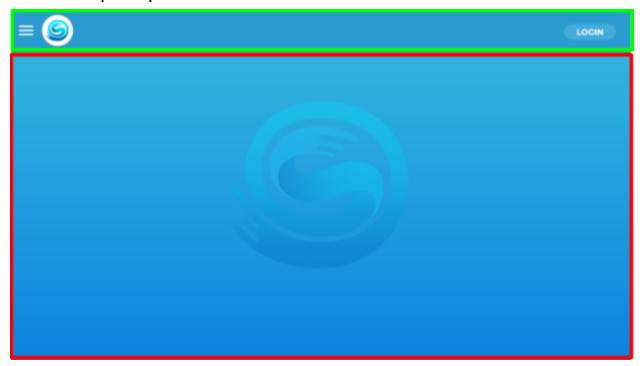
Plano de Componentes

Equipe: Stranger Things do DCC

1. Tela principal



A tela principal da aplicação vai ser dividida em dois componentes principais: O Header (Verde) e o Container Principal (Vermelho). Cada componente será decomposto para maiores explicações.

1.1. Header



O Header possui dois componentes filhos: Botão de Menu (em verde) e Login (em vermelho).

1.1.1. Menu

O botão de menu é responsável pela alternância do menu lateral, possuindo dois estados: Menu Visível e Menu Oculto. Caso o estado seja Menu Visível, o menu lateral aparecerá abaixo do botão conforme exemplificado na figura a seguir:



O menu possuirá vários botões e cada um deles pode ser ou não expansível conforme exemplificado na figura anterior.

1.1.2. Login

O componente Login, além de ser um simples botão para levar o usuário a uma tela de *login*, também servirá para indicar quando um usuário está logado; possuindo, assim, dois estados: Um onde não existe um usuário logado e aparece um botão para levar o usuário a tela de *login*; e um onde existe um usuário logado, no qual aparecerá o nome e uma foto do usuário. Por exemplo:



Login com um usuário logado



Login sem usuário logado

Quando o componente *login* estiver sem um usuário logado e ser clicado, o componente irá emitir um evento para que o componente Caixa de Login apareça se sobrepondo a tela principal.

1.1.2.1. Caixa de Login

O componente Caixa de Login é um componente que vai se sobrepor à tela principal quando receber um evento do componente *login*; possui dois inputs para email e senha e três botões para "Esqueci minha senha", "Log in" e "Ainda não é cadastrado".



1.2. Container Principal

O container principal é responsável por renderizar formulários, listas, relatórios e tudo mais que for de interesse principal do usuário. O filho que este componente deverá renderizar será escolhido através de evento emitido pelo Menu a partir de um clique do usuário. A seguir, dois exemplos de possíveis componentes filhos que o container principal pode ter.

1.2.1. Componente de Cadastro

O componente de cadastro é uma interface na qual o usuário poderá fornecer uma nova entrada de uma determinada entidade do sistema.

CADASTRAR ALUNO	
Nome do aluno Pedro Silveira	E-mail Instituicional pedrinho@estudante.ufla.br
^{Curso} Ciência da Computação	Categoria Iniciação Científica ▼
Projeto (opcional) Selecione um projeto	•
CANCELAR	CADASTRAR

Ordinariamente, o componente possuirá três divisões: Título (em roxo) que indicará qual entidade está sendo cadastrada, os Campos de Entrada (em verde) que possui os campos relativos a entidade cadastrada e os Botões de Ação (em azul) que mostram quais ações o usuário pode realizar.

1.2.2. Componente de listagem

O componente de listagem tem como objetivo listar todas as entradas de uma determinada entidade do sistema.



Normalmente, caso não exista exceção, o componente será composta por três divisões: O título que indica qual entidade está sendo listada (em roxo), a barra de pesquisa para que o usuário filtre a listagem (em amarelo) e uma tabela com a listagem da entidade (em vermelho) que possuirá botões expansíveis mostrando mais informações sobre o cada entrada.