

2º PROJETO FLUTTER/DART - 2º BIMESTRE

INSTRUÇÕES:

1. Leia atentamente as instruções para realizar a atividade.
2. Conteúdo Programático: conhecer os fundamentos de desenvolvimento mobile, seus aplicativos móveis e tecnologias. Utilizar ambiente de desenvolvimento SDK, Frameworks e Material Design.
3. O projeto poderá ser feito pelo **grupo do PI (no máximo 3 pessoas)**.
4. Os códigos deverão ser disponibilizados no seu GitHub e enviado o link por apenas 1 aluno da equipe nesta mesma "TAREFA" do Microsoft Teams com um "**README**" com o **nome completo de todos do grupo**.
5. A data limite para a entrega e envio do arquivo Fonte: **23/11/2024 (23:59h)**.

DEFINIÇÃO DE REQUISITOS / ESPECIFICAÇÕES / CONSIDERAÇÕES / RECOMENDAÇÕES:

ESTRUTURA: Construa um aplicativo em Dart/Flutter "**DIFERENTE**" do que fizemos até agora em aula. Pode ser um cadastro de filmes, livros, carros, farmácia, etc. Deve conter no mínimo 5 atributos.

Para a manipulação de dados armazenados em uma estrutura de dados dinâmica utilizaremos o SQLITE(sqlite), conforme feito em sala de aula.

Na tela Dashboard (principal), terá que ter pelo menos uma imagem e um container/botão para clicar e ir para a próxima tela.

Nesta segunda tela, será composta por uma Lista/Cards onde irá mostrar as informações do banco de dados. (Por exemplo: a tela dos livros cadastrados). Nesta tela teremos a opção de um botão para cadastrar um item e ir para tela de cadastro que será a terceira tela.

Na terceira tela será composta pelos inputs que irão receber no mínimo 6 atributos para o cadastro do banco de dados.

RECOMENDAÇÕES: Inicie imediatamente os trabalhos. Não copie fontes da internet, a solução é particular e nada igual será encontrado. Faça por partes. Trabalhe pensando, discutindo, documentando, implementando e testando. Não desistam devido aos erros que enfrentarão, eles deverão ser um propulsor para uma melhor aprendizagem.

Bom Trabalho!!!
Prof. Alexandre