



Instituto Federal de Minas Gerais Campus Ouro Branco

Professor: Saulo Henrique Cabral Silva

Alunos: Heloísa Rocha e José Roberto

Curso: Técnico Integrado em Informática – 3º ano

Disciplina: Tópicos em Desenvolvimento de Software

Introdução:

O projeto consiste em criar um software que auxilie na organização financeira do usuário, será desenvolvido um APP para se registrar ganhos e despesas.

Implementação:

A primeira parte da implementação consiste em construir a tela inicial e as primeiras funcionalidades do APP.

Na parte superior da tela vemos o mês e o ano do qual as informações serão exibidas e para que o usuário controle essa exibição há dois botões na parte inferior da tela: o botão “Anterior” e o botão “Próximo”. Há também três campos de visualização: “Entradas”, “Saídas” e “Saldo”, que exibem as informações inseridas pelo usuário, e, para que essas inserções sejam realizadas, existem dois botões: o botão “+” e o botão “-”, que transferem o usuário para as telas onde ele cadastrará os dados. O botão “Novo” existe nesse primeiro momento como um teste para o banco de dados.

Métodos da classe “MainActivity”:

O método “exibeDataAPP()” configura a exibição do título, ele possui um array com o nome de todos os meses e uma variável “mês” que recebe o valor do mês atual, há também, uma variável “ano” que recebe o valor do ano atual. O objetivo desse método é configurar para que o título seja o mês e o ano atual.

O método “btn_atualizarMes(int ajuste)” é usado para que o usuário escolha de qual mês as informações devem ser exibidas. Para que isso aconteça ele recebe o parâmetro “ajuste”, que é uma variável inteira, ela recebe o valor “1” quando o usuário executa o botão “Próximo” e o valor “-1” quando o usuário executa o botão “Anterior”. A partir dessa execução as informações exibidas serão de um mês imediatamente posterior ou anterior ao que está sendo exibido, com a ressalva de que o usuário nunca poderá ver um mês que ainda não se iniciou, isso será feito com a implementação de um “if”.

O método “cadastrarEventos()” implementa os eventos dos botões “Anterior” e “Próximo”; quando esses botões são executados o método “btn_atualizarMes(int ajuste)” é chamado; o botão “Anterior” passa o valor “-1” e o botão “Próximo” passa o valor “1”.

A classe “dbEvents” tem o objetivo de criar e gerenciar o banco de dados, inserindo e modificando informações.

A classe “activity_main.xml” define o layout, armazena as informações e



controla a interface a qual o usuário terá acesso.

Na primeira aplicação o projeto conta apenas com uma tela, onde o usuário poderá registrar suas entradas, suas saídas e controlará seu saldo.

Bibliografia:

https://youtu.be/p_mwYvPnP2I
<https://youtu.be/krY-1YPbvp8>
<https://youtu.be/K7m70RyXhNQ>
https://youtu.be/SaFrK9w_3Dk
<https://youtu.be/lrkMZVU78gM>
<https://youtu.be/DhSpDsBAtpw>
<https://youtu.be/kCapRaLLx5I>
<https://youtu.be/B3w0p0q59Vs>
https://youtu.be/KNrqWELb_Mk
<https://youtu.be/6wTy8ulVGeY>
<https://youtu.be/SMQcjJf4E6w>