**Instituto Politécnico de Coimbra**

***Instituto Superior de Engenharia de Coimbra***

**Arquiteturas Móveis**

Trabalho Prático 2 - Flutter

**Docente: Álvaro Santos**

Marco António de Jesus Coelho – 2018012765 – LEI

Pedro Jorge Fernandes Morais – 2018020733 – LEI

quarta-feira, 4 de janeiro de 2023

**Índice**

[1 Introdução 1](#_Toc72692208)

[2 Tópico 1 2](#_Toc72692209)

[3 Tópico 2 3](#_Toc72692210)

[4 Conclusão 4](#_Toc72692211)

[Referências bibliográficas 5](#_Toc72692212)

**Índice de Figuras**

**Não foi encontrada nenhuma entrada do índice de ilustrações.**

**Índice de Tabelas**

**Não foi encontrada nenhuma entrada do índice de ilustrações.**

# Ecrãs

No decorrer do desenvolvimento do presente trabalho prático tivemos a necessidade de criar três ecrãs, uma para visualizar as ementas da semana, um que permite editar os dados de uma ementa de um certo dia e um outro que permite tirar uma fotografia de forma a alterar a imagem de uma ementa.

## Ecrã Principal

O ecrã principal é o responsável por mostrar a informação das ementas para os vários dias da semana ao utilizador. Caso a aplicação ao arrancar não tenha dados armazenados localmente é mostrada uma mensagem ao utilizador a informar sobre essa situação. As ementas para cada dia mostram as informações dos diversos pratos e ainda uma imagem que represente a ementa, se esta existir.

-------------------------------- FOTOS SEM EMENTAS E COM EMENTA, COM E SEM FOTO

## Ecrã de Edição

No ecrã de edição é possível corrigir ou alterar os dados de uma ementa para um determinado dia da semana, sendo possível alterar os dados originais ou caso estes já tenham sido alterados antes voltar à informação original. É ainda possível adicionar uma imagem a esta ementa, ou caso esta exista alterá-la, tendo o utilizador de tirar uma fotografia.

------------------------ ECRÃ EDIÇÃO COM INFORMAÇÃO ORIGINAL E NÃO ORIGINAL, E ALTERAR FOTO

## Câmera

# Animações

# Classes

# JSON

# Shared preferences

# Câmera