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](#_Toc173488737)

[Descrição do Projeto e Tarefas 3](#_Toc173488738)

[Instruções para o competidor 10](#_Toc173488739)

[Esquema de Pontuação 10](#_Toc173488740)

# 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 | Emulator: Pixel 7 |
|  | P.M. | Funcionalidades (tablet) | 3h | Emulator: 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:

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

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

Ícone

Descrição gerada automaticamente

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

Tela de um aparelho eletrônico

Descrição gerada automaticamente

**Demandas das Páginas**

### 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; | |

### 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;  1. Check box com o texto “Animal castrado/Inseminado”; 2. Input com placeholder “Digite a idade do animal”; 3. Dropdown para selecionar o lote do animal; 4. 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.  1. 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”. 2. 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; 3. 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; | |

### 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.  1. 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”. 2. 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; 3. 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; |
|  |

### 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.  1. Tabela de checkbox 10x4 para marcação das vacinas realizadas; 2. Informação do dia do mês e dia da semana; 3. 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 |
|  | **Total** | **15** |