

[Descrição](#)

[Público-Alvo/Intended User](#)

[Funcionalidades/Features](#)

[Protótipo de Interfaces do Usuário](#)

[Tela 1](#)

[Tela 2](#)

[Considerações Chave/Key Considerations](#)

[Como seu app vai tratar a persistência de dados?](#)

[Descreva qualquer caso de uso específico \("corner case"\) da experiência do Usuário \(UX\).](#)

[Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.](#)

[Descreva como você implementará o Google Play Services.](#)

[Próximos Passos: Tarefas Necessárias](#)

[Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup](#)

[Tarefa 2: Implement UI for Each Activity and Fragment](#)

[Tarefa 3: Implementar Google AdMob](#)

Usuário do GitHub: ruyano

Fitness tracker

Descrição

Para quem se dedica a vida Fitness e gosta de acompanhar seus resultados o app Fitness tracker é essencial, com ele você consegue registrar e acompanhar seus resultados de forma fácil e com gráficos simples, além de registrar fotos e poder comparar fotos de datas diferentes para melhor visualizar sua evolução.

Público-Alvo/Intended User

Este app tem como público alvo pessoas que buscam acompanhar seus resultados fitness de maneira fácil.

Funcionalidades/Features

- Salvar, exibir, deletar e editar medidas do usuário
- Salvar, exibir, deletar e editar fotos do usuário
- Exibe gráficos de medida por data
- Compara fotos lado a lado de duas datas pré selecionadas

Protótipo de Interfaces do Usuário

Tela 1

	<p>Tela de login, sistema de autenticação por email e senha do firebase</p>
--	---

Tela 2



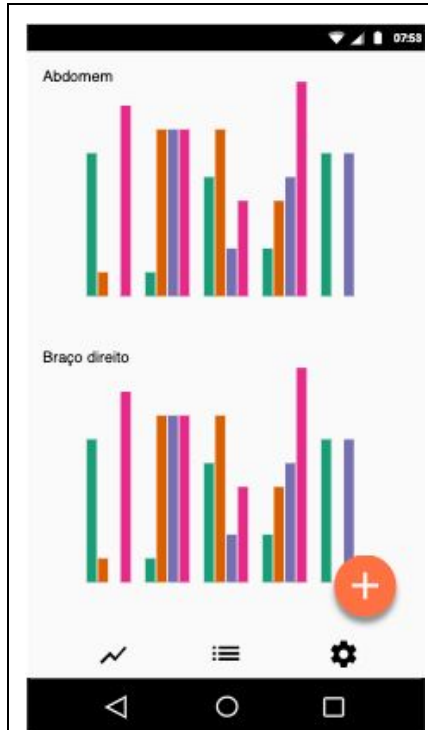
Tela criar conta, registro de novo usuário no firebase, com nome, email e senha.

Tela 3



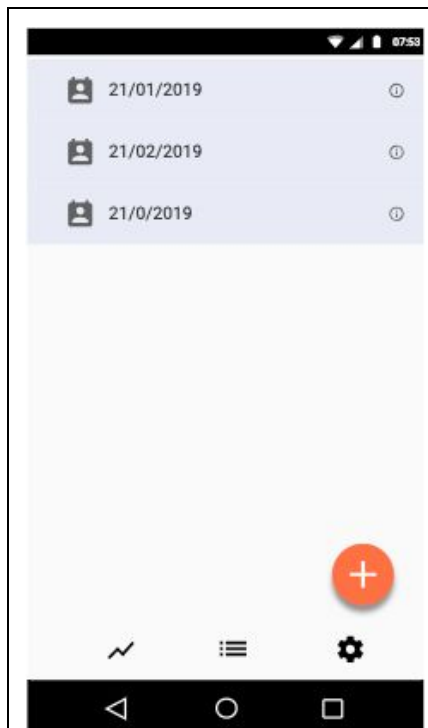
Tela de recuperação de senha, a senha será recuperada através do sistema de recuperação por email do firebase.

Tela 4



Tela de gráficos, cada gráfico representa a medida x data, sendo assim possível visualizar as alterações conforme o tempo.

Tela 5




Tela de lista, cada entrada do usuário aparecerá nessa tela ordenada por data, e nela será possível editar e deletar uma entrada.

