

# Projeto Teste

## Desenvolvimento de Aplicativos Móveis

Modulo B1 - Funcionalidades

Dia 2 – A.M.

Criado por:

Caroline Falcão de Souza

Rodolfo César Crosara de Oliveira

Victor Sousa Pinheiro

# Conteúdo

Introdução .....	3
Descrição do Projeto e Tarefas .....	3
Instruções para o competidor .....	10
Esquema de Pontuação .....	10

## Introdução

AgroTech é a plataforma que revoluciona o manejo de animais no agronegócio, oferecendo controle total e eficiente para os produtores. Com o aplicativo AgroTech, é possível monitorar a saúde e o desempenho dos animais, registrar eventos importantes e otimizar a gestão do rebanho. A plataforma proporciona uma experiência intuitiva e integrada, garantindo maior produtividade e bem-estar animal. Junte-se à comunidade AgroTech e faça parte da inovação no controle animal no agronegócio!

**O Product Manager forneceu a você wireframes do produto para as versões de telefone e tablet. Como desenvolvedor de aplicativos móveis, sua tarefa é desenvolver aplicativos correspondentes com base nos wireframes fornecidos, de acordo com as necessidades específicas de desenvolvimento.**

## Descrição do Projeto e Tarefas

O desenvolvedor não precisa se preocupar com a estética exata da interface do programa e a posição dos elementos. O trabalho pode ser inconsistente com os wireframes fornecidos, mas o desenvolvedor precisa considerar adequadamente a facilidade de uso. A tarefa de desenvolvimento é dividida em duas partes, dependendo dos dispositivos.

	Período	Nome	Tempo de Competição	Dispositivo
✓	A.M.	Funcionalidades (phone)	3h	Emulador: Pixel 7
	P.M.	Funcionalidades (tablet)	3h	Emulador: Pixel C

Existem arquivos que podem complementar o wireframes, para isto verifique o diretório **media-files**.

## Demandas Gerais

1. Todos os textos dos componentes devem ser exatamente iguais como são escritos neste Projeto Teste;
2. O aplicativo deve seguir os padrões de acessibilidade entre os textos e os fundos dos componentes;
3. Você deve seguir a guia de estilos abaixo para desenvolver o aplicativo e suas funcionalidades:

### LOGOTIPO

△GROTECH

### ÍCONE DO APLICATIVO



### TIPOGRAFIA

Montserrat Regular - 16px

**Montserrat Bold - 20px**

**Montserrat Black - 24px**

### CORES



**#101010**



**#89C436**



**#71A139**



**#5A7F2C**



**#435E20**

4. O ícone de build do aplicativo deverá ser este:



5. Em cada uma das telas, caso não houver internet deverá apresentar a mensagem no modal conforme imagem abaixo:

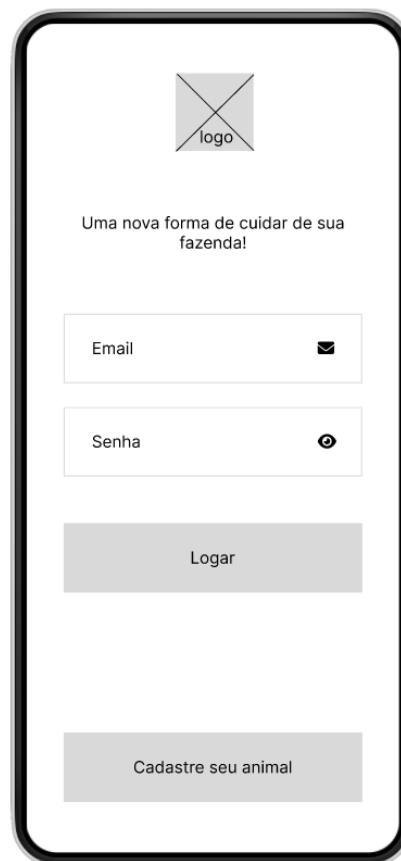


# Demandas das Páginas

## 1 Login

### 1.1 Componentes visuais:

1. Logo do aplicativo;
2. Texto de boas-vindas: “Uma nova forma de cuidar de sua fazenda!”;
3. Input com placeholder “Email”;
4. Input com placeholder “Senha”, com bolinhas ao digitar a senha;
5. Ícone de olho no input de “Senha”;
6. Botão com texto “Logar”;
7. Botão com texto “Cadastre seu animal”;



