



CENTRO UNIVERSITÁRIO AUGUSTO MOTTA

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MOBILE

GRUPO 6: JUAN DE SOUZA VARGAS COSTA, LUAN AZEVEDO DE
OLIVEIRA E MATHEUS TEIXEIRA MELLO DA CRUZ
PROFESSOR: OSWALDO PERES

Rio de Janeiro - RJ

2025

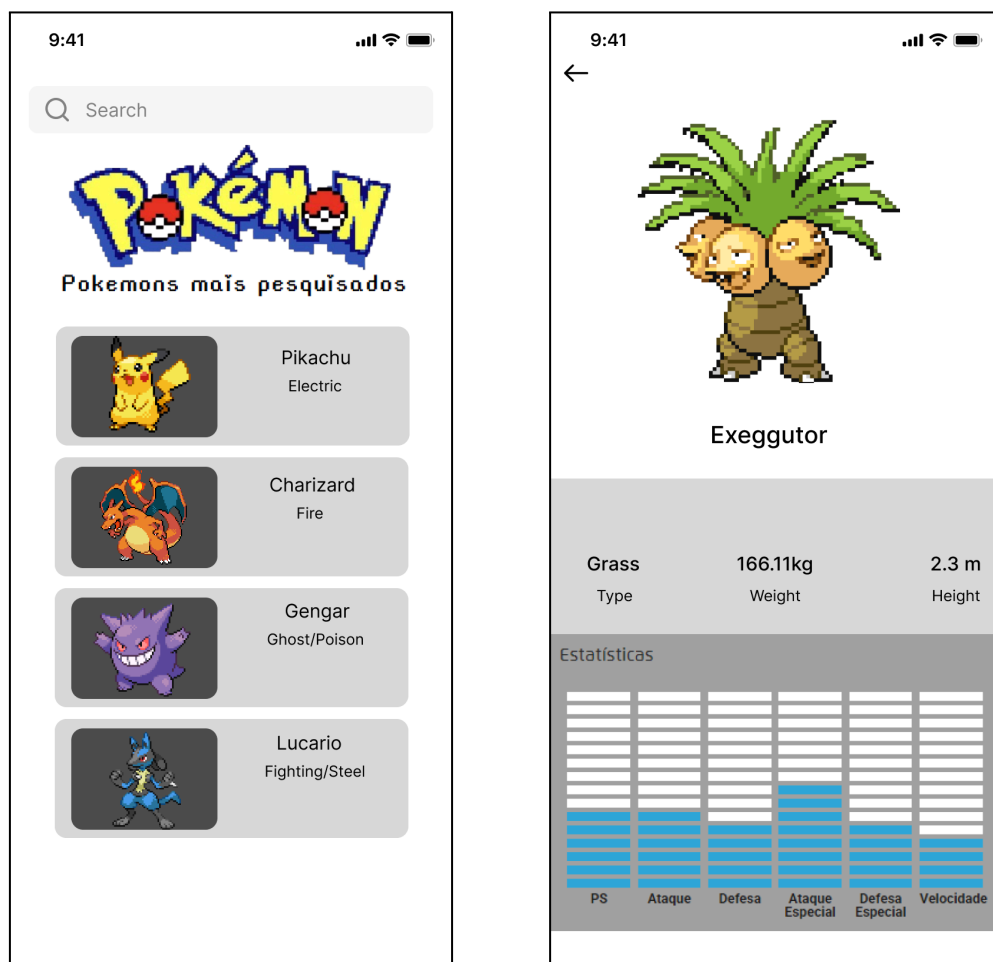
Seleção da API

O primeiro passo foi determinar a API que será utilizada no projeto. Para fazer isso foi selecionado um conjunto de APIs que seguissem os critérios estabelecidos pelo professor, como suporte à paginação, uso gratuito e a inclusão de diversos tipos de conteúdo. Desse conjunto optamos por utilizar o PokéAPI, que armazena dados relacionados à franquia Pokémon, visto que ela nos proporciona um tema interessante e divertido para o projeto, possui uma documentação extensa e de fácil compreensão e contém um enorme volume de informações que oferece diversas possibilidades para a nossa aplicação.

