

## Trabalho de Programação para Dispositivos Móveis

O trabalho consiste em criar uma estrutura que une pessoas com trocado a pessoas que precisam de troco. A data limite para entrega é até dia **10/06** e pode ser feito por **grupos de até 4 pessoas**. Considerações:

- O trabalho deve ser feito tendo como base o SDK 19 (Kit Kat);
- O dropdown UF deve ser preenchido com todas as UF's;
- Na tela **Tenho/Preciso de Troco** o valor que aparece para o usuário é o número de moedas/notas solicitadas;
- Na tela **Tenho/Preciso de Troco** após clicar em enviar deve aparecer um Toast informando o valor total solicitado e quantidade solicitada para cada nota/moeda; e
- O fluxo da aplicação deve ser **Tela Inicial > Tela de Cadastro > Tela de Tenho/Preciso de Troco > Tela Inicial**.

As telas de cadastro e de troco **DEVEM SER VALIDADAS**:

- Não deve ser permitido avançar sem preencher o cadastro todo; e
- Valores negativos para notas/moedas não são permitidos.

## Tela Inicial



## Tela de Cadastro

A hand-drawn sketch of a mobile phone screen displaying a registration form. The phone is dark grey with a circular home button at the bottom. The screen shows a status bar at the top with signal strength, 'ABC', time '02:47 AM', and battery level. The form consists of several input fields with labels to their left: 'Nome:', 'Endereço', 'UF' (with a dropdown menu showing 'MG' and 'MS'), 'E-mail:', and 'Telefone'. Below these fields is a button labeled 'Enviar'.

Nome:	<input type="text"/>
Endereço	<input type="text"/>
UF	<input type="text" value="MG"/>
	<input type="text" value="MS"/>
E-mail:	<input type="text"/>
Telefone	<input type="text"/>
<input type="button" value="Enviar"/>	

## Tela Tenho/Preciso de Troco

