**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

quinta-feira, 5 de janeiro de 2023

**Índice**

[1 Ecrãs 1](#_Toc123853921)

[1.1 Ecrã Principal 1](#_Toc123853922)

[1.2 Ecrã de Edição 1](#_Toc123853923)

[1.3 Câmera 1](#_Toc123853924)

[2 Animações 2](#_Toc123853925)

[3 Classes 3](#_Toc123853926)

[4 JSON 4](#_Toc123853927)

[5 Shared preferences 5](#_Toc123853928)

[6 Câmera 6](#_Toc123853929)

[7 Localização 7](#_Toc123853930)

**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

<https://medium.com/@fernnandoptr/how-to-use-camera-in-flutter-flutter-camera-package-44defe81d2da>

# Localização