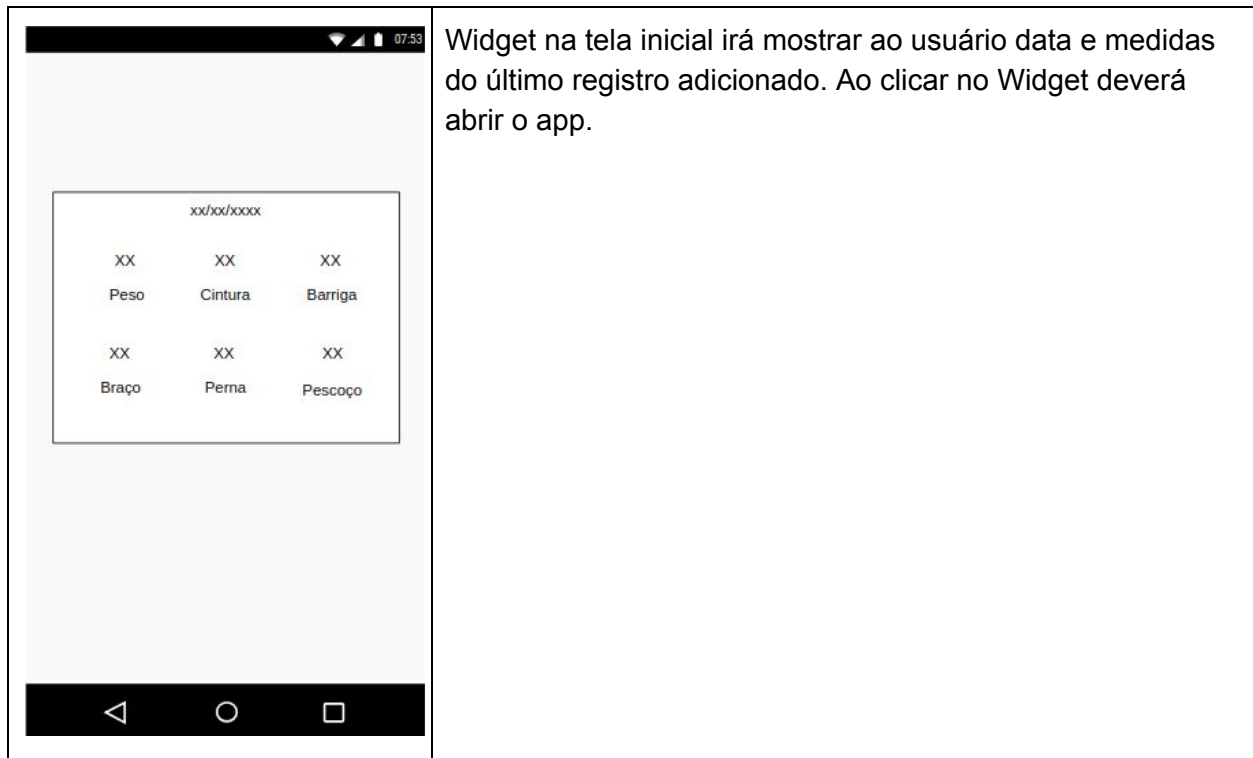
Tela 6



Tela 7

	<p>Tela de adição de registro, os dados deverão ser perguntados um a um, iniciando pela data, passando pelas medidas que o usuário gostaria de medir e finalizando pelas fotos.</p>
---	---

Tela 8



Considerações Chave/Key Considerations

Qual linguagem será utilizada no desenvolvimento?

Todo o app deverá ser desenvolvido utilizando a linguagem Java.

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

A persistência de dados será realizada utilizando o Realtime Database do firebase, aproveitando suas funcionalidades de armazenamento online e offline.

O Realtime Database já oferece chamadas assíncronas e funcionalidade online, offline e sincronização, essas capacidades deverão ser exploradas no desenvolvimento, além disso todas as chamadas realizadas ao Realtime Database deverão ser realizadas através do padrão Repository indicado pela Google, assim facilitando a troca de serviço em futuro update do app.

Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).

Os erros de validação de campo serão feitos utilizando o modelo de erro no campo do material design, e todos os campos deverão ter validação em tempo real, a cada letra escrita pelo usuário.

Em caso de falta de conexão o app deverá continuar funcionando, permitindo adição de novos itens, remoção e edição de itens já existentes, de acordo com a funcionalidade oferecida pelo Realtime Database do Firebase.

O layout será o mesmo independente da resolução de tela do usuário, porém deverão ser desenvolvidos utilizando o ConstraintLayout.

Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.

Firebase - Autenticação e Persistência de dados Firestore

MPAndroidChart - Criação dos gráficos.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

FirebaseAuth - Sistema de autenticação por email e senha

Firebase Firestore - Sistema de persistência de dados

Google AdMob - Sistema de propagandas para monetizar o app.

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

Criar e configurar projeto inicial:

- Criar projeto inicial
- Configurar bibliotecas
- Criar projeto no Firebase
- Configurar projeto com o Firebase
- Configurar Banco Realtime Database
- Configurar AdMob

Tarefa 2: Implementar a Interface de Usuário (UI) para cada Activity e Fragment

Implementar Interface

- Construir Activity de login
- Construir Activity de cadastro de novo usuário
- Construir Activity de recuperação de senha
- Construir Activity Principal, Main, que irá conter um menu “Botom bar” e apresentará as funcionalidades em fragmentos.

- Construir Fragmento da lista de gráficos
- Construir Fragmento da lista de registros
- Construir Fragmento do Menu.
- Construir Activity para adição de novos dados.
- Construir Widget na tela inicial
- Adicionar acessibilidade utilizando contentDescription
- Garantir que todas as strings utilizadas estejam no arquivo strings.xml
- Construir Repository para realizar as chamadas ao Firebase Realtime Database.

Tarefa 3: Implementar Google AdMob

Implementar Google AdMob para monetizar o app.
