

---

[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: Your Next Task](#)

[Tarefa 4: Your Next Task](#)

[Tarefa 5: Your Next Task](#)

**Usuário do GitHub:** thalisboa

## Virtual Wallet

### Descrição

O aplicativo armazenará todas as informações de despesas mensais do usuário, e avisará quando estiver com saldo negativo.

Auxiliando no controle das despesas de forma gráfica e filtrado por categoria.

## Público-Alvo/Intended User

O publico alvo serão: jovens, adultos e idosos que precisam ter controle financeiro.

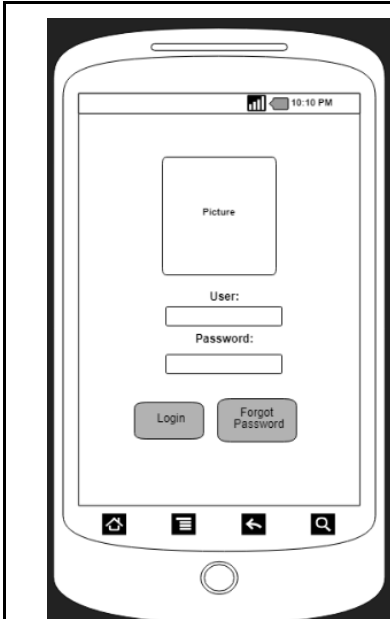
## Funcionalidades/Features

As principais Funcionalidade do aplicativo são:

- Salvar informações das despesas do usuário.
- E enviar alerta quando uma determinada conta estiver para vencer (despesa fixa).
- As despesas poderão ser filtradas e criadas por categorias.
- O usuário poderá visualizar as despesas mensais por meio de gráfico

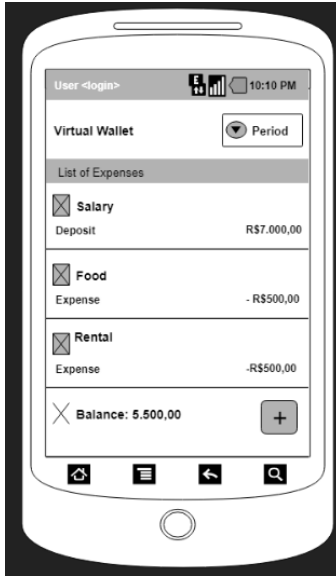
## Protótipo de Interfaces do Usuário

### Tela 1



A primeira Activity será de login, onde o acesso será restrito por usuário.

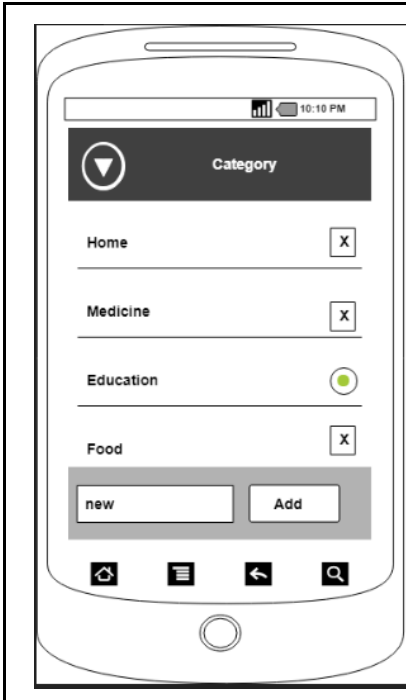
### Tela 2



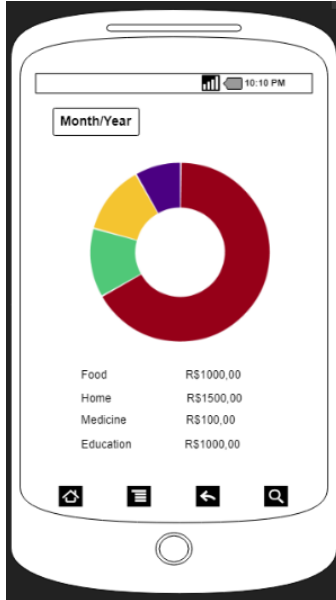
A segunda activity conterá as informações das despesas do usuário de acordo com o período (mês) selecionado.



