

PROJETO FLUTTER/DART - 1º BIMESTRE (Valor 10)

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 deverá ser feito em **dupla** ou **individual**.
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 DA DUPLA**.
5. A data limite para a entrega e envio do arquivo Fonte: **29/09/2024 (23:59h)**.

DEFINIÇÃO DE REQUISITOS / ESPECIFICAÇÕES / CONSIDERAÇÕES / RECOMENDAÇÕES:

ESTRUTURA: Construa um Dashboard em Dart/Flutter onde teremos "CONTATOS" e "TRANSFERÊNCIA" como tela de entrada da aplicação do que já criamos em aula (Modelo da tela em anexo). Para a manipulação de dados armazenados em uma estrutura de dados dinâmica utilizando uma Lista de Array conforme feito em sala de aula. Na tela de "CONTATOS" será um cadastro de clientes contendo os seguintes atributos do tipo String: Nome, Endereço, Telefone, E-mail, CPF (Modelo da tela em anexo). Teremos uma tela da lista de contatos para ser visualizado os contados cadastrado, utilizando a mesma estratégia que fizemos para a transferência. Continuaremos com nosso cadastro de transferência onde ele será chamado pela tela inicial do DASHBOARD no seu link "TRANSFERÊNCIA". Essa transferência será necessária algumas alterações de Design (Verificar nos prints abaixo). O projeto deve ser capaz de interagir entre as telas.

1º PASSO: ALTERAÇÕES NO QUE JÁ EXISTE

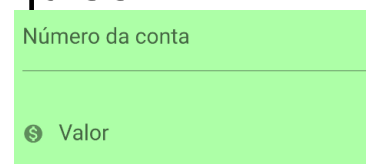
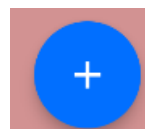
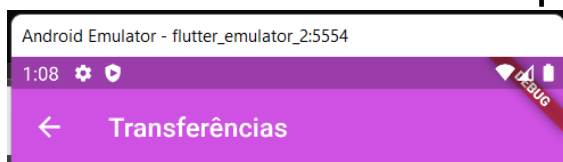
1) Mude o Ícone e o Nome do APP:



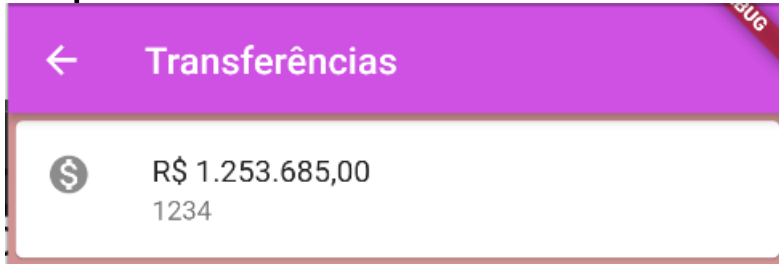
BanTop

(coloço o ícone e o nome de sua preferência)

2) Mude as cores padrões do Material Design, para as Cores ou Temas que você quiser:

