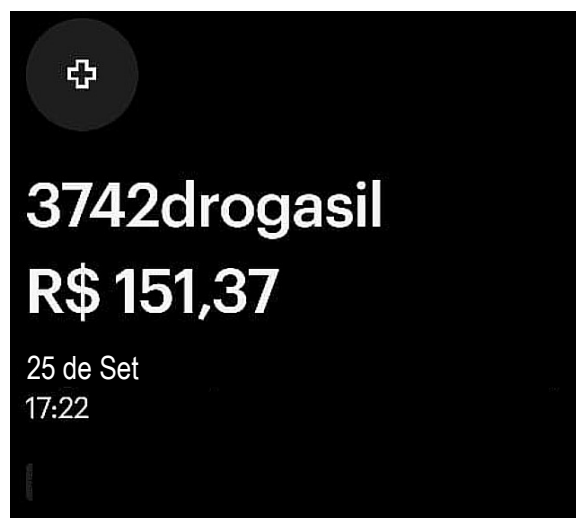
Obs.: caso não consiga, ou não queira, usar a biblioteca “react-native-paper” você pode utilizar um botão comum, mas você perde 0.5 pts. Caso você saiba outra biblioteca, não perde ponto

Obs.: Os ícones a serem usados são (**cart**, **tools** e **medical-bag**)

**Questão 02 (5pts)** – Crie um componente chamado Questao02.jsx. Esse componente será uma tela Modal simples (sem usar o pop-up). Você deverá usar o que foi aprendido no projeto onde criamos grupos de telas modais (1.5pts):

[https://github.com/jeffersoncarvalho/ufc\\_2023\\_2/blob/main/PIDM/TURMA/introducao/components/16Pokemon/PokemonApp.jsx](https://github.com/jeffersoncarvalho/ufc_2023_2/blob/main/PIDM/TURMA/introducao/components/16Pokemon/PokemonApp.jsx)

Mas quando esse Modal aparecerá? Resposta: quando o usuário clicar no botão com ícone da Questao01 (1pt). A tela Modal terá essa aparência:



Ao abrir Modal, você deverá renderizar (cada item vale 0.5pts):

- a) O ícone da compra (um botão disabled);
- b) O nome da compra e o seu valor em reais;
- c) A data da compra;
- d) A hora da compra;
- e) Esses dados devem ser passados por parâmetro para o Modal através da tela Questao01.

**A sua aplicação deverá obedecer:**

- a) Criar um arquivo SEPARADO de estilos. Não use estilos (inline) (-2pts).
- b) Usar FLEXBOX (-3pts)
- c) Usar as mesmas cores das figuras exemplo OU pelo menos criar contrastes entre as cores das fontes e fundo (-1pt).
- d) Anexar, uma pasta separada dentro do projeto, com prints referentes às telas (-10pts).

O seu trabalho deve estar no GITHUB/BITBUCKET com o último commit efetuado até o horário final da prova. No SIGAA você deverá enviar apenas o link da prova no GITHUB. QUALQUER PROVA QUE NÃO OBEDEÇA ISSO ESTÁ AUTOMATICAMENTE ZERADA.