

[Descrição](#)

[Público-Alvo/Intended User](#)

[Funcionalidades/Features](#)

[Protótipo de Interfaces do Usuário](#)

[Tela 1](#)

[Tela 2](#)

[Tela 3](#)

[Tela 4](#)

[Tela 5](#)

[Tela 6](#)

[Widget](#)

[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: Criar a base de dados Firebase Realtime Database](#)

[Tarefa 2: Criação do projeto](#)

[Tarefa 3: Implementar a autenticação do usuário](#)

[Tarefa 4: Implementar a Interface de Usuário \(UI\) para cada Activity](#)

[Tarefa 5: Implementar o location service.](#)

[Tarefa 6: Implementar as funcionalidades da tela principal](#)

[Tarefa 7: Implementar as funcionalidades da tela de pesquisa](#)

[Tarefa 8: Implementar a tela de detalhes do eventos](#)

[Tarefa 9: Implementar o Widget](#)

[Tarefa 10: executar testes](#)

# RaceFinder

## Descrição

O RaceFinder reúne todas as provas desportivas em um único lugar, ajudando atletas amadores encontrarem seus próximos desafios. O app é mais que um buscador, é um assistente de provas que lhe auxilia com alertas de novas provas, mudanças de lote, evento se aproximando, garantindo que você seja avisado e tenha as informações de sua provas no momento que precisar. (\* Recursos de alertas estarão disponíveis em versão futura).

É isso que o RaceFinder faz: juntamos provas para que atletas amadores, concretizem e explorem seus novos objetivos.

Por exemplo, graças ao RaceFinder você não vai ficar preocupado, se a data para se inscrever naquela provas dos sonhos chegou, se a data de mudança de lote está próxima, ou esqueceu que se inscreveu em alguma prova e ela já aconteceu, isso não irá mais acontecer :)

## Público-Alvo/Intended User

Aplicativo para atletas amadores.

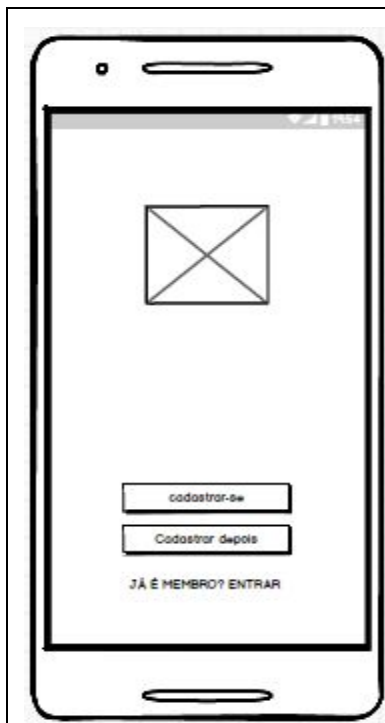
## Funcionalidades/Features

Liste as principais funcionalidades do seu app. Por exemplo:

- Obter a localização atual e exibir principais provas
- Permite marcar as provas favoritas
- Fazer pesquisas por data lugar e tipo
- Autenticação de usuário
- Mostrar localização do evento