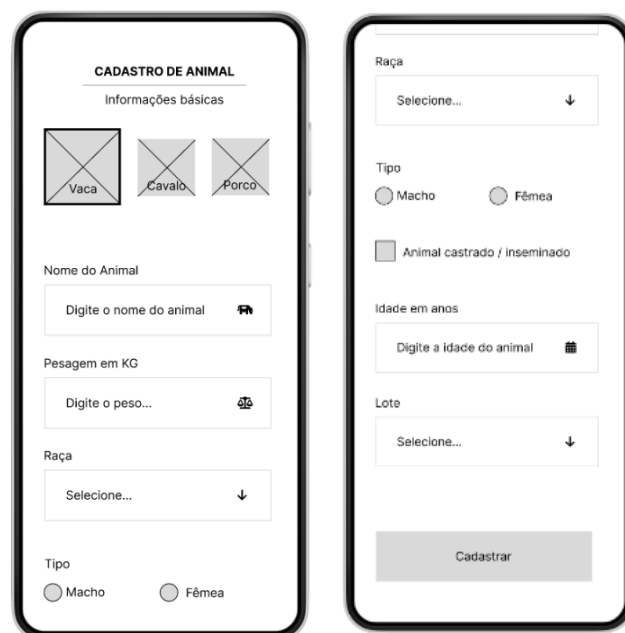
### 1.2 Requisitos funcionais:

1. Deve ser possível logar na aplicação com um usuário válido, cadastrado na API fornecida;
2. Ao tentar logar com um usuário inválido, uma mensagem de erro do tipo Toasty (snackbar) deve ser mostrada em vermelho, com o seguinte texto “Dados de acesso inválidos”;
3. Ao tocar e segurar no ícone de olho no input de senha, deve ser possível visualizar a senha de forma textual, retirando as bolinhas;
4. Ao soltar o ícone de olho, deve ser retornado os valores com as bolinhas da senha novamente;
5. O botão “Cadastre seu animal” deve direcionar o usuário para a tela Cadastro de Animal;
6. Ao clicar em “Logar” com um usuário válido pela API, você deve redirecionar o usuário para a tela Manejo de animais;
7. Você deve adicionar animação de entrada em todos os componentes desta tela, vindo de forma encadeada de cima para baixo e da direita para a esquerda;
8. Você deve adicionar animação de saída em todos os componentes desta tela, saindo de forma encadeada de cima para baixo e da esquerda para a direita;

## 2 Cadastro de animal

### 2.1 Componentes visuais:

1. Título “CADASTRO DE ANIMAL”;
2. Texto “Informações básicas”;
3. Carrossel de animais com animação em 3D girando disponível no media files;
4. Input com placeholder “Nome do animal”;
5. Input com placeholder “Pesagem em KG”;
6. Dropdown para selecionar a raça do animal;
7. Radio Button com as opções:
  - Macho;
  - Fêmea;
8. Check box com o texto “Animal castrado/Inseminado”;
9. Input com placeholder “Digite a idade do animal”;
10. Dropdown para selecionar o lote do animal;
11. Botão com texto “Cadastrar”;



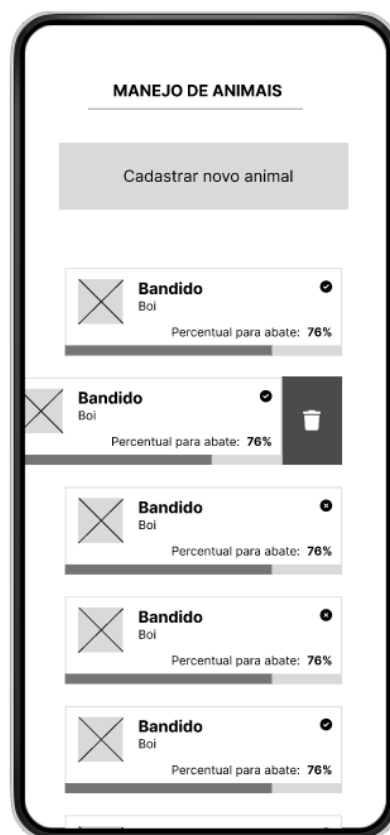
### 2.2 Requisitos funcionais:

