

[Descrição](#)

[Público-Alvo/Intended User](#)

[Funcionalidades/Features](#)

[Protótipo de Interfaces do Usuário](#)

[Tela 1](#)

[Tela 2](#)

[Tela 3](#)

[Tela 4](#)

[Tela 5](#)

[Tela 6](#)

[Tela 7](#)

[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 base de dados Firebase Cloud Firestore](#)

[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](#)

Usuário do GitHub: <https://github.com/valdeci>

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:

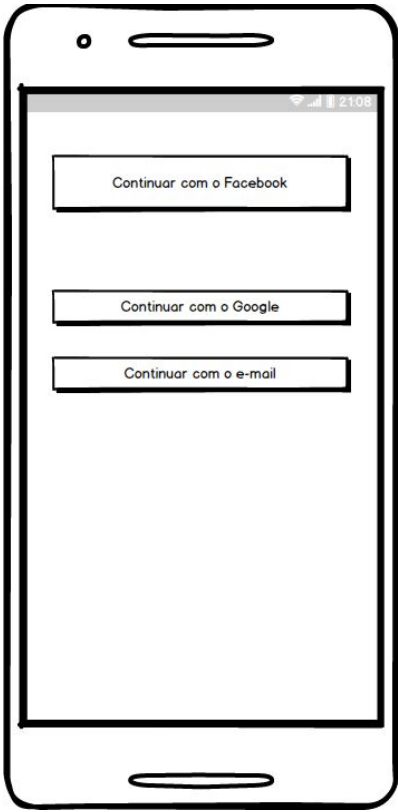
- Obter a localização atual e exibir principais provas
- Permite marcar as provas favoritas
- Fazer pesquisas por data lugar e tipo
- Autenticação de usuário
- Mostrar localização do evento

Protótipo de Interfaces do Usuário

Tela 1

	<p>Tela inicial do App</p> <p>Tela onde o usuário opta por cadastrar-se, entrar, ou cadastrar depois</p>
--	--

Tela 2

	<p>Tela de opções para cadastrar-se</p> <p>Será usado algumas opções</p>
--	--

Tela 3

	<p>Tela de Cadastro</p> <p>Tela de cadastro do usuário, será usado api do firebase</p>
---	--

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

 A smartphone mockup displaying an event details screen. The screen has a dark background with a green running figure and the text 'THE MUSIC NIGHT RUN' in green. Below this, the event title '1ª CORRIDA HERÓIS DOS CAMPOS GERAIS' is shown in white. There is a block of placeholder text represented by horizontal lines. Below the text, there are three icons: a clock, a building, and a location pin. The date '03/03/2018' is displayed next to the clock icon, and '1º Batalhão de Polícia Militar do Paraná' is displayed next to the building icon. A small map snippet is visible at the bottom right of the screen. The smartphone has a black bezel and a home button at the bottom.	<p>Tela de detalhes do eventos</p> <p>Serão mostrada as principais informações dos eventos, possibilitando o usuário a marcar eventos como favorito.</p>
---	--

Tela 7

	<p>Tela de pesquisa de eventos</p> <p>Nesta tela o usuário poderá buscar eventos por data, local e tipo da corrida.</p>
--	---

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 Cloud Firestore, novo banco de dados do firebase. 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.

Cloud-Firestore - 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 Cloud Firestore

- 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