[Description](#_Toc528423207)

[Intended User](#_Toc528423208)

[Features](#_Toc528423209)

[User Interface Mocks](#_Toc528423210)

[Tela 1](#_Toc528423211)

[Tela 2](#_Toc528423212)

[Tela 3](#_Toc528423213)

[Tela 4](#_Toc528423214)

[Tela 5](#_Toc528423215)

[Key Considerations](#_Toc528423216)

[How will your app handle data persistence?](#_Toc528423217)

[Describe any edge or corner cases in the UX.](#_Toc528423218)

[Describe any libraries you’ll be using and share your reasoning for including them.](#_Toc528423219)

[Describe how you will implement Google Play Services or other external services.](#_Toc528423220)

[Next Steps: Required Tasks](#_Toc528423221)

[Task 1: Adicionar item](#_Toc528423222)

[Task 2: Cadastrar uma compra](#_Toc528423223)

[Task 3: Widget de última compra](#_Toc528423224)

**GitHub Username**: matheusfreire

Meu mercado

# Description

Quem nunca teve que fazer as compras do mês e verificou quanto aquele produto estava no mês passado. Neste projeto, você poderá salvar os produtos da sua compras e o preço.

No primeiro momento será o cadastro dos itens e o somatório dos produtos, gerando num amontado mensal.

No segundo momento, na entrega 2, será gerado um widget onde mostrará o total gasto no mês e quando entrar na compra, verifica a diferença com a última cadastrada.

Este aplicativo será escrito, unicamente, em Java.

# Intended User

O público alvo deste aplicativo são as pessoas que possuem a tarefa doméstica de ir no mercado e não possuem uma base de dados para verificar o último valor do item que foi comprado..

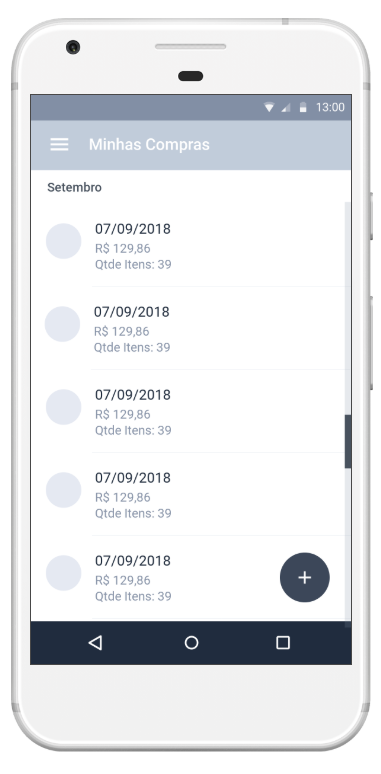
# Features

As funções principais do aplicativo são:

* Cadastrar compra
* Cadastrar item
* Atualizar valor da conta

# User Interface Mocks

## Tela 1



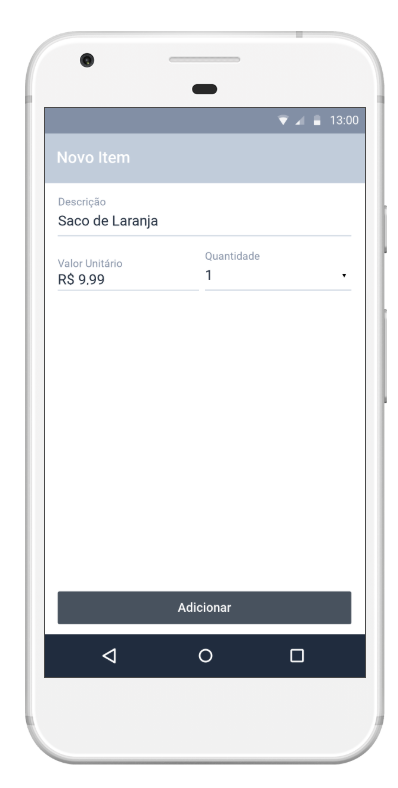
Nessa tela irá ser mostrada todas as compras do usuário, separado por mês. Será possível a ordenação ascendente e decrescente. Caso não tenha nenhuma compra cadastrada, irá aparecer a mensagem: Nenhuma compra feita no mês.

