



## Atividade Somativa 2

**Disciplina:** Desenvolvimento para Dispositivos Móveis (11100010548\_20251\_01)

**Alunas:**

1. Angelica Cristina Neckel Santos
  2. Vanessa Milani Ratusznei
- 

### Aplicativo “Meus Animes”

#### 1. Apresentação do Aplicativo

O aplicativo "Meus Animes" foi desenvolvido com o objetivo de oferecer uma solução simples e prática para pessoas que desejam organizar os animes que pretendem assistir. Em vez de anotar em papel, usar notas soltas no celular ou depender da memória, o app permite registrar os títulos desejados e acompanhar seu progresso.

Voltado para fins acadêmicos, o projeto foi estruturado para cumprir os principais requisitos de um aplicativo Android moderno, utilizando recursos como RecyclerView para exibição de listas dinâmicas, SQLite para armazenamento local persistente e múltiplas Activities para garantir uma navegação organizada.

A proposta é manter a interface intuitiva e o fluxo de navegação direto, mesmo para usuários iniciantes. Com poucos cliques, é possível adicionar um anime, editá-lo, marcar como assistido e indicar se o conteúdo agradou ou não. Isso permite que o usuário mantenha um histórico pessoal de animes assistidos e não assistidos, incentivando a organização e o acompanhamento da própria experiência de entretenimento.

Além da funcionalidade básica de lista, o app incorpora feedbacks do usuário por meio de um sistema simples de opinião (gostou ou não gostou), tornando o aplicativo mais personalizado e útil para futuras consultas.

#### 1.1 Objetivo do app

Permitir ao usuário:

- Cadastrar animes que deseja assistir.
- Marcar quando assistir e indicar se gostou.
- Visualizar separadamente os animes assistidos com o feedback.



## 2. Estrutura do Projeto

### 2.1 Java classes principais:

Arquivo	Função
MainActivity.java	Tela com lista de animes a assistir (usando RecyclerView).
AddEditAnimeActivity.java	Tela para adicionar ou editar anime.
WatchedActivity.java	Tela para exibir animes assistidos e se o usuário gostou.
AnimeAdapter.java	Adapter da lista principal (a assistir).
WatchedAnimeAdapter.java	Adapter da lista de assistidos.
Anime.java	Classe modelo do anime.
AnimeDatabaseHelper.java	Banco de dados SQLite com tabela de animes.

### 2.2 Recursos XML:

Arquivo	Função
activity_main.xml	Layout com RecyclerView da lista “A assistir” e botão para adicionar anime.
item_anime.xml	Card/item do anime com nome e botão “Assistido”.
activity_add_edit_anime.xml	Campos para adicionar/editar: nome do anime.
activity_watched.xml	Lista apenas de animes assistidos com indicador de “gostou” ou “não gostou”.
item_watched_anime.xml	Card do anime assistido + emoji (👍 ou 🗨️).



### 2.3 Estrutura do banco de dados (tabela animes)

Coluna	Tipo	Descrição
id	INTEGER PRIMARY KEY	Identificador
nome	TEXT	Nome do anime
assistido	INTEGER (0/1)	0 = ainda não assistido, 1 = assistido
gostou	INTEGER (0/1 ou NULL)	1 = sim, 0 = não, NULL = ainda não opinou

### 3. Fluxo de interação do usuário

Ação	Activity	Layout
Início do app	MainActivity	activity_main.xml
Adicionar ou editar anime	AddEditAnimeActivity	activity_add_edit_anime.xml
Visualizar assistidos	WatchedActivity	activity_watched.xml
Visualizar itens da lista	AnimeAdapter	item_anime.xml
Visualizar assistidos	WatchedAnimeAdapter	item_watched_anime.xml

#### 3.1 Abertura do app

- Tela aberta: MainActivity.java → layout: activity\_main.xml
- Mostra:
  - Título: “**Meus Animes**”





- Lista dos animes **ainda não assistidos**
- Botão **+** para **adicionar novo anime**
- Botão **👁** para **ver animes assistidos**

### 3.2 Clicando em **+** Adicionar anime

- A pessoa é levada para a tela: AddEditAnimeActivity.java  
→ layout: activity\_add\_edit\_anime.xml
- Nessa tela, o usuário:
  - Digita o **nome do anime**
  - Clica em **Salvar**
- Após salvar:
  - Volta automaticamente para a MainActivity
  - O novo anime aparece na lista

### 3.3 Na lista de animes (MainActivity)

Cada item da lista tem 3 botões:

Botão	Ação
<input checked="" type="checkbox"/> Marcar como assistido	Abre um <b>AlertDialog</b> perguntando: “Você gostou?”
 Editar	Abre a AddEditAnimeActivity com o nome preenchido para edição
 Excluir	Remove o anime da lista permanentemente


### 3.4 Quando marca como assistido

- O usuário vê a pergunta: “**Você gostou de [nome]?**”
  - Responde **Sim** → salva como assistido e gostou
  - Responde **Não** → salva como assistido e **não gostou**



- O anime **sai da lista de pendentes** e vai para a lista de assistidos (WatchedActivity)

### 3.5 Clicando em Ver assistidos

- Vai para a tela: WatchedActivity.java → layout: activity\_watched.xml
- Mostra:
  - Título: **“Animes Assistidos”**
  - Lista apenas dos animes marcados como assistidos
  - Ícone:
    -  se gostou
    - Ícone apagado se **não gostou**