

Descrição das telas Budget Buddy

Este documento é destinado à descrição das telas que compõem a proposta da aplicação Budget Buddy. As telas do wireframe são:

1- Login

2- Cadastro

3-Exibir/Editar Perfil

4-Exibe saldo

5-Adiciona meta

1. Tela de Login

Objetivo: Permitir que o usuário faça login no sistema com suas credenciais.

- **Logo:** Na parte superior da tela, há um espaço reservado para o logotipo da aplicação, representado por um retângulo cinza com um "X" atravessando diagonalmente, acompanhado da palavra "LOGO" no centro.
- **Campo de E-mail:** Abaixo do logotipo, há um campo de entrada com o rótulo "Insira seu e-mail". O usuário deve inserir seu e-mail aqui.
- **Campo de Senha:** Abaixo do campo de e-mail, há um campo de entrada para a senha com o rótulo "Senha".
- **Botão "Login":** Abaixo dos campos de entrada, há um botão retangular cinza claro com o texto "Login". Ao clicar nesse botão, o usuário será autenticado e acessará a tela principal do aplicativo.
- **Botão "Cadastrar-se":** Imediatamente abaixo do botão "Login", há um outro botão com o texto "Cadastrar-se". Este leva o usuário à tela de cadastro caso ele ainda não tenha uma conta.
- **Link "Esqueci minha senha":** Na parte inferior, um texto clicável "Esqueci minha senha", que leva o usuário para a tela de recuperação de senha.

Tela de Cadastro

Objetivo: Permitir que o usuário crie uma conta no sistema, inserindo suas informações essenciais.

1. **Título da Tela:**

- a. **Texto:** "Cadastro de usuário" (centralizado no topo da tela), indicando que o usuário está na tela para criar uma nova conta.

2. **Campo de Nome Completo:**

- a. **Texto de exemplo:** "Insira seu nome completo".
- b. **Função:** O usuário deve inserir seu nome completo (campo de texto).

3. **Campo de E-mail:**

- a. **Texto de exemplo:** "Insira seu e-mail".
- b. **Função:** O usuário deve inserir seu endereço de e-mail (campo de texto).

4. **Campo de Telefone:**

- a. **Texto de exemplo:** "Insira seu telefone".
- b. **Função:** O usuário deve inserir seu número de telefone (campo de texto).
- c. **Formato:** Pode ser um campo de texto com máscara de número de telefone (ex: (XX) XXXX-XXXX).

5. **Campo de Senha:**

- a. **Texto de exemplo:** "Escolha sua senha".
- b. **Função:** O usuário deve criar uma senha para sua conta (campo de senha).

6. **Botão "Cadastrar-se":**

- a. **Texto:** "Cadastrar-se" (botão retangular e destacado na parte inferior da tela).
- b. **Função:** O usuário clica neste botão para finalizar o cadastro, criando a conta e acessando a tela principal do app.

Tela de Perfil de Usuário

Objetivo: Exibir as informações pessoais do usuário de forma simples e permitir a edição dessas informações.

1. **Imagem de Perfil:**

- a. **Localização:** No topo da tela, um espaço circular reservado para a imagem de perfil do usuário.
- b. **Texto de exemplo:** "Foto de Perfil".
- c. **Função:** O usuário pode clicar ou tocar na imagem para alterá-la.

2. **Nome do Usuário:**

- a. **Localização:** Abaixo da imagem de perfil, o nome do usuário será exibido de forma destacada.
- b. **Exemplo:** "Joãozinho Bom de Bola".

