

Disciplina: Programação para Dispositivos Móveis

Professor: Prof. Dr. Rodrigo Plotze

Projeto Prático

Objetivo

- Desenvolver uma aplicação nativa para plataforma Android de acordo com o tema escolhido em sala de aula.

Requisitos Funcionais

- Implementar uma aplicação que contenha pelo menos dez interfaces do usuário (UI). No Android as interfaces são representadas na forma de Atividades (*Activities*). Dentre as UI, duas são obrigatórias:
 - Login: em que o usuário deverá fornecer um *nome de usuário* e uma *senha*. O acesso as funcionalidades do sistema ocorrem apenas para usuários previamente cadastrados.
 - Sobre: que apresente dados do projeto {tema escolhido e objetivo} e dos desenvolvedores: {nome completo e código de matrícula}.
- Elaborar um Menu, o qual será utilizado para acessar as funcionalidades da aplicação. Os itens do menu serão definidos de acordo com o tema do projeto.
- Incluir nas UI, os seguintes controles: *TextView*, *EditText*, *Button*, *CheckBox*, *RadioButton*, *ImageView*, *Switch* e *Spinner*.
- Especificar eventos (*Listener*) capazes de capturar a interação do usuário com as interfaces da aplicação.
- Exibir mensagens utilizando caixas de diálogo (*AlertDialog*) e *Toast*.
- Incluir um ícone personalizado para a aplicação.
- Especificar notificações utilizando o *NotificationManager*.
- Apresentação de dados no *RecyclerView*
- Implementar um sistema de navegação e troca de dados entre as atividades.

Requisitos Não-Funcionais

- Android SDK
- API 19 (KitKat) ou superior

Critérios de Avaliação

Descrição	Sim	Não	Observação
[2.0 pontos] Implementação de pelo menos dez UI.			
[1.5 pontos] Utilização dos controles, eventos e notificações indicados nos requisitos			
[1.5 pontos] Codificação da navegabilidade e troca de dados entre as atividades.			

Informações Importantes

- O projeto poderá ser realizado em até dois integrantes e tem o peso de 50% da nota da Prova B1.
- Na semana anterior a data da prova:
 - Demonstrar o projeto funcionando.
 - Enviar o código-fonte completo para <<http://tinyurl.com/enviar-projeto>>

Política de Colaboração

A programação de computadores é um processo criativo individual. Você deve chegar ao seu próprio entendimento do projeto, e descobrir um caminho para a solução. Durante este tempo, as discussões com os amigos são incentivadas. No entanto, quando chega a hora de escrever o código para resolver o problema, as discussões não são mais adequadas. Se você tiver dúvidas sobre como utilizar algum recurso da linguagem de programação, certamente você poderá pedir ajuda aos seus amigos, porém, em hipótese alguma copiar de outra pessoa. Você é responsável por manter as suas soluções longe de olhares indiscretos. Se alguém copiar o seu programa pode ser complexo determinar quem é o proprietário e quem é o copiador. Neste caso, todos os envolvidos serão penalizados. Assim, aproveite a oportunidade e bons estudos. Texto adaptado de <www.cs.princeton.edu>