

Desafio - Android Developer

Olá, meu nome é Valdo. Apresento o resultado do desafio Serasa (<https://github.com/serasaconsumidorbr/desafio-mobile-android>).

Resumo

Acredito ter conseguido apresentar o resultado esperado, apesar de não ter utilizado todos os recursos mencionados. Segue a relação de requisitos e comentários sobre o mesmo.

Requisitos

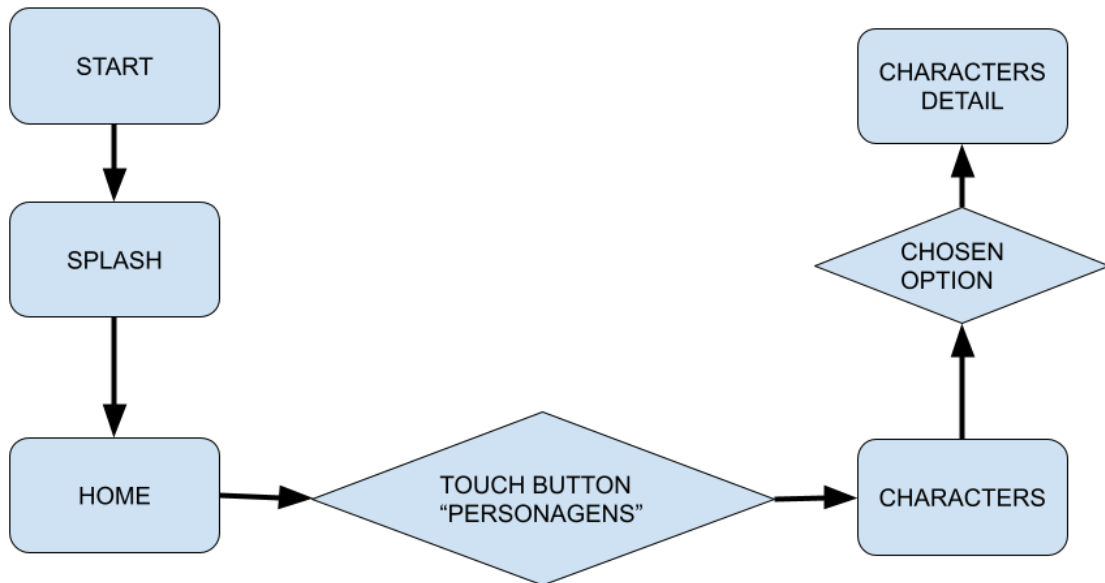
- Versão mínima do SDK: 21
 - OK
- Tela deve ajustar em devices menores.
 - OK
- Utilizar Kotlin
 - OK
- Boa arquitetura, pode ser (mvc, mvp, mvvm, clean etc)
 - MVC
- RxJava ou Coroutines
 - Não aplicado. Procurei sobre, mas não me senti confortável para aplicar ao projeto
- Testes unitários
 - JUnit
- Cache de imagens
 - Picasso (Square)

- Tratamentos de erros
 - Kotlin é Null Safe
 - Try catch
- Padrão de Projeto e boas práticas de Orientação a Objetos.
 - Material Design
 - Volley (Google) para API
 - Busquei separar as funções e deixar um código limpo e principalmente de fácil manutenção.
- Google AAC (Android Architecture Components)
 - Não aplicado. Google AAC o que mais tenho conhecimento é o Room, que não se aplicava ao contexto.

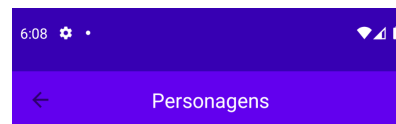
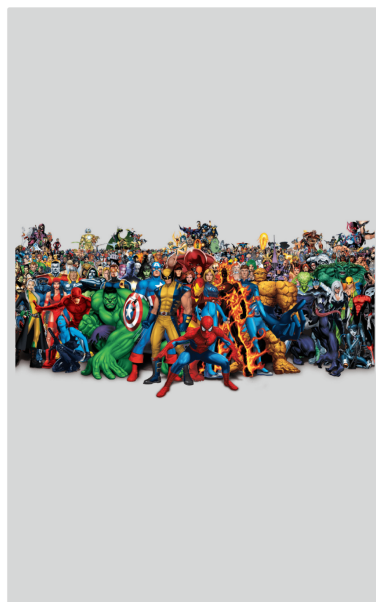
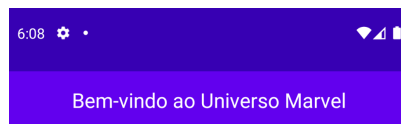
Será um diferencial

- Construir layouts com Constraints
 - Busquei fazer o melhor uso das Constraints e LinearLayout
- Trabalhar offline (cache dos dados)
 - Cache de dados usei o Volley e Picasso. Uma outra abordagem seria utilizar ROOM para o caso de banco local.
- Injeção de dependência (dagger, koin, kodein)
 - Não implementado

FLUXOGRAMA TELAS



SEQUÊNCIA DE TELAS APP



3-D Man



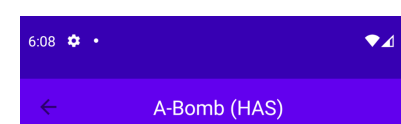
A-Bomb

Abomination (Ultimate)

Absorbing Man

Abyss

Abyss (Age of Apocalypse)



ID: 1017100
 Name: A-Bomb (HAS)
 Description: Rick Jones has been Hulk's best bud since day one, but now he's more than a friend...he's a teammate! Transformed by a Gamma energy explosion, A-Bomb's thick, armored skin is just as strong and powerful as it is blue. And when he curls into action, he uses it like a giant bowling ball of destruction!

Stories: Hulk (2008) #55
 Interior #92079
 Hulk (2008) #54
 Interior #92083
 Hulk (2008) #53
 Interior #92087
 cover from Free Comic Book Day 2013 (Avengers/Hulk) (2013) #1



Considerações

Busquei utilizar as ferramentas / bibliotecas / recursos mencionados, mas percebi que possuo algumas lacunas de conhecimento (investir mais tempo nesses tópicos, já sanaria). Desenvolvi um app de acordo com que foi solicitado(percepção do usuário final), com foco em uma boa experiência em diferentes dispositivos e direções(horizontal/vertical).

Utilizei alguns critérios para escolher as bibliotecas, como:

- Buscar soluções nativas / bibliotecas do fabricante (Google)
- Buscar bibliotecas de terceiros amplamente utilizadas e com licença compatível.
- Desenvolver alguma solução

No caso das melhorias, percebo que o padrão MVVM para Android é uma solução recomendada e apoiada pela Google, apesar do Android não exigir. Os recursos do Google AAC como Room, ViewBinding, LiveData e etc. são soluções muito interessantes dependendo do contexto.

