

Linguagem e Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Avaliação 1 APLICAÇÃO PRÁTICA

Turma: *Programador de Dispositivos Móveis T4*

Professor: *Oswaldo Borges Peres*

Equipe: *The Big Bang Theory*

Participantes:

Rômulo Souza / romulocgsousa@gmail.com

Rosiane de Avila / rosiane.avila@gmail.com

Tiago Graf / tiagojiu@gmail.com

Classroom App

Problema:

Uma escola de inglês gostaria de gerenciar suas turmas e alunos de forma que o aluno possa escolher o melhor dia e horário para participar das aulas de inglês, realizando um checkin no dia e horário disponível se houver vaga nesta turma.

Solução:

Desenvolver um aplicativo onde os alunos da escola de inglês possam realizar o checkin das aulas da semana no dia e horário que seja mais conveniente para ele, desde que ainda existam vagas na turma escolhida. Cada aluno pode fazer 2(dois) checkins por semana, mas somente 1(um) checkin por dia. Após o checkin irão aparecer as aulas disponíveis para a semana atual, o aluno poderá realizar até 2(dois) checkins nas turmas que ainda tiverem vagas disponíveis. As turmas terão um limite de até 4(quatro) alunos, porque esse é o limite que as salas da escola de inglês em questão comportam.

Wireframe do Protótipo:

Segue em anexo. WireframeClassRoom.pdf