1. Os campos abaixo deverão conter os seguintes formatos:
  - Animação: Deverá ser um carrossel com as animações disponíveis no media files e a espécie selecionada deverá ficar maior que as demais;
  - Nome do animal: Formato texto;
  - Pesagem em quilos: Formato número e habilitando somente o teclado numérico;
  - Raça: Dados vindos da API;
  - Tipo: obrigatório a escolha de uma das opções;
  - Idade: Formato número e habilitando somente o teclado numérico;
  - Lote: Dados vindos da API.
2. Assim que clicado no botão “Cadastrar”, os dados deverão ser persistidos na API, deverá aparecer um toasty com o texto “Animal cadastrado com sucesso” e deverá ser direcionado para a tela “Manejo de animais”.
3. Você deve adicionar animação de entrada em todos os componentes desta tela, vindo de forma encadeada de cima para baixo e da direita para a esquerda;
4. Você deve adicionar animação de saída em todos os componentes desta tela, saindo de forma encadeada de cima para baixo e da esquerda para a direita;

## 3 Manejo de animais

### 3.1 Componentes visuais:

1. Título “MANEJO DE ANIMAIS”;
2. Botão com texto “Cadastrar novo animal”;
3. Lista com todos os animais cadastrados com:
  - Nome;
  - Imagem do animal escolhida anteriormente;
  - Espécie;
4. Barra progressiva com percentual para abate.



### 3.2 Requisitos funcionais:

1. O botão cadastrar novo animal deverá redirecionar o usuário para a tela “Cadastro de animais”;
2. A lista deverá conter todos os animais cadastrados, sendo possível visualizar todos os animais;
3. Assim que o card for arrastado para a esquerda com swipe, o ícone de lixeira deve aparecer sendo possível excluir o animal escolhido
4. Arrastando o card até o final, um modal deve aparecer com as opções:
  - Excluir animal;
  - Cancelar.
5. Assim que clicado e segurado em qualquer um dos cards com o long press, o usuário deverá ser direcionado para o modal “Detalhes do manejo”.
6. Você deve adicionar animação de entrada em todos os componentes desta tela, vindo de forma encadeada de cima para baixo e da direita para a esquerda;
7. Você deve adicionar animação de saída em todos os componentes desta tela, saindo de forma encadeada de cima para baixo e da esquerda para a direita;



## 4 Detalhes do manejo

### 4.1 Componentes visuais:

1. Título “DETALHES DO MANEJO”;
2. Nome do Animal;
3. Lote do animal;
4. Carrossel de vídeos (vídeos disponibilizados no media files);
5. Indicador de vídeo atual;
6. Seletor de habitat com as opções:
  - Interno;
  - Externo;
  - Misto.
7. Tabela de checkbox 10x4 para marcação das vacinas realizadas;
8. Informação do dia do mês e dia da semana;
9. Botão com o texto “Fechar”.



### 4.2 Requisitos funcionais:

1. O nome e lote do animal deverá ser resgatado da API;
2. Os vídeos do animal estarão disponíveis no media files;
3. Assim que um vídeo estiver no centro, os demais deverão estar ao lado menor que o vídeo central;
4. O indicador de vídeo deverá mostrar o vídeo que será reproduzido;
5. Enquanto o vídeo estiver sendo reproduzido, será possível dar um zoom no mesmo com o gesto de pinça;
6. O usuário poderá trocar de vídeo realizando o gesto de swipe;
7. Nas opções habitat, caso uma das opções estiver ativa, as demais deverão estar desabilitadas;
8. Os dados de vacinação deverão ser resgatados da API;
9. O campo exercícios diários deverão ser autopreenchidos com a data do dispositivo e mostrando qual é o dia da semana, sendo possível informar se o animal fez ou não exercícios na data atual.
10. Você deve adicionar animação de entrada em todos os componentes desta tela, vindo de forma encadeada de cima para baixo e da direita para a esquerda;
11. Você deve adicionar animação de saída em todos os componentes desta tela, saindo de forma encadeada de cima para baixo e da esquerda para a direita;

## Instruções para o competidor

1. Você deve exportar, renomear o apk como 08\_Modulo\_B1\_XX.apk e salvar na raiz do repositório;
2. Adicione o todo projeto exportado + .apk em um repositório no servidor GIT com a nomenclatura: 08\_ B1\_XX\_ Nome, onde XX é o número de sua estação de trabalho;

## Esquema de Pontuação

Module B1 - Implementações		
No.	Subcritério	Pontos
1	Login	1,80
2	Cadastro de animal	4,00
3	Manejo de animais	1,70
4	Detalhes do manejo	3,80
5	Demandas Gerais	2,70
6	Julgamentos	1,00
	<b>Total</b>	<b>15</b>