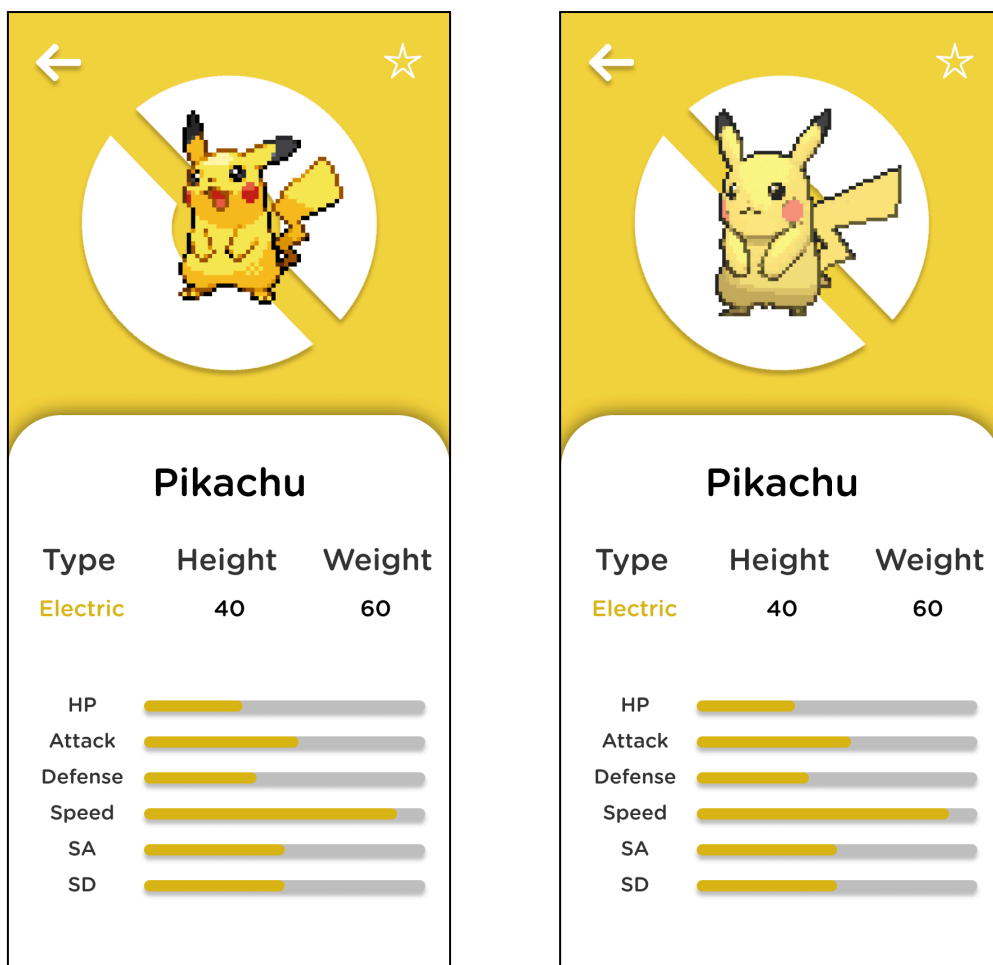
Elaboração dos wireframes

Com a API selecionada, o grupo se dividiu para elaborar dois wireframes para a aplicação:

Wireframe 1

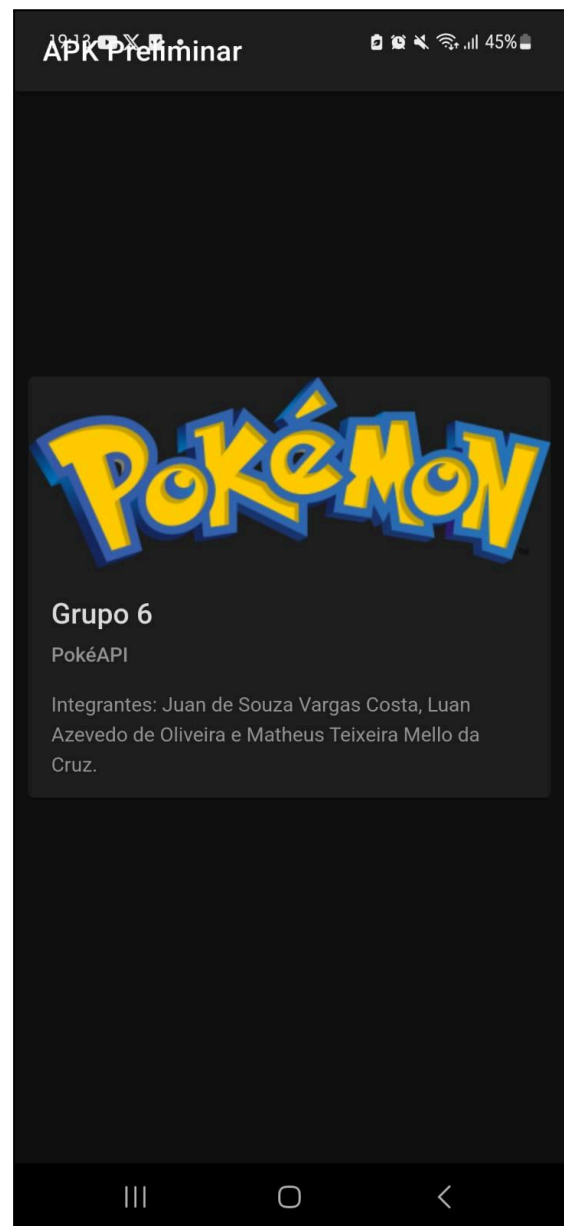
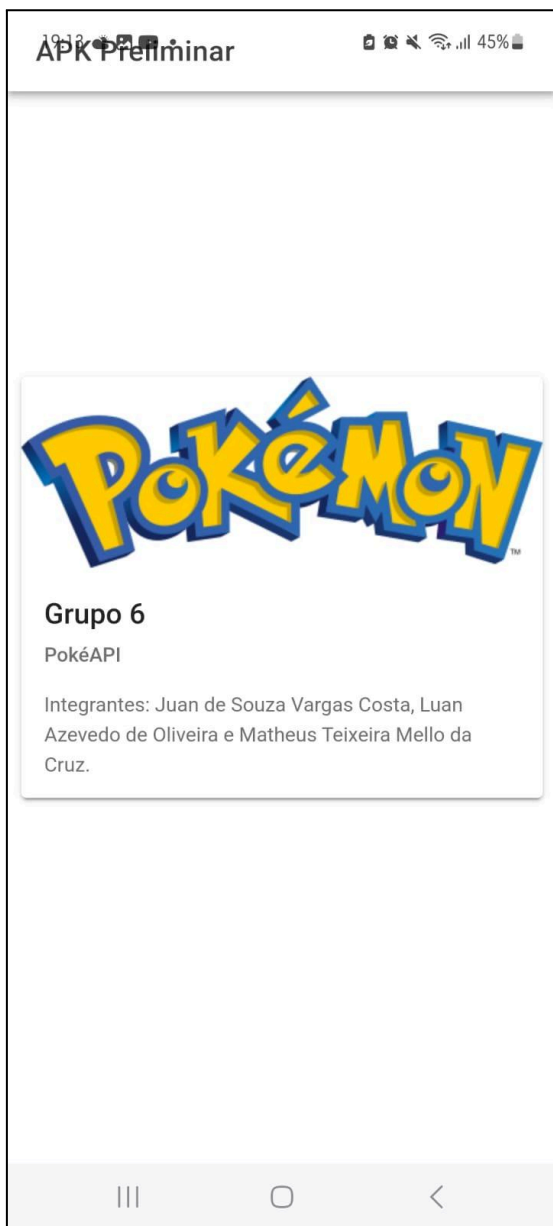


Wireframe 2



No primeiro wireframe a tela de busca é simples de utilizar e intuitiva de utilizar, apresentando apenas os elementos mais importantes, de modo que o usuário consegue identificar os Pokémons que lhe interessam com rapidez. Na tela de detalhes dos Pokémons as informações são bem organizadas, mas as estatísticas não possuem uma boa legibilidade. Já o segundo wireframe apresenta melhor os dados ao usar as barras horizontais e utilizar melhor as cores. Além disso, o estilo curvo da seção de estatísticas e das barras torna a tela mais agradável de olhar para o usuário. Portanto, considerando esses pontos, o grupo decidiu combinar os dois wireframes e utilizar a tela de busca do primeiro e a tela de detalhes do segundo.

APK com nomes dos membros do grupo



Links do projeto

[Link do APK.](#)

[Link do repositório.](#)