

# Projeto teste

Módulo C Implementar

Dia 3 Manhã

*Desenvolvimento de aplicativos móveis*

Projetista de Projeto de Teste Independente: ITPDs

Validador de Projeto de Teste Independente: Junbin Fang SCM

# Conteúdo

<b>Conteúdo .....</b>	<b>2</b>
<b>Introdução .....</b>	<b>3</b>
<b>Descrição do projeto e tarefas .....</b>	<b>3</b>
<b>Demandas Gerais .....</b>	<b>4</b>
<b>Demandas de páginas .....</b>	<b>4</b>
Página inicial .....	4
<i>Os elementos incluem: .....</i>	4
<i>Requisitos funcionais: .....</i>	4
Explorar página .....	5
<i>Os elementos incluem: .....</i>	5
<i>Requisitos funcionais: .....</i>	5
Página de emissão de bilhetes .....	6
<i>Os elementos incluem: .....</i>	6
<i>Requisitos funcionais: .....</i>	6
Página de artistas .....	7
<i>Os elementos incluem: .....</i>	7
<i>Requisitos funcionais: .....</i>	7
Página da exposição .....	8
<i>Os elementos incluem: .....</i>	8
<i>Requisitos funcionais: .....</i>	8
<b>Instruções para o Concorrente .....</b>	<b>9</b>

## Introdução

A X-French Travel planeja desenvolver vários aplicativos para ajudar as pessoas a aprender sobre as atrações turísticas, história e cultura francesas e promover o desenvolvimento florescente do turismo local.

De manhã, a tarefa é desenvolver um aplicativo sobre o Museu e, à tarde, um aplicativo sobre Lyon. O aplicativo do museu serve como uma ferramenta poderosa que preenche a lacuna entre visitantes e museus, aprimorando a experiência geral de visita. O aplicativo Lyon mostra as características históricas de Lyon.

O designer forneceu protótipos de produtos. Como desenvolvedor de aplicativos móveis, sua tarefa é desenvolver o aplicativo correspondente em estrita conformidade com os requisitos do protótipo e dos vídeos.

## Descrição do projeto e tarefas

Este desenvolvimento deve ser realizado em estrita conformidade com o estilo do protótipo e os requisitos. A tarefa é dividida em duas partes com base em diferentes tipos de equipamentos:

	PARTE	NOME	TEMPO DE COMPETIÇÃO	DISPOSITIVOS DE MARCAÇÃO
✓	MANHÃ	Implementar (telefone)	2,5 horas	Emulador: Pixel 2 ou iPhone 8 Plus
	P.M.	Implemento (tablet)	2,5 horas	Emulador: Pixel C ou iPad pro (9,7 polegadas)

Abaixo está uma visão geral dos protótipos. Consulte os **arquivos de mídia** para obter detalhes.



Página inicial



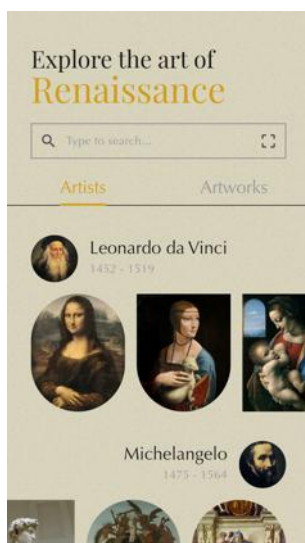
Explorar página



Página de emissão de bilhetes



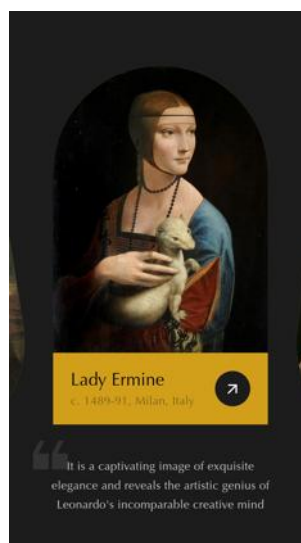
Página de emissão de bilhetes (rolada)



Página de artistas



Página de artistas (rolada)



Página da exposição



Página de exposição  
(deslizada)

## Demandas Gerais

1. Todos os efeitos de animação devem ser desenvolvidos para corresponder aos mostrados nos vídeos;
2. A aparência deve seguir rigorosamente os detalhes do protótipo. As funções não mencionadas na descrição não precisam ser implementadas;
3. Use a fonte fornecida de forma consistente em todo o aplicativo.

## Demandas de páginas

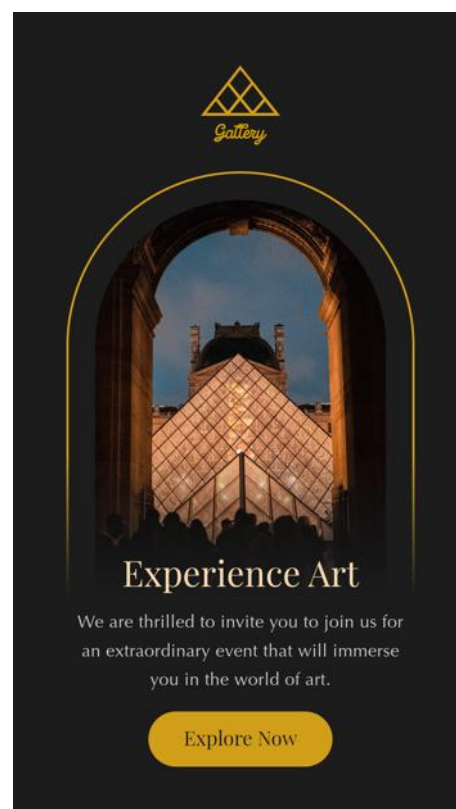
### Página inicial

#### Os elementos incluem:

1. Logotipo;
2. Área do museu;
3. Imagem do museu;
4. A linha amarela da borda externa da imagem;
5. Título "Experience Art";
6. Texto de introdução;
7. Botão "Explore Now".

