

Projeto Teste

Desenvolvimento de Aplicativos Móveis

Módulo A1 - Design

Dia 1 – A.M.

Criado por:
Cristiano Brandão da Silva

Conteúdo

Introdução	3
Descrição do Projeto e Tarefas	3
Instruções para o competidor	12
Esquema de Pontuação	12

Introdução

A **Case4You** é uma empresa dedicada a transformar a proteção do seu celular em uma extensão do seu estilo pessoal. Especializada na criação de capas personalizadas, a Case4You permite que cada cliente escolha designs únicos, fotos, frases ou artes exclusivas para estampar seus acessórios, unindo funcionalidade e identidade visual. Nossa compromisso é oferecer produtos de qualidade, com acabamentos duráveis e impressão de alta definição, garantindo que cada capa seja tão única quanto seu dono.

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.	Design (telefone)	2.5h	Figma: iPhone 16 Pro Max
	P.M.	Design (tablet)	2.5h	Figma: iPad Pro 11"

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. Deve ser criada 1 tela extra com o objetivo de integrar as demais e a solução proposta para a empresa;
4. Nas telas em que a foto do avatar aparece, ao dar um tap nela, a tela “Meu Perfil” deve abrir;
5. Você deve seguir a guia de estilos abaixo para desenvolver o aplicativo e suas funcionalidades:

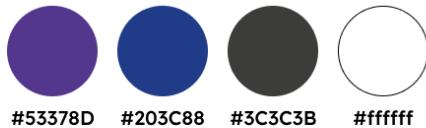
logotipo



ícone



paleta de cores



tipografia

RawengulkSans

Demandas das Páginas

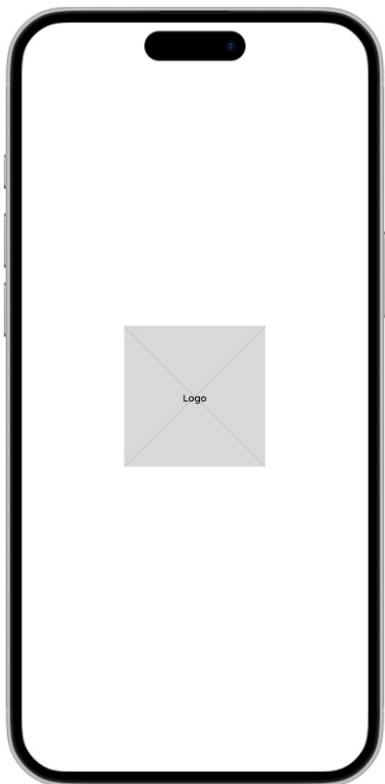
1. Splash Screen

1.1 Componentes Visuais:

1. Logotipo;
2. Fundo (background);

1.2 Requisitos de design:

1. O pictograma (ícone das cases/capinhas formando um coração) deve vir de baixo para cima até chegar ao centro da tela;
2. No centro da tela, o pictograma deve recuar para a esquerda para que o nome Case4You e slogan apareçam, vindo da direita para a esquerda;
3. Após o término da animação, o logo completo deverá estar centralizado horizontalmente e verticalmente na tela;
4. Você deverá criar uma animação também para o fundo (background) da tela, de sua escolha, seguindo a Guia de Estilos da marca;
5. Após 5 segundos, o usuário deve ser redirecionado para a tela “Login”.



2. Login

2.1 Componentes visuais:

1. Logotipo;
 2. Texto “O que você precisa, a gente vende!”;
 3. Input “e-mail” com placeholder “E-mail”;
 4. Input “password” com placeholder “Senha”;
 5. Botão “Entrar”;
- Texto “Esqueceu a senha? Redefina aqui.”;
6. Texto “Novo(a) por aqui? Cadastre-se aqui.”;



2.2 Requisitos de design:

1. Os elementos da tela devem aparecer, de forma encadeada, de baixo para cima;
2. Os inputs de e-mail e senha devem possuir simulação de entrada de dados;
3. O input de senha deve possuir um ícone de olho que, ao dar um tap e segurar, a senha é mostrada;
4. Ao soltar o tap no ícone de olho do input de senha, os caracteres são modificados para ícone de bolinhas;
5. Ao dar um tap no link “Cadastre-se aqui” o usuário deve ser redirecionado para a tela “Cadastro”;
6. Ao dar um tap no botão “Entrar” o usuário deve visualizar uma mensagem do tipo toast com o texto “Login realizado com sucesso!”;
7. Ao dar um tap no botão “Entrar” o usuário deve ser redirecionado para a tela “Home”;
8. Os elementos da tela devem desaparecer, de forma encadeada, de cima para baixo.

3. Cadastro

3.1 Componentes visuais:

1. Logotipo;
2. Texto “Faça parte da família Case4You e tenha acesso aos melhores produtos”;
3. Texto “Dados Gerais”;
4. Input com placeholder “Nome Completo”;
5. Input com placeholder “CPF”;
6. Input com placeholder “Data de Nascimento”;
7. Input com placeholder “E-mail”;
8. Input com placeholder “Telefone”;
9. Texto “Senha”;
10. Input com placeholder “Senha”;
11. Input com placeholder “Confirme sua senha”;
12. Botão “Cadastrar”;
13. Texto “Já é cadastrado(a)? Voltar.”;



3.2 Requisitos de design:

1. Os elementos da tela devem aparecer, de forma encadeada, de baixo para cima;
2. Todos os campos devem possuir simulação de entrada de dados;
3. Ao dar um tap em “Voltar” o usuário deve ser redirecionado para a tela “Login”;
4. Ao dar um tap em “Cadastrar”, o usuário deve receber uma mensagem do tipo toast com o texto “Cadastro realizado com sucesso!”;
5. Ao dar um tap em “Cadastrar”, o usuário deve ser redirecionado para a tela “Login”;
6. Os elementos da tela devem desaparecer, de forma encadeada, de cima para baixo.

