

Projeto Integrador App Mobile

Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
15/03/2022	V1	Projeto App Mobile	Eduardo M F Jorge

Prof: Eduardo Manuel de Freitas Jorge

O objetivo do trabalho é unificar conhecimentos de várias disciplinas que envolvem a concepção de um produto de software na área de desenvolvimento para dispositivos móveis. O processo utilizará fortemente a prototipação como mecanismo de especificação do produto e para a resolução de dúvidas de quais recursos tecnológicos devem ser aplicados. Visa-se estimular a busca por elementos teóricos e práticos para solução de um problema orientado por um professor. O produto deste projeto deverá ser um programa/software e um relatório técnico contendo toda a especificação do produto.

Estrutura do Trabalho

Elaborar um projeto e uma implementação de um App na plataforma Android:

Características da Aplicação

- Funcionar para a plataforma Android;
- Versionar o código no GitHub;
- Interface baseada em Material Design for Android.
- Fazer uso de recursos como:
 - Internacionalização, Permissão e Preferencias, Google Analytic, Comunicação com Servidor (Json) e persistência em SQLite;

Obs:

A etapa de nivelamento deve ser feita de forma individual. Os aplicativos gerados devem ser apresentados na aula subsequente.

Equipe com no máximo três componentes;

Apresentar resultados semanais (os trabalhos devem ser realizados uma parte em sala de aula);

Cada etapa terá uma apresentação em sala de aula; (material de apoio deve ser bem elaborado);

Os fundamentos teóricos que serão utilizados nas fases devem ser explicados de forma sucinta;

A avaliação levará em consideração dois parâmetros: Nota de cada entrega (com parâmetros comparativos entre as equipes e a presença em sala de aula)

A documentação de projeto deve ser entregue em blog);

Produto I: Especificação Preliminar

Etapa	Valor	Data Entrega Prevista
Nivelamento App Mobile Organizar Equipes e Estudo da Plataforma Android (realizar a implementação dos projetos exemplos apresentados em sala de aula). AppMobile_parte1_v3 Aula I: Nivelamento Java (1,0) Aula II: AppMobile_parte2_v3 (1,0) Aula III: Nivelamento Preferências (1,0) Aula IV: Nivelamento Internacionalização (1,0) Aula V: Nivelamento Permissão (1,0) Aula VI: Nivelamento Faculdade (Lista, Thread, Comunicação entre Janelas, Json, Banco de Dados e Comunicação HTTP) (4,0) Aula VI: Nivelamento GoogleAnalytic (1,0) Resultado: App rodando na máquina de um dos componentes.	10	4 Semanas
Concepção da App I Elaboração de Protótipo com as telas e o fluxo da informação em detalhes para verificar junto ao cliente o correto entendimento dos requisitos. (Protótipo de Baixa Fidelidade, Protótipo de Alta Fidelidade e wireframe) (Uso dos componentes específicos da plataforma Android e construção de uma interface que seja simples de ser utilizada). Na apresentação indicar o que foi adotado no protótipo de alta fidelidade do portal https://material.io/design . Resultado: Map Conceitual da Ideia (2), Aplicações Correlatas (3) e Apresentação dos Protótipos (5).	10	2 Semanas
Produto II: Requisitos e documentos de projeto do Software e Prototipação de Algoritmos <ol style="list-style-type: none"> 1. Um descritivo do sistema contendo o contexto do software, a lista de requisitos funcionais e não-funcionais; Documento com os cenários de uso; Descrição das Premissas e Restrições. (2) 2. Diagrama caso de uso e diagrama de atividade. (2) 3. Um exemplo prático da utilização das tecnologias a serem adotadas no projeto. (2) 4. Um protótipo funcional do App. (4) Resultado: Versão I do Relatório Técnico e Primeira Versão do App	10	2 semanas
Produto III: Google Play e Análise do Google Analytic <ol style="list-style-type: none"> 1. Montagem da Loja; (5) 2. Aplicação e Análise do Google Analytic. (5) 3. Efetuar a solicitação do registro do software Resultado: Apresentação da Loja e estatísticas Google Analytic	10	1 Semana 07/07