- c. **Função:** Apenas exibição. O nome pode ser editado através do botão "Editar Dados".
- 3. **E-mail do Usuário:**
 - a. **Localização:** Abaixo do nome, o endereço de e-mail do usuário será exibido.
 - b. **Exemplo:** "joao.bola@exemplo.com".
 - c. **Função:** Exibição do e-mail, com possibilidade de edição ao clicar no botão "Editar Dados".
- 4. **Telefone do Usuário:**
 - a. **Localização:** Abaixo do e-mail, o número de telefone será exibido.
 - b. **Exemplo:** "(21) 99999-9999".
 - c. **Função:** Exibição do telefone, com possibilidade de edição ao clicar no botão "Editar Dados".
- 5. **Botão "Editar Dados":**
 - a. **Localização:** Na parte inferior da tela, abaixo das informações pessoais.
 - b. **Texto:** "Editar Dados" (botão retangular e destacado).
 - c. **Função:** Ao clicar neste botão, o usuário será redirecionado para a tela de edição de dados, onde poderá atualizar seu nome, e-mail, telefone e imagem de perfil.

4. Tela de Exibição de Saldo

Objetivo: Exibir o saldo atual do usuário, oferecer opções para adicionar metas e acessar um resumo financeiro, além de mostrar um gráfico para acompanhar a economia mensal.

Estrutura da Tela:

- **Título da Tela:**
 - **Texto:** "Saldo" (centralizado no topo da tela), indicando que o usuário está visualizando o seu saldo atual.
- **Exibição do Saldo:**
 - **Localização:** Abaixo do título, o saldo do usuário será exibido de forma destacada, com um valor numérico grande, indicando o valor disponível.
 - **Exemplo:** "R\$ 1.500,00".
- **Função:** Exibição do saldo atual. O valor é atualizado conforme o usuário adiciona ou altera transações. **Gráfico "Acompanhe Sua Economia Mensal":**
 - **Localização:** Abaixo do saldo exibido, um gráfico de barras ou linha exibindo a evolução das economias do usuário ao longo do mês.
 - **Texto:** "Acompanhe sua economia mensal" (abaixo do gráfico).

- **Função:** O gráfico ajuda o usuário a visualizar seu progresso financeiro, mostrando quanto foi economizado ou gasto durante o mês.
- **Exemplo de gráfico:** Uma linha crescente ou barras coloridas representando a economia ao longo dos dias ou semanas
- **Botão "Resumo Financeiro":**
 - **Localização:** Abaixo do gráfico.
 - **Texto:** "Resumo Financeiro".
 - **Função:** Ao clicar neste botão, o usuário será direcionado para uma tela de resumo que exibe uma visão geral das finanças, como entradas e saídas de dinheiro, despesas por categoria, etc.
- **Botão "Adicionar Meta":**
 - **Localização:** Abaixo do botão "Adicionar Meta".
 - **Texto:** "Adicionar Meta" (botão retangular destacado em cor verde ou outra cor chamativa).
 - **Função:** Ao clicar neste botão, o usuário será redirecionado para a tela de **Adicionar Meta**, onde poderá definir objetivos financeiros.

5. Tela de Adicionar Meta

Objetivo: Permitir que o usuário crie uma nova meta financeira, definindo um valor a ser economizado e o prazo para alcançá-la.

Estrutura da Tela:

- **Título da Tela:**
 - **Texto:** "Cadastre nova meta" (centralizado no topo da tela), indicando que o usuário está criando uma nova meta financeira.
- **Campo de Nome da Meta:**
 - **Texto de exemplo:** "Nome da Meta" (ex: "Comprar um carro novo").
 - **Função:** O usuário deve inserir um nome descritivo para a meta (campo de texto).
- **Campo de Valor da Meta:**
 - **Texto de exemplo:** "Valor da Meta".
 - **Função:** O usuário insere o valor que deseja alcançar. Pode ser um campo numérico onde o usuário insere o valor desejado para a meta.
 - **Exemplo:** "R\$ 10.000,00".

- **Campo de Prazo para Concluir a Meta:**
 - **Texto de exemplo:** "Data de Conclusão".
 - **Função:** O usuário escolhe uma data para atingir a meta, utilizando um seletor de data (campo de data).
- **Botão "Adicionar Meta":**
 - **Localização:** Na parte inferior da tela.
 - **Texto:** "Adicionar Meta".
 - **Função:** Ao clicar neste botão, a meta criada será salva e o usuário será redirecionado de volta à tela de **Saldo**, com a nova meta sendo exibida e a quantidade restante para atingi-la.