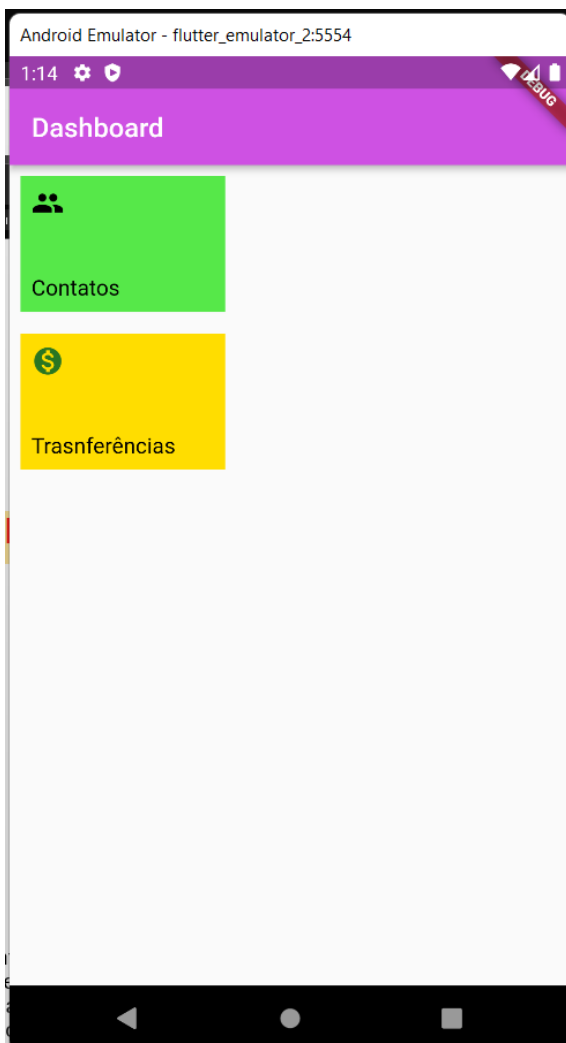


3) Na Lista de Transferências tente converter a moeda para Real passando as casas decimais de “.” para “,”

