

## ATIVIDADE 2 – Software Para Prototipação

**Aluno(a):** Layla Maria dos Santos Couto

**Turma:** V01

### Gestor Financeiro

O aplicativo a ser desenvolvido, tem como objetivo auxiliar o usuário com a sua gestão financeira pessoal, controlando e acompanhando as rendas, despesas e patrimônio da família ou do indivíduo.

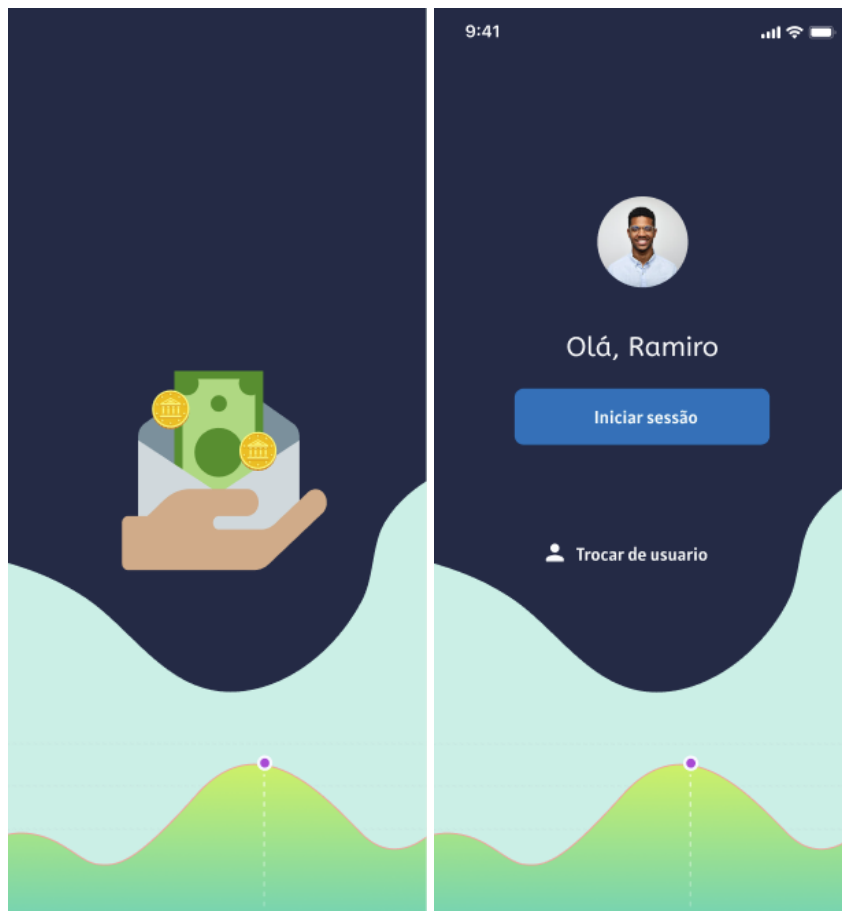


Figura 1 - Tela de Abertura

Figura 2 - Tela de Login

Na figura 3, o usuário consegue visualizar uma listagem de pagamentos que devem ser realizados de acordo com a data atual, o valor total da conta débito principal de sua preferência, o valor total de despesas, além das movimentações mais recentes inseridas no aplicativo.



Figura 3 - Tela Inicial



Figura 4 - Tela Resumo Saldos

Se o usuário desejar visualizar e comparar os saldos de suas contas, ele pode selecionar a opção “Resumo Saldos” apresentada na figura 3, que ele será redirecionado para essa tab, na figura 4. Além disso, pode inserir o valor que se sabe que ele irá receber no mês atual, como o salário, e o valor que ele deseja guardar, em determinada conta.

Para que o usuário possa ter um controle de seus gastos mensais, apresentado na figura 5, na tab de despesas ele pode adicionar/editar as saídas que ele realiza na figura 6. Caso o usuário deseje registrar suas movimentações fixas, em que ele tem uma data para realizar o pagamento, há a opção de criar um evento no calendário e assim ele receberá uma notificação na data informada.



Figura 5 - Tela Despesas



Figura 6 - Adicionar Nova Despesa

No aplicativo, o usuário também pode ter um controle sobre as compras realizadas nos seus cartões de crédito que ele mesmo registra, na figura 7.

Como apresentado na figura 8, quando selecionado o cartão para visualização, o usuário tem acesso a:

- Valor da fatura mensal;
- O limite do cartão (o usuário escolhe se deseja colocar o limite do cartão, ou um valor limite que ele se impõe para gastos);
- Informações básicas sobre a fatura do mês anterior;
- Resumo da fatura aberta;

O usuário também pode adicionar novos e alterar os registros como apresentado na figura 9.

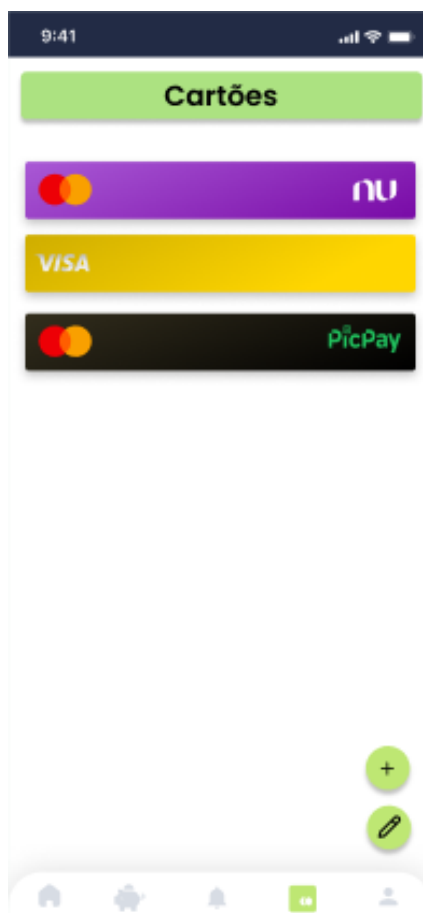


Figura 5 - Tela Cartões



Figura 6 - Tela de Cartão Selecionado



Figura 7 - Adicionar Compra