4. Home

4.1 Componentes visuais:

1. Menu de hambúrguer;
2. Foto de avatar;
3. Barra de busca com o texto “O que você precisa?”;
4. Texto “Últimos Lançamentos”;
5. Cards de produtos;
6. Texto “Queridinhas”;



4.2 Requisitos de design:

1. Os elementos da tela devem aparecer, de forma encadeada, de baixo para cima;
2. Ao dar um tap no ícone de coração, o mesmo deve ser preenchido;
3. Após 3 segundos, uma modal deve aparecer com o texto “Aniversário da Case4You, 10% OFF em todas as capinhas!”;
4. Os elementos da tela devem desaparecer, de forma encadeada, de cima para baixo.

5. Produto

5.1 Componentes visuais:

1. Menu de hambúrguer;
2. Foto de avatar;
3. Carrossel de imagens;
4. Texto “Case Capitão América”;
5. Texto “R\$ 87”;
6. Botão “Compra Rápida”;
7. Botão “Adicionar ao Carrinho”;
8. Texto “Detalhes”;
9. Texto Lorem Ipsum;



5.2 Requisitos de design:

1. Os elementos da tela devem aparecer, de forma encadeada, de baixo para cima;
2. O carrossel de fotos do produto deve passar as fotos através do gesto swipe;
3. Ao dar um tap em “Adicionar ao Carrinho”, o usuário deve receber uma notificação do tipo toast com o texto “Funcionalidade indisponível no momento, desculpe o transtorno!”;
4. Ao dar um tap em “Compra Rápida”, o usuário deve ser redirecionado para a tela “Checkout”;
5. Os elementos da tela devem desaparecer, de forma encadeada, de baixo para cima;

6. Checkout

6.1 Componentes visuais:

1. Menu de hambúrguer;
2. Foto de avatar;
3. Texto “Checkout”;
4. “Texto “Resumo da Compra”;
5. Card de produto adicionado ao carrinho;
6. Texto “Dados Pessoais”;
7. Input com placeholder “Nome Completo”;
8. Input com placeholder “E-mail”;
9. Input com placeholder “Telefone”;
10. Texto “Dados de Entrega”;
11. Input com placeholder “CEP”;
12. Input com placeholder “Rua, Avenida, etc.”;
13. Input com placeholder “Número”;
14. Input com placeholder “Complemento”;
15. Texto “Dados de Pagamento”;
16. Input com placeholder “Número do Cartão”;
17. Input com placeholder “Data de Expiração”;
18. Input com placeholder “CVV”;
19. Botão “Pagar”:



6.2 Requisitos de design:

1. Os elementos da tela devem aparecer, de forma encadeada, de baixo para cima;
2. Deve existir a simulação de entrada de dados nos inputs de todos os campos;
3. Ao dar um tap em “Pagar”, deve existir uma modal com o texto “Compra realizada com sucesso, sua case chegará em breve, obrigado!”;
4. Ao dar um tap no produto, o usuário deve retornar para a tela do respectivo produto;
5. Os elementos da tela devem desaparecer, de forma encadeada, de cima para baixo.

7. Meu Perfil

7.1 Componentes visuais:

1. Menu de hambúrguer;
2. Foto de avatar;
3. Texto “Meu Perfil”;
4. Texto “Avatar”;
5. Imagem com ícone de câmera;
6. Texto “Dados Gerais”;
7. Input com placeholder “Nome Completo”;
8. Input com placeholder “CPF”;
9. Input com placeholder “Data de Nascimento”;
10. Input com placeholder “E-mail”;
11. Input com placeholder “Telefone”;
12. Texto “Senha”;
13. Input com placeholder “Senha”;
14. Input com placeholder “Confirme sua senha”;
15. Botão “Atualizar”;



7.2 Requisitos de design:

1. Os elementos da tela devem aparecer, de forma encadeada, de baixo para cima;
2. Todos os campos são obrigatórios, caso algum não seja preenchido, deve existir uma sinalização;
3. Ao dar um tap no botão “Atualizar” o usuário deverá receber uma notificação do tipo toast com o texto “Dados atualizados com sucesso!”;
4. Os elementos da tela devem desaparecer, de forma encadeada, de cima para baixo.

Instruções para o competidor

1. Crie e exporte o projeto no Figma, com o seguinte nome: **08_Modulo_A1_Case4You**.
2. Adicione o projeto exportado em um repositório no servidor GIT com a nomenclatura: **08_A1_XX_Nome**, onde XX é o número de sua estação de trabalho;

Esquema de Pontuação

Module A1 - Design		
No.	Subcritério	Pontos
1	Splash Screen	1,05
2	Login	1,35
3	Cadastro	2,05
4	Home	1,05
5	Produto	1,30
6	Checkout	2,05
7	Meu Perfil	1,95
8	Demandas Gerais	2,25
9	Julgamentos	2,00
Total		15,05