

Desafio Técnico para Candidato a Engenheiro de Software Flutter

Objetivo:

Criar um aplicativo Flutter com um mecanismo de convite. O aplicativo deve incluir telas de login e cadastro. Os dados podem ser armazenados localmente ou em memória durante a execução.

(Usar Back4App para armazenamento de dados será um diferencial.) O app terá um usuário pré-cadastrado que pode convidar novos usuários através de um mecanismo de convite utilizando o número de telefone.

Detalhes do Desafio:

1. Login e Cadastro:

- Criar uma tela para login de usuário com nome de usuário e senha (Adicione um usuário pré-cadastrado que será utilizado para convidar novos usuários).
- Criar uma tela para cadastro de usuário, com nome de usuário, telefone e senha.
- Apenas usuários que recebem um convite podem prosseguir para o cadastro.

2. Mecanismo de Convite:

- O usuário pré-cadastrado pode convidar novos usuários fornecendo seus números de telefone.
- Convites são gerados pelo usuário pré-cadastrado.
- Usuários que foram convidados e cadastrados, também podem convidar novos usuários.
- Apenas usuários que recebem um convite podem prosseguir para o cadastro.
- A regra de convite pode ser desativada a qualquer momento. Quando desativada, não deve afetar o mecanismo existente de cadastro e login de usuários (Cadastro e login simples).

3. Gerenciamento de Convites:

- Após completar o cadastro, os usuários podem acessar uma tela para adicionar novos números de telefone à sua lista de convidados.
- A lista de convidados possui um número limitado de convites disponíveis.
- À medida que novos usuários são convidados, o número de convites disponíveis diminui.
- Usuários podem visualizar uma lista de números de telefone que convidaram.
- Se um número de telefone não completou o processo de cadastro, ele pode ser removido da lista de convites enviados.
- Uma vez que um número de telefone complete o cadastramento, ele não pode ser removido da lista pelo usuário que o convidou.

4. Submissão do Projeto:

- Use o GitHub para submissão do projeto.
- Garanta que o projeto seja acessível para fins de validação.

- Todas as informações e decisões técnicas devem estar detalhadas no README, explicando todas as escolhas e o funcionamento do aplicativo.

5. Diferencial:

- Usar Back4App para armazenamento de dados será considerado um diferencial.

6. Requisitos Técnicos:

- O aplicativo deve ser um app nativo Android/iOS.
- Use Flutter como framework para desenvolvimento.

7. Cronograma:

- O projeto deve ser concluído dentro de 7 dias corridos (Caso haja necessidade de estender o prazo, poderá entrar em contato para solicitar mais tempo).
 - Se tiver alguma dúvida durante o processo, sinta-se à vontade para entrar em contato.

Estrutura do Desafio Técnico:

1. Tela de Login:

- Campo de nome de usuário
- Campo de senha
- Botão de login
- Exibir mensagens de erro para credenciais inválidas

2. Tela de Cadastro:

- Campo de número de telefone
- Campo de nome de usuário
- Campo de senha
- Botão de cadastro
- Exibir mensagens de erro para dados inválidos ou ausentes
- Verificar convite antes de permitir o cadastro

3. Tela de Convite:

- Campo para adicionar novos números de telefone
- Botão para enviar convites
- Exibir contagem de convites disponíveis
- Lista de números de telefone convidados
 - Marcar aqueles que completaram o cadastro
 - Permitir remoção de números que não completaram o cadastro

4. Diretrizes do Projeto:

- Use o GitHub para controle de versão e submissão.

- Forneça mensagens de commit claras.
- Inclua um arquivo README com instruções sobre como executar o aplicativo.
- Use padrões de codificação adequados e melhores práticas.
- O mecanismo e a forma como tudo irá funcionar são de livre escolha do candidato. Todas as informações e decisões técnicas devem estar detalhadas no README, explicando todas as escolhas e o funcionamento do aplicativo.

Boa sorte!