



Proposta: Aplicativo simula um gerenciador de estoques de produtos de um supermercado.

Funcionalidades e características:

O aplicativo deverá se chamar IMDMarket e será capaz de criar, listar, detalhar, alterar e deletar produtos que fazem parte dos itens de um supermercado.

1ª Tela - Login

A primeira tela da aplicação será a tela de login. As credenciais iniciais devem ser “admin” e senha “admin” e deve haver uma opção para alterar a senha. Salve esse login e senha utilizando a classe “SharedPreferences” ou um arquivo. Use a imagem “a” como modelo para sua implementação.

2ª Tela - Menu

Nessa tela haverá quatro botões. Cada botão levará o usuário para uma nova atividade (tela), com a função especificada pelo botão. Use a imagem “b” como modelo para sua implementação (a imagem decorativa é um item opcional) .

3ª Tela - Tela de cadastro

Nessa tela haverá quatro campos de texto nos quais serão inseridas as informações abaixo:

- Código do produto (Number);
- Nome do produto (Plain Text);
- Descrição do produto (MultiLine Text);
- Estoque (Number);

No cadastro todos os itens são de preenchimento obrigatório. Utilize um TOAST para avisar o usuário caso falte algum item. Use a imagem “c” como modelo para sua implementação . Ao finalizar o cadastro mostre

um TOAST de sucesso ou fracasso e volte automaticamente para a tela de menu.

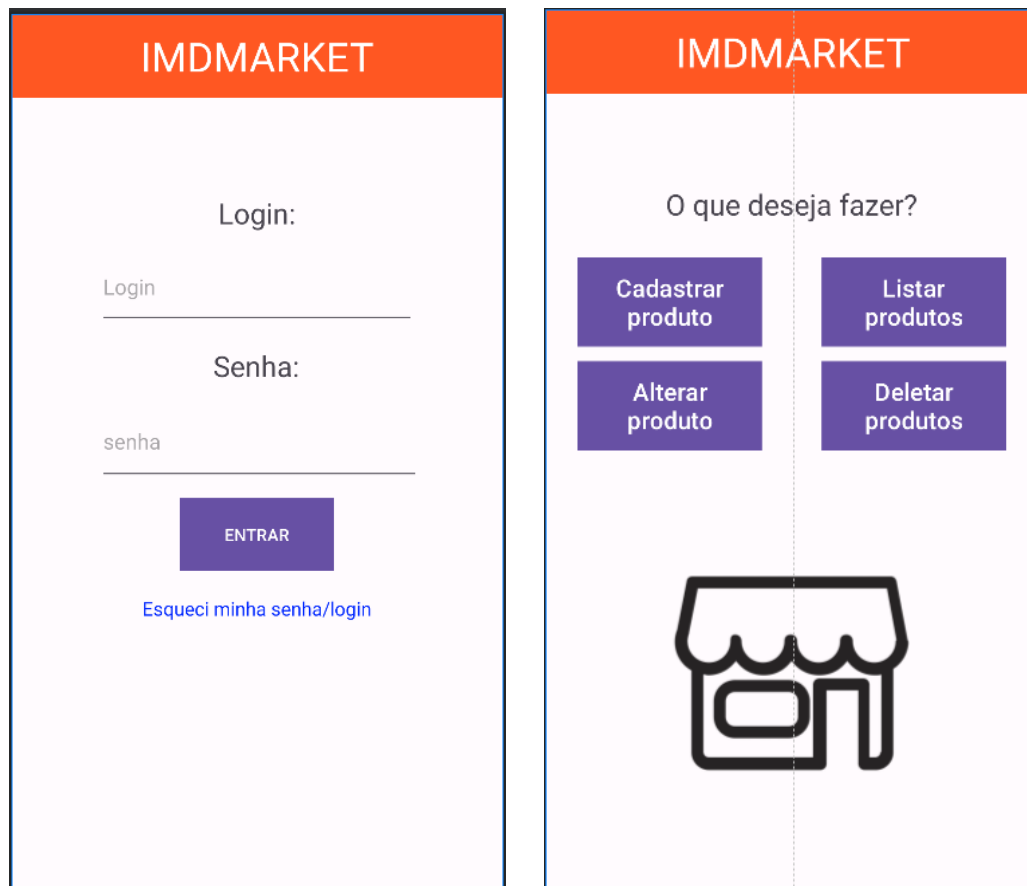


Figura 01 - A) tela de login, B) tela de menus

4ª Tela - Tela de alteração de produto

Nessa tela apenas o código é um item obrigatório, os demais itens são opcionais (pois o usuário tem a opção de alterar apenas um elemento desejado). Use a imagem “d” como modelo para sua implementação. Ao finalizar a alteração mostre um TOAST de sucesso ou fracasso e volte automaticamente para a tela de menu.

5ª Tela - Tela de exclusão de produto

Nessa tela haverá apenas um campo para o código e um botão para executar a exclusão. A partir desse código o produto deverá ser localizado e excluído. Ao finalizar a exclusão mostre um TOAST de sucesso ou fracasso e volte automaticamente para a tela de menu.

6ª Tela - Tela de listagem de produto

Nessa tela haverá um ListView com o nome de todos os produtos cadastrados. Ao clicar no nome do produto mostre em uma “Alert” ou em outra tela os detalhes do produto selecionado.

IMDMARKET

CADASTRAR PRODUTO

Código produto:

Nome produto:

Descrição do produto:

Estoque:

Salvar

Limpar

IMDMARKET

ALTERAR PRODUTO

Código produto:

Nome produto:

Descrição do produto:

Estoque:

Alterar

Limpar

Figura 01 - C) tela de cadastro, D) tela de alteração



Figura 01 - E) tela de exclusão, F) tela de listagem

Elementos internos do projeto

Os dados dos produtos deverão ser salvos em um arquivo chamado “produtos” (um Banco de dados SQLite também pode ser utilizado). Utilize o arquivo apenas quando iniciar o programa (lendo os dados já salvos) e ao fechar o programa (salvando todos os dados manipulados nesse arquivo).

Crie uma classe chamada Produto, com os atributos:

- String codigo_produto;
- String nome_produto;
- String descrição_produto;
- int estoque;

crie métodos get/set para todos esses atributos.

Em seguida crie uma lista “List” com a seguinte assinatura:

```
List<Produtos> listaProdutos = new ArrayList<>();
```

Nessa lista serão guardados todos os produtos que forem lidos do arquivo e manipulados ao longo do programa.

Essa Lista será usada para alimentar o ListView e como fonte de dados para salvar o arquivo ao final do programa (Utilize o método onDestroy() para salvar o arquivo).

Critérios de avaliação

- Leitura e escrita de EditText (1,0 pts);
- Leitura e escrita de arquivos ou uso do SQLite (2,0 pts);
- Utilização correta das Intents na alternância de telas (2,0);
- Criação das telas com os elementos necessários (2,0 pts)
- Exibição dos produtos em uma listview e seu detalhamento (2,0 pts);
- Organização do código e do projeto (1,0 pts);

O que deve ser entregue?

O projeto deverá ser entregue completo em um arquivo zipado (caso fique maior que o limite do Sigaa, você poderá enviar via GitHub (evite usar o Google Drive) e um link para um vídeo apresentando as funcionalidades e execução do seu sistema (caso seja de sua preferência é possível apresentar o projeto pessoalmente. Essa apresentação substitui o vídeo).