## Tela 2



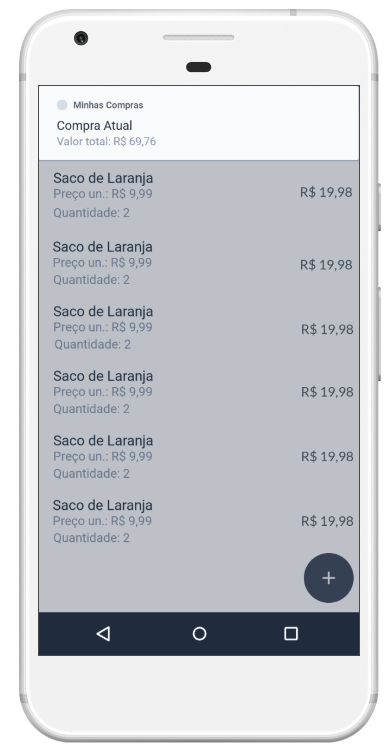
Nesta será mostrada a listagem de itens que o usuário cadastrou para a nova compra, caso não tenha nenhum item, será mostrado a mensagem: Nenhum item cadastrado.

## Tela 3



Esta tela representa o cadastro de um item, onde o usuário será obrigado a informado os 3 valores para pode adicionar, quando clicar no botão adicionar, será redirecionado para a tela de listagem de itens, conforme Tela 2.

## Tela 4



Tela que representa a notificação que fica ativada quando o primeiro item é adicionado na compra. A fim de facilitar a visualização pelo usuário, mesmo com o dispositivo bloqueado, ela conseguirá ver o total que a compra está chegando

## Tela 5



Nesta tela o usuário poderá adicionar um widget a tela principal para visualizar o valor da última compra.

# Key Considerations

### How will your app handle data persistence?

Toda a persistência do aplicativo será utilizada com o componente de arquitetura “ROOM” (para saber mais, acesse: <https://developer.android.com/topic/libraries/architecture/room> ).

### Describe any edge or corner cases in the UX.

Caso o usuário não possua internet, na hora de finalizar a compra, este ficará apenas salvo no celular, quando tiver este tiver um sinal da internet, será enviado para o servidor firebase para salvar os dados.

### Describe any libraries you’ll be using and share your reasoning for including them.

Para persistência será utilizada o Room, como mencionado anteriormente, isso se dar pela facilidade em fazer querys, transações e migrações com o banco de dados.

Uma possibilidade a ser incluída será de os dados serem guardadas no firebasedb, onde ficará guardado os valores para cada usuário, que será uma fonte backup para os usuários. Para a sincronização, será utilizado um *SyncAdapter* para a tarefa acontecer de tempos em tempos para verificar que existem compras e necessitam ser enviados para o firebasedb.

O aplicativo contará com uma 2 *flavors*, onde no gratuito terá uma pequena aba para propagandas, mais perto do rodapé e no pago, não terá esta propaganda. Isso para ajudar

### Describe how you will implement Google Play Services or other external services.

Describe which Services you will use and how.

# Next Steps: Required Tasks

## Task 1: Adicionar item

Nesta etapa será construída a etapa de adicionar um item numa coleção

You may want to list the subtasks. For example:

* Desenvolver telas responsivas
* Tratamento de unidade para cada item
* Tratamento de máscara de valor.
* Validação de campos

If it helps, imagine you are describing these tasks to a friend who wants to follow along and build this app with you.

## Task 2: Cadastrar uma compra

List the subtasks. For example:

* Construir tela
* Construir integração de itens com compra
* Construir notificação que atualiza o valor da compra quando um item é inserido na compra

## Task 3: Widget de última compra

Nesta etapa, será construído um widget, que será atualizada com o valor da total da última compra, a fim de ajudar o usuário a ser quanto foi o ultimo gasto dele.

Describe the next task. List the subtasks. For example:

* Construir layout do widget
* Construir atualização do widget quando a compra for finalizada.