

Disciplina: Fundamentos de Programação Aplicada  
Docente: Gilberto Cysneiros  
Discene: Valdir Carvalho de S. Filho

Definir quais Widgets, layouts pretende usar.

Segundo o catálogo do flutter, pude escolher, inicialmente, os widgets abaixo. Pode-se verificar a demo no projeto compartilhado no git (quizproject). A primeira tela servirá para identificar o jogador/usuário e a segunda tela realizará as perguntas e respostas de fato e ao final será exibido o score final e a pergunta se gostaria de iniciar um novo jogo, o usuário também poderá compartilhar seu score com os amigos através de outros meios (whatsapp, e-mail, etc...). Inicialmente utilizaremos a cor padrão azul do flutter podendo ser revista posteriormente. Considerando o tempo base do projeto, animações e transições não serão consideradas, porém, havendo tempo ao final isto pode ser reconsiderado e inserido.

Widgets[1]:

AppBar:

Para montar a barra superior do quiz;

Image:

Para inserir imagem nas perguntas;

RaisedButton:

Para respostas e navegação;

Text:

Para as perguntas;

TextField:

Para os campos de autenticação na tela inicial;

Padding:

Para ajustar o tamanho dos botões;

Container:

Para ajustar o tamanho dos botões;

Scaffold:

Para montar o layout da tela;

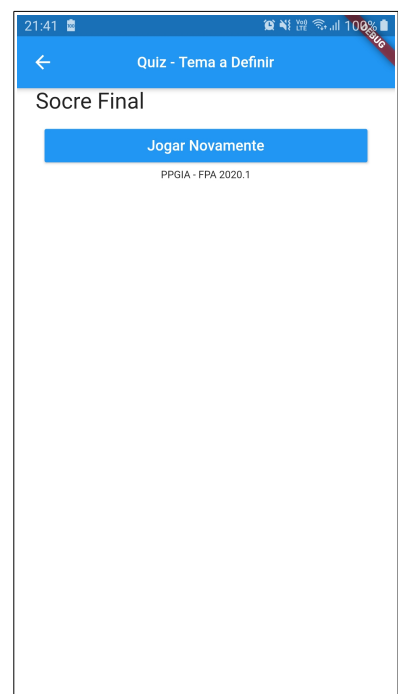
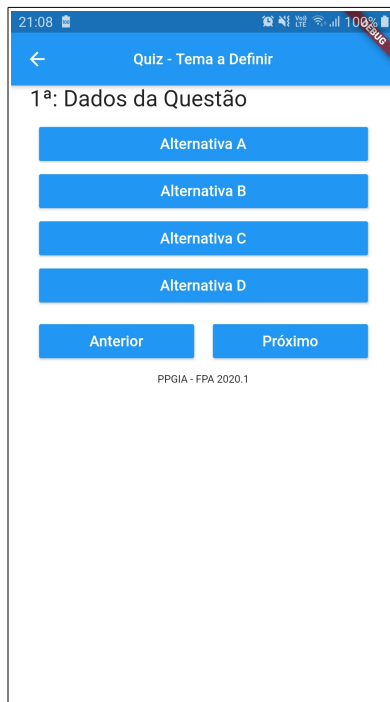
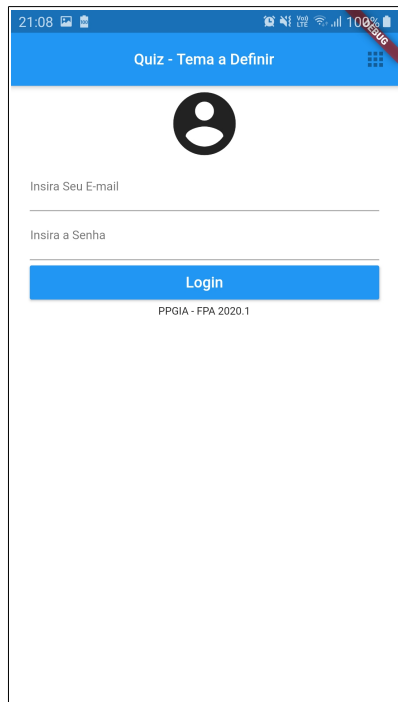
Colors:

Fundo azul com letras brancas, podendo sofrer alteração no decorrer do projeto;

[1] <https://flutter.dev/docs/development/ui/widgets>

[2] <https://github.com/valdircarvalho/quizproject/wiki>

Abaixo, segue as imagens das telas iniciais do projeto, o gráfico de navegação e o diagrama de widgets, conforme solicitado. Reitero que este é apenas um demo.



Abaixo pode-se visualizar o Gráfico de Navegação (do início ao fim – top-level). Após o download do aplicativo o usuário realizará um login (com o google ou poderá criar um login local). Após autenticação iniciará o jogo e poderá responder as perguntas podendo navegar para as próximas (pular uma questão) e voltar a qualquer tempo (para revisar as questões). Ao final será exibido o score final obtido no game e haverá a possibilidade de reiniciar o jogo (uma nova tentativa).



O diagrama abaixo descreve, basicamente, os widgets do aplicativo quiz e como estão dispostos entre as telas.

