**✅ Checklist Atualizado - App de Gerenciamento de Ingressos (CelestePass)**

**📁 1. Planejamento Inicial**

**✅ Definir setores padrão (Amarelo Superior, Inferior, etc.)**

**✅ Mapear dados a serem registrados (incluindo a nova entidade Jogo).**

**✅ Esboçar telas do app (protótipos visuais gerados).**

**⚙️ 2. Configuração do Projeto Kotlin (Android Studio)**

**✅ Criar projeto Android com Kotlin + MVVM.**

**✅ Adicionar dependências (Room, ViewModel, Navigation, Hilt).**

**⏳ *(Dependências do Firebase temporariamente comentadas)*.**

**🗃️ 3. Banco de Dados Local com Room**

**✅ Entidade: Jogo (nova)**

**✅ Entidade: Setor**

**✅ Entidade: Ingresso**

**✅ Entidade: Cliente**

**✅ Entidade: Venda**

**✅ DAO para cada entidade.**

**✅ Implementar AppDatabase.**

**✅ Implementar Repository (estrutura inicial).**

**✅ Implementar ViewModel para as telas atuais (DashboardViewModel, AddGameViewModel).**

**🧠 6. Funcionalidades Principais (Próximos Passos)**

**✅ Cadastrar jogos.**

**🔲 Cadastrar setores.**

**🔲 Cadastrar clientes.**

**🔲 Dentro de um jogo, cadastrar ingressos (lotes de compra).**

**🔲 Dentro de um jogo, registrar uma venda.**

**🔲 Dentro de um jogo, marcar ingressos como entregues.**

**🔲 Ver lista de vendas pendentes por jogo.**

**🔲 Calcular total investido, vendido e lucro por jogo e geral.**

**🧱 Plano de Desenvolvimento Revisado (Passo a Passo)**

**🔹 Etapa 1: Estrutura inicial do projeto**

**✅ Criar projeto Android com Kotlin.**

**✅ Adicionar Room (DAO, entidades, AppDatabase).**

**✅ Criar as entidades.**

**✅ Configurar Hilt para Injeção de Dependência.**

**✅ Configurar Navigation Component.**

**🔹 Etapa 2: Telas de Gerenciamento de Jogo**

**✅ Criar a tela principal (Dashboard) para listar os jogos cadastrados.**

**✅ Implementar a funcionalidade de cadastrar um novo jogo (tela AddGameFragment e lógica no ViewModel)**

**. ➡️ (Próximo Passo) Criar a nova "Tela de Detalhes do Jogo", que será o hub central.**

**🔲 Dentro da tela de detalhes, implementar a funcionalidade de cadastrar um lote de ingressos para aquele jogo.**

**🔹 Etapa 3: Cadastro de Cliente e Venda**

**🔲 Criar a tela de cadastro de cliente (globalmente, acessível talvez pelo Dashboard ou menu).**

**🔲 Dentro da "Tela de Detalhes do Jogo", implementar o registro de uma venda (associando um cliente a um ingresso).**

**🔲 Implementar a funcionalidade de marcar a entrega.**

**🔹 Etapa 4: Relatórios e Notificações**

**🔲 Implementar os filtros globais (mês/ano) na tela principal (Dashboard).**

**🔲 Implementar o agendamento de notificações locais para entregas.**

**🔹 Etapa 5: Firestore *(Temporariamente em espera)***

**🔲 Criar projeto no Firebase.**

**🔲 Integrar com app (descomentar dependências, adicionar google-services.json).**

**🔲 Sincronizar dados do Room com Firestore.**