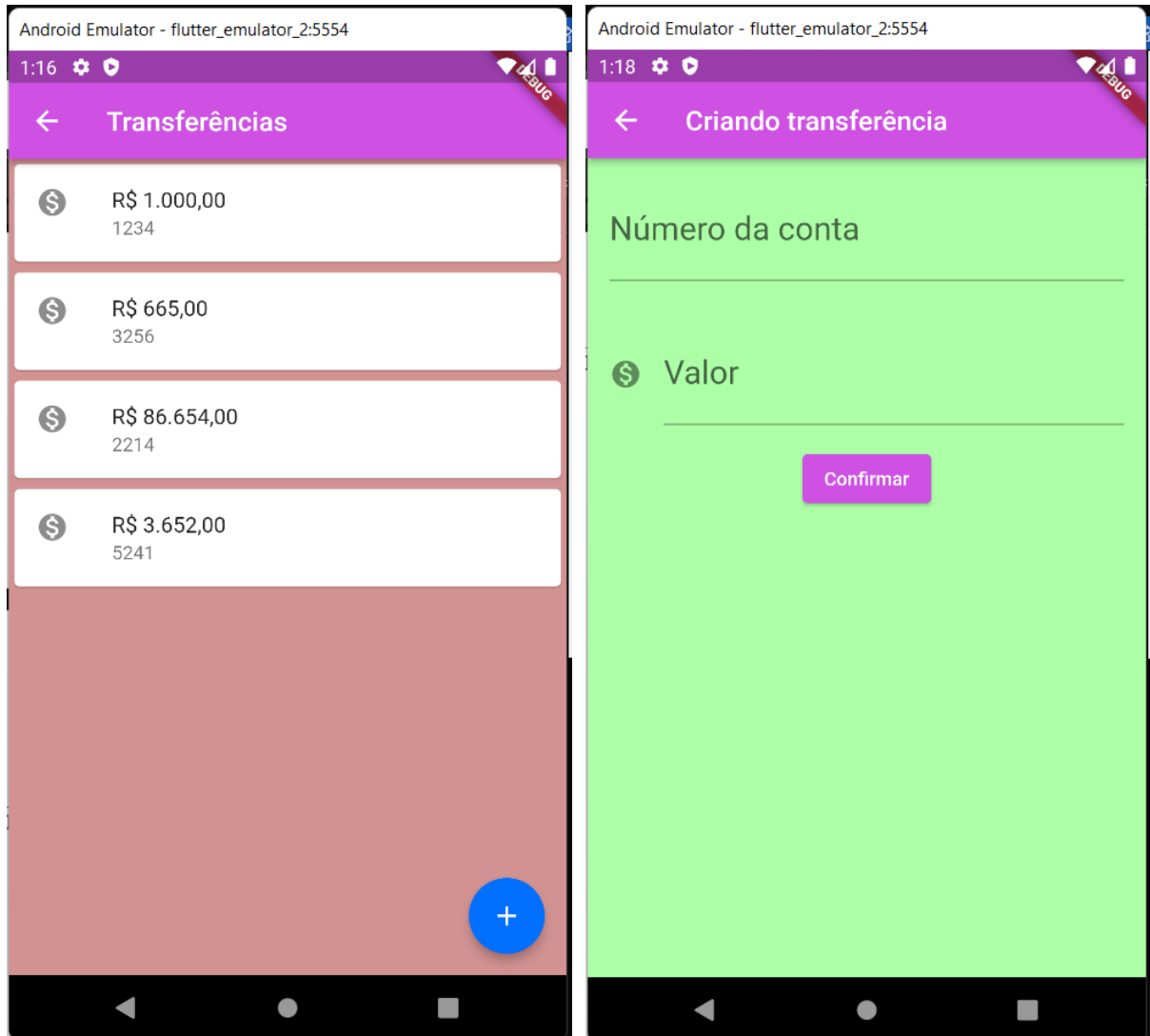


2º PASSO: CRIAÇÃO DA TELA DO DASHBOARD

1) Crie um Dashboard com interações dos “CONTATOS” e “TRANSFERÊNCIAS”:

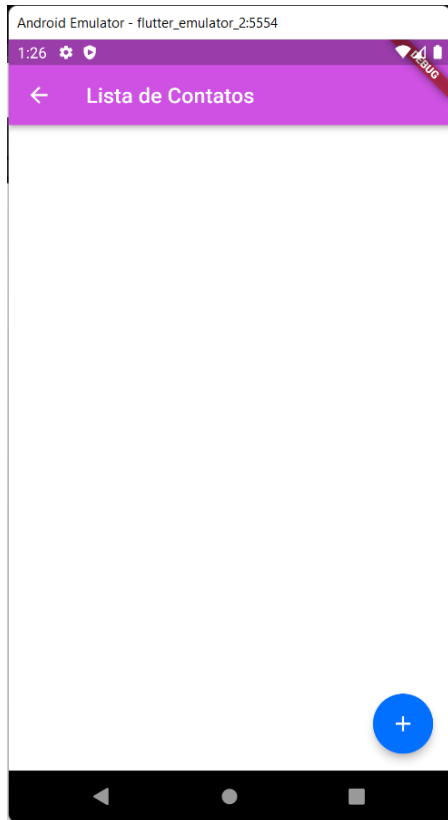


2) A tela transferência deve continuar do jeito que fizemos em aula, com as telas de Adicionar e Listar:



3) As telas “CONTATOS” serão as novas telas que vocês irão criar:

- Tela da Lista de Contatos (Vazia)



Clicando no "+" vai para a Tela "Cadastro de Clientes"

- Tela Cadastro de Clientes

Não esqueça das "DICAS" para cada input

- Tela Cadastro de Clientes (teste de preenchimento)

Android Emulator - flutter_emulator_2:5554

1:22

← Cadastro de Clientes

Nome
Alexandre Gomes

Endereço
Rua F. Marques, 1234

Telefone
(16) 99201-1010

E-mail
alexandre.silva251@fatec.sp.gov.br

CPF
321.234.543-54

Confirmar

- Tela da Lista de Contatos (com dois cadastros)

Android Emulator - flutter_emulator_2:5554

1:25

← Lista de Contatos

Nome: Alexandre Gomes
Endereço: Rua F. Marques, 1234
Telefone: (16) 99201-1010
Email: alexandre.silva251@fatec.sp.gov.br
CPF: 321.234.543-54

Nome: Jose
Endereço: Rua talk 345
Telefone: 16 99999-9999
Email: asd@dfg.com.br
CPF: 123.345.567-89

+

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE FRANCA - "Dr. THOMAZ NOVELINO"

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. Se a divisão de tarefas for realizada é aconselhável que um implemente e o outro componente da dupla faça os testes. Não desistam devido aos erros que enfrentarão, eles deverão ser um propulsor para uma melhor aprendizagem.

Bom Trabalho!!!
Prof. Alexandre