#### Requisitos funcionais:

1. Implemente uma animação onde a área do museu apareça gradualmente de cima para baixo;
2. Apresente o título e o texto de introdução usando um efeito de animação de digitação;
3. Sequencie as animações da seguinte forma: Área do museu, título,



texto de introdução. Inicie cada animação imediatamente após o término da anterior (consulte [animações/home.mp4](#));

4. Clique no botão "Explore Now" para navegar até a página Explorar.

## Explorar página

### Os elementos incluem:

1. Título "Explore";
2. Legenda "Upcomming Event";
3. "Tickets" com ícone;
4. Card de evento:
  - (a) Capa;
  - (b) Tema;
  - (c) Data;
  - (d) Intervalo de tempo com ícone de seta;
  - (e) Introdução com sublinhado;
  - (f) Número de telefone de contato com sublinhado;
  - (g) Botão "Visit Gallery".

### Requisitos funcionais:

1. Clique em "Ingressos" para navegar até a página de Ingressos;
2. Clique no botão "Visit Gallery" para navegar até a página Artistas.



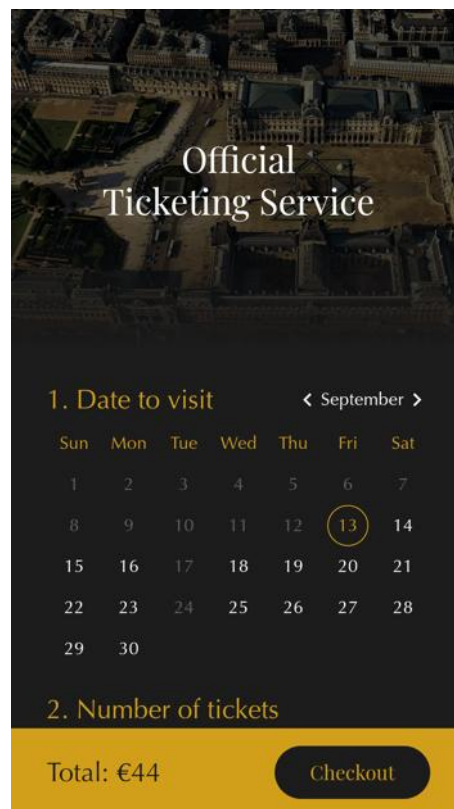
## Página de emissão de bilhetes

### Os elementos incluem:

1. Área de título:
  - (a) Título "Official Ticketing Service";
  - (b) Imagem de fundo;
2. Área de data:
  - (a) Título "1. Date to visit";
  - (b) Texto do mês atual "September";
  - (c) Ícone esquerdo e direito ao lado do texto "September";
  - (d) Visualização de calendário:
    - (i) Abreviaturas para datas da semana;
    - (ii) Os dias de setembro;
3. Área de ingressos:
  - (a) Título "2. Number of Tickets";
  - (b) Lista de diferentes bilhetes:
    - (i) Nome do bilhete;
    - (ii) Preço;
    - (iii) Controlador de quantidades com ícone de mais e menos;
4. Área de checkout:
  - (a) Texto do preço "Total: € 44";
  - (b) Botão "Checkout".

### Requisitos funcionais:

1. Certifique-se de que haja uma camada escura na imagem de fundo que faça a transição perfeita para a cor de fundo abaixo;
2. Exiba a visualização do calendário corretamente para mostrar todas as datas de setembro de 2024;
3. O museu fecha todas as terças-feiras, então exiba as datas de terça-feira e passadas em cinza, destaque a data de hoje e mostre outras datas em branco;
4. Permita que os usuários selecionem uma data clicando nela, com a data selecionada exibida com uma borda circular. Somente a data de hoje e as datas futuras (excluindo terça-feira) podem ser selecionadas;
5. A quantidade pode ser ajustada clicando nos ícones de mais e menos, com o intervalo limitado a 0-9;
6. A área de checkout deve permanecer fixa na parte inferior da tela enquanto a página está sendo rolada.





## Página de artistas

### Os elementos incluem:

1. Título "Explore the art of Renaissance";
  - (a) Caixa de entrada de pesquisa;
  - (b) Ícone de pesquisa;
  - (c) Texto de dica "Type to search...";
  - (d) Ícone de digitalização (🔍).
2. 2 itens da aba: "Artists" e "Artwork";
3. Informações de 3 artistas, cada artista inclui:
  - (a) Avatar;
  - (b) Nome;
  - (c) Anos de nascimento e morte;
  - (d) 3 obras de arte.

### Requisitos funcionais:

1. Use a imagem de fundo fornecida ([imagens/background.jpg](#)) para cobrir toda a tela;
2. Permitir que os itens da guia sejam selecionados clicando, com o item selecionado destacado e sublinhado;
3. Mostrar dados para os 3 artistas corretamente;
4. Aplique o raio da borda às obras de arte conforme especificado no protótipo e ative o deslizamento horizontal das obras de arte;
5. Clique nas obras de arte do primeiro artista para navegar até a página da Exposição.



## Página da exposição

### Os elementos incluem:

1. Lista de obras de arte, cada obra de arte inclui:

