

Atividade Avaliativa Parcial

"A Jornada da Conquista" com Jetpack Compose

Todos enfrentamos momentos em que estamos em busca de algo significativo em nossas vidas—seja conquistar um novo amor, alcançar um objetivo profissional ou simplesmente superar um desafio pessoal. Este jogo foi inspirado pela ideia de que cada passo em direção a uma meta importante é uma jornada que pode ser visualmente e emocionalmente gratificante. Nesta atividade, você criará um aplicativo que simula essa jornada de conquista pessoal, oferecendo uma experiência interativa e motivadora ao usuário.

Objetivo da Atividade:

Você desenvolverá um aplicativo utilizando o Android Studio com Kotlin e Jetpack Compose, que simula a jornada em direção a uma conquista pessoal. O aplicativo apresentará uma série de imagens que representam diferentes estágios da jornada e permitirá que o usuário interaja com essas imagens para avançar em direção à conquista final.

Enunciado da Atividade:

1. Configuração Inicial do Projeto:

- Crie um novo projeto no Android Studio utilizando Kotlin e Jetpack Compose.
- Configure uma única `Activity` para o jogo, onde toda a interação ocorrerá.

2. Imagens e Estágios da Jornada:

- Selecione cinco imagens para representar diferentes estágios da jornada:
 - **Imagem Inicial:** Representa o início da jornada, com uma aparência "fria" que simboliza o início da busca.
 - **Imagem Mediana:** Reflete um progresso intermediário, com uma sensação de calor e esperança crescente.
 - **Imagem Final:** Sugere a proximidade da conquista, com uma aparência mais calorosa e positiva.
 - **Imagem de Conquista:** Celebra a conquista completa, mostrando um sucesso visualmente satisfatório.
 - **Imagem de Desistência:** Aparece se o usuário optar por desistir, sinalizando o fim da tentativa atual.

3. Lógica do Jogo:

- Gere um número aleatório N , que define quantos cliques são necessários para alcançar a conquista. Esse número deve variar entre 1 e 50.

- Inicialmente, exiba a Imagem Inicial.
- Cada clique na imagem deve incrementar a contagem de cliques e atualizar a imagem conforme a proporção dos cliques em relação ao número N. As regras de troca de imagem são:
 - **0% a 33% dos cliques:** Exibir a Imagem Inicial.
 - **33% a 66% dos cliques:** Exibir a Imagem Mediana.
 - **66% a 99% dos cliques:** Exibir a Imagem Final.
 - **100% dos cliques:** Exibir a Imagem de Conquista e mostrar uma mensagem de congratulações.

4. Opção de Desistência:

- Inclua um botão "Desistir" que permita ao usuário parar o jogo a qualquer momento.
- Se o botão "Desistir" for pressionado, exiba a Imagem de Desistência e pergunte "Novo jogo?" com opções "Sim" ou "Não".
 - Se o usuário escolher "Sim", gere um novo número N, reinicie o jogo com a Imagem Inicial e comece novamente.
 - Se a opção for "Não", finalize o jogo ou retorne à tela inicial.

5. Mensagem de Congratulações:

- Quando o número de cliques atingir N, exiba a Imagem de Conquista e uma mensagem parabenizando o usuário pela conquista.
- Ofereça a opção de jogar novamente com um botão "Sim" ou "Não". Se "Sim" for selecionado, reinicie o jogo com um novo número N. Se "Não", encerre o aplicativo ou retorne à tela inicial.

6. Requisitos Técnicos:

- Utilize `mutableStateOf` para gerenciar o estado do número de cliques e a imagem exibida.
- Assegure que o design seja responsivo e que as imagens estejam bem dimensionadas e centralizadas.
- Comente seu código de forma clara e mantenha a estrutura do projeto organizada.

7. Entrega:

- Envie o código fonte para o repositório GitHub <https://github.com/mauriciobuess>.
- Crie um documento com o nome dos componentes da equipe, print da tela do App e com o link github onde o projeto foi entregue;
- Todos os componentes da equipe deverão complementar a tarefa no ambiente BlackBoard anexando o documento do item anterior;
- Inclua um arquivo README explicativo com instruções sobre como executar o projeto e quaisquer outras informações pertinentes;

- A entrega do projeto deverá ocorrer até o final do dia:
 - Turma NA dia 04/09/2024
 - Turma NC dia 03/09/2024
- O trabalho deverá ser apresentado e defendido em sala de aula na seguinte data:
 - Turma NA dia 05/09/2024
 - Turma NC dia 04/09/2024
- O trabalho terá um peso 2,0 na nota da avaliação A2

Critérios de Avaliação:

- **Funcionalidade:** O jogo deve funcionar conforme descrito no enunciado e as regras estabelecidas.
- **Código Limpo e Comentado:** O código deve ser bem estruturado e comentado adequadamente.
- **Design da Interface:** A interface deve ser clara, responsiva e proporcionar uma experiência de usuário agradável.
- **Uso de Jetpack Compose:** Demonstre o uso efetivo dos componentes e funcionalidades do Jetpack Compose.
- O professor poderá realizar perguntas específicas sobre a atividade ao(s) aluno(s) da equipe.
- Pontualidade e requisitos burocráticos da entrega.

Prepare-se para criar uma experiência interativa que simula a jornada em direção a uma conquista pessoal. Boa sorte e divirta-se desenvolvendo seu jogo!