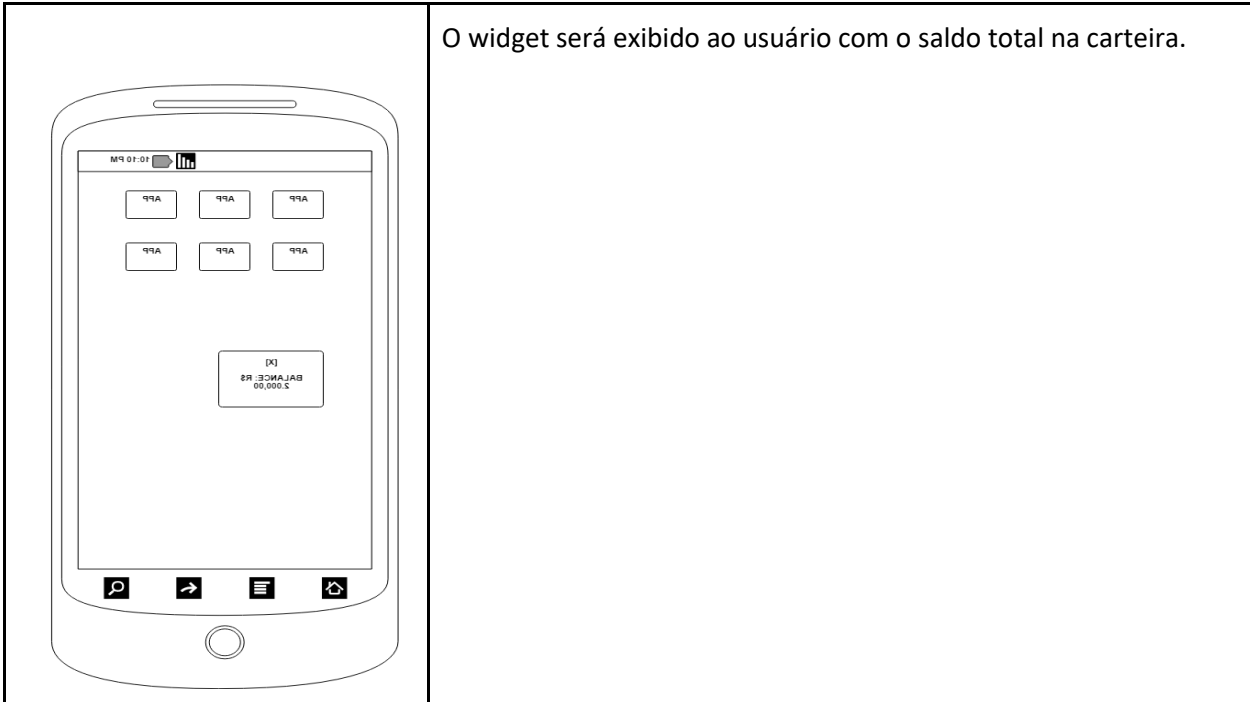
Para a inserção de novas despesas, o usuário deverá clicar no botão “add” e fazer o cadastro da nova despesa.



Caso não tenha a categoria da despesa pelo qual o usuário deseja inserir, é possível adicionar uma categoria adicionando no campo de inserção de texto parte inferior da tela e clicar no botão “add”.



O usuário terá acesso a despesas em forma de gráfico, assim deixará nítido qual categoria o usuário está tendo despesa maior.



## Considerações Chave/Key Considerations

### Como seu app vai tratar a persistência de dados?

As informações serão armazenadas no em um banco de dados online via Firebase.

O tipo de serviço a ser utilizado será Firebase Realtime Database para armazenar os depósitos e as despesas, e uma tabela para armazenar as categorias dos gastos.

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

Um caso de uso específico seria: O usuario gostaria de cadastrar uma conta a ser vencida dia x, entao o usuario abre o app, clica no FAB e insere: nome, valor, data de vencimento e salva, a conta aparecerá na tela principal

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

O tipo de biblioteca que será aplicada no projeto: Google Chart API ou GraphView, a biblioteca exibirá as despesas por categoria com um gráfico no formato de pizza.

**Descreva como você implementará o Google Play Services.**

**Descreva quais Google Play Services você utilizará e como.**

- Google Mobile Ads para exibir anuncios monetarizados.
- Google Cloud Message para exibição de notificação
- Firebase  
Serviço Realtime Database: Persistência de Dados Online.

## Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Esta é a parte onde você falará sobre as principais funcionalidades do seu app (mencionadas acima) e as dividirá em tarefas técnicas tangíveis que você pode completar de forma incremental até finalizar o app.

### Tarefa 1: Configuração do Ambiente e criação das Telas

- Configuração do Ambiente
- Criação a tela principal
- Como será exibido as contas e as despesas

### Tarefa 2: Criação da Tela de Categoria

- Criação da tela de Categoria
- Criação do Layout
- Implementação da Activity

### Tarefa 3: Criação da Tela do Gráfico

- Criação da tela do Gráfico
- Inclusão de uma lib para criação de gráfico
- Implementação da Activity usando a lib

### Tarefa 4: Criação da Tela de Login

- Criação do Login