# Protótipo de Interfaces do Usuário

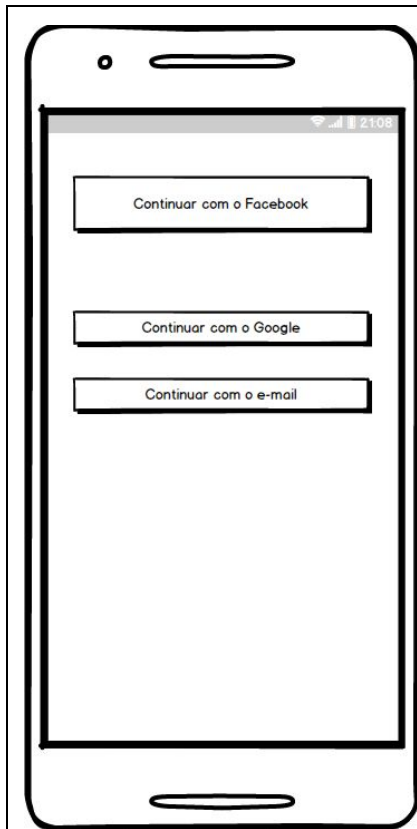
## Tela 1



Tela inicial do App

Tela onde o usuário opta por cadastrar-se, entrar, ou cadastrar depois

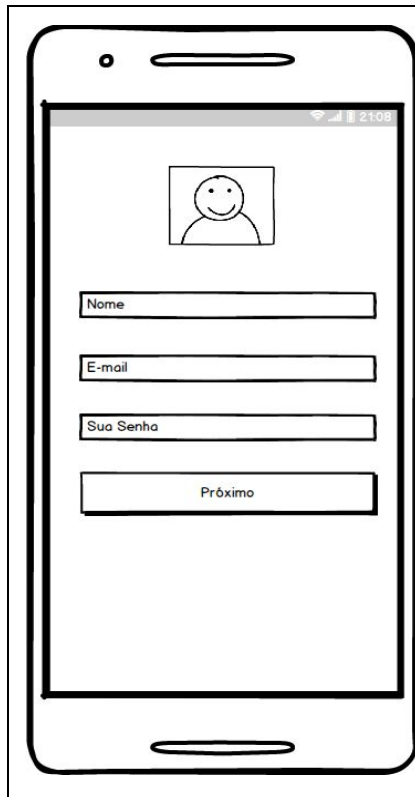
## Tela 2



Tela de opções para cadastrar-se

Será usado algumas opções

### Tela 3



#### Tela de Cadastro

Tela de cadastro do usuário, será usado api do firebase

### Tela 4



#### Tela principal

Tela onde os próximos eventos, eventos inscritos, etc... serão listados.

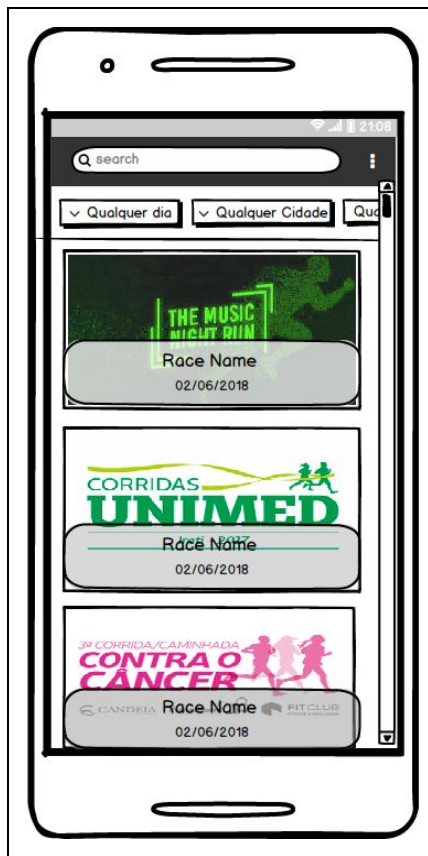
## Tela 5



### Tela de detalhes do eventos

Serão mostrada as principais informações do eventos, possibilitando o usuário a marcar eventos como favorito.

## Tela 6



### Tela de pesquisa de eventos

Nesta tela o usuário poderá buscar eventos por data, local e tipo da corrida.

## Widget

	<p>Widget do Aplicativo.</p> <p>Será mostrada algumas informações referente a próxima prova.</p>
---	--

# Considerações Chave/Key Considerations

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

A persistência de dados será feita através do Firebase Realtime Database. Os dados que serão inseridos no servidor através do aplicativo serão apenas os referentes a autenticação do usuário e eventos em que o mesmo selecionou como favorito, todos os demais dados dos eventos como, nome, data do evento, local, organizador, valor da inscrição e distâncias disponíveis serão apenas consultados, sendo que, essas informações serão inseridas de forma manual no servidor firebase pelo administrador do sistema.

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

Ao selecionar uma prova na tela principal do aplicativo a tela de detalhes exibirá todas as informações do eventos. Se o usuário marcar como favorito, o evento passará a ser exibido na parte superior da tela principal.

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

ButterKnife - simplificar o acesso as views.

Picasso - exibir imagens dos eventos.

FirebaseUI - autenticação dos usuários.

Firebase Realtime Database - armazenamento dos dados.

## Descreva como você implementará o Google Play Services.

Location Service API - obter a localização do usuário para mostrar as provas na sua região.

# Próximos Passos: Tarefas Necessárias

## Tarefa 1: Criar a base de dados Firebase Realtime Database

- Estruturar a base de dados
- Inserir os dados no firebase manualmente, o app só irá consumir os dados.

## Tarefa 2: Criação do projeto

- Configurar o projeto

## Tarefa 3: Implementar a autenticação do usuário

- Construir a UI necessária de acordo com documentação do firebase.
- Implementar a autenticação.
- Testar a autenticação de usuário.

## Tarefa 4: Implementar a Interface de Usuário (UI) para cada Activity

Construir a UI da:

- MainActivity - exibir eventos.
- PesquisaActivity - filtrar lugar, data e tipo do evento.
- DetalhesActivity - detalhes de evento selecionado.

## Tarefa 5: Implementar o location service.

- Configurar e implementar o location service.

## Tarefa 6: Implementar as funcionalidades da tela principal

Ajustes para mostrar os eventos:

- selecionado como favoritos
- de acordo com a localização
- Mais atual



## **Tarefa 7: Implementar as funcionalidades da tela de pesquisa**

Ajustes para:

- Consultar eventos de acordo com filtro por data.
- Consultar de acordo com localização.
- Consultar de acordo com modalidade.

## **Tarefa 8: Implementar a tela de detalhes do eventos**

- Ajustes para marcar uma prova como favorita.

## **Tarefa 9: Implementar o Widget**

- Implementar a UI do Widget
- Implementar o Widget

## **Tarefa 10: executar testes**

- Testar os recursos do aplicativo