



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 AlertDialog perguntando: “Você gostou?”
>Edit	Abre a AddEditAnimeActivity com o nome preenchido para edição
X 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**