

Descrição

Público-Alvo/Intended User

Funcionalidades/Features

Protótipo de Interfaces do Usuário

Tela 1

Tela 2

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: Configuração do Projeto/Project Setup

Tarefa 2: Configuração do backend

Tarefa 3: Consumir as informações provenientes da API

Tarefa 4: Construir as interfaces da aplicação

Tarefa 5: Construir o widget

Usuário do GitHub: viniciussr

Sports app

Descrição

Com o Sports app é possível verificar quais eventos esportivos estão acontecendo na sua localidade. Com aplicativo as informações referentes a variados eventos esportivos estão na palma da mão.

Público-Alvo/Intended User

O aplicativo tem como público alvo todas as pessoas interessadas em praticar algum esporte.

Funcionalidades/Features

- Exibir no mapa os eventos esportivos.
- Exibir as informações relevantes dos eventos.
- Permitir que o usuário favorite os eventos.
- Compartilhar o evento selecionado.
- Widget com as informações de um evento favoritado.

Protótipo de Interfaces do Usuário

Tela 1

	<p>Tela Principal da app.</p> <ul style="list-style-type: none">• Contém um mapa, que exibirá os eventos esportivos carregados pela app.• Cada ícone, referente ao evento, será clicável.
------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tela 2



Adicione quantas telas achar necessário para demonstrar o fluxo de UI do seu app.

Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

O aplicativo irá consumir as informações relacionadas aos eventos esportivos do Google Cloud Endpoints.

Descreva qualquer caso de uso específico (“corner case”) da experiência do Usuário (UX).

Usuário ao entrar no aplicativo, visualiza os eventos esportivos em um mapa.

Usuário ao clicar no ícone referente ao evento esportivo, acessa as informações relativas ao evento.

Descreva quais bibliotecas você utilizará e compartilhe a razão de incluí-las.

- Butter Knife - Bind das views da app.
- AutoValue - Facilitar a criação de imutáveis.
- Retrofit - Client HTTP para realizar as requisições a API.
- Glide - Carregamento de imagens.
- Espresso - Realizar testes de interface.
- Junit - Realizar teste unitários.

Descreva como você implementará o Google Play Services.

- Google Mapas - Carregar mapas para exibir os eventos esportivos.
- Google Cloud Endpoints - API que fornecerá os dados para a aplicação.

Próximos Passos: Tarefas Necessárias

Tarefa 1: Configuração do Projeto/Project Setup

- Configurações iniciais do repositório.
- Criação do projeto no Android Studio.
- Configuração do gradle do projeto com as bibliotecas que serão utilizadas no aplicativo.

Tarefa 2: Configuração do backend

- Criar um servidor no google cloud endpoint.
- Implantar da API no servidor.

Tarefa 3: Consumir as informações provenientes da API

- Criar os modelos de dados pertinentes a aplicação.
- Integrar a aplicação ao backend.
- Realizar testes de integração.

Tarefa 4: Construir as interfaces da aplicação

- Criar a UI com o mapa e os eventos carregados.
- Criar a UI de detalhes dos eventos carregados.
- Realizar testes de interface.

Tarefa 5: Construir o widget

- Criar a UI do widget com a lista dos eventos favoritos.
- Criar a UI de detalhes do evento selecionado.