

[Descrição](#)

[Público-Alvo/Intended User](#)

[Funcionalidades/Features](#)

[Protótipo de Interfaces do Usuário](#)

[Tela 1](#)

[Tela 2](#)

[Tela Widget](#)

[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: viniussr

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. Com a visualização no mapa é muito mais fácil localizar os eventos e saber o quão perto estão de você.

Principais funcionalidades:

- Exibição dos eventos no mapa.
- Descrição detalhada dos eventos. Auxiliando na escolha do usuário.

- Marcar um evento como favorito.
- Widget exibindo os detalhes do evento favoritado, auxiliando o usuário.

Público-Alvo/Intended User

O aplicativo tem como público alvo todas as pessoas interessadas em algum evento esportivo.

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

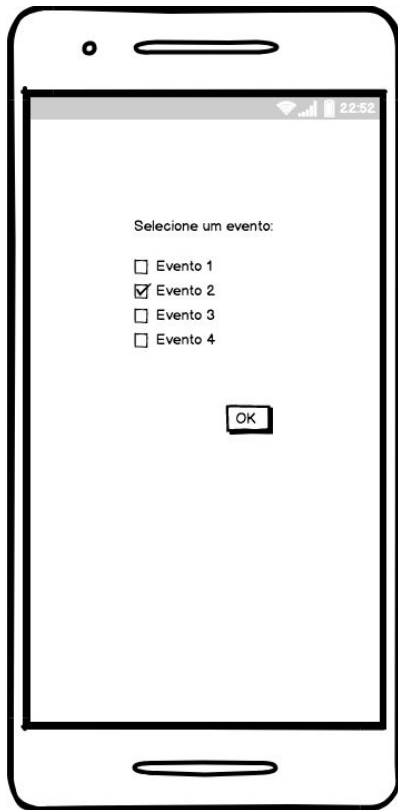
Tela 1

	<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

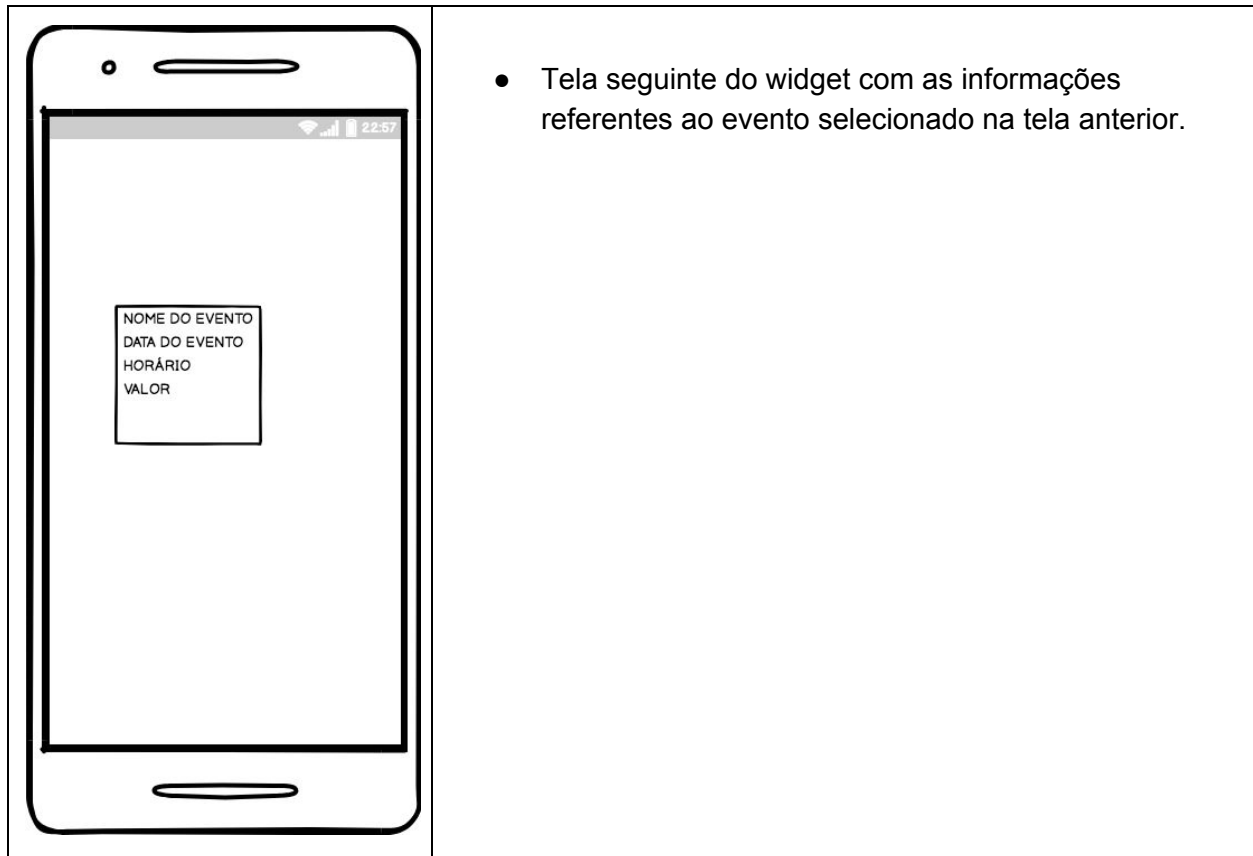
	<p>Tela Descritiva do Evento.</p> <ul style="list-style-type: none">• Toolbar com ação de voltar para a home e de compartilhar o evento selecionado.• Imagem Full-bleed• Contém as principais informações do evento selecionado.• FAB para realizar a ação de tornar o evento favorito.
------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tela Widget



Tela Widget do aplicativo.

- Tela inicial do widget onde será possível selecionar os eventos favoritos.



Considerações Chave/Key Considerations

Como seu app vai tratar a persistência de dados?

Os dados referentes aos eventos serão carregados a partir de uma API REST implantada no Google Cloud. A persistência de dados (SQLite), com *content provider*, será utilizada para armazenar os eventos favoritos.

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.

Usuário cria um widget selecionando os eventos favoritos. O widget exibe as informações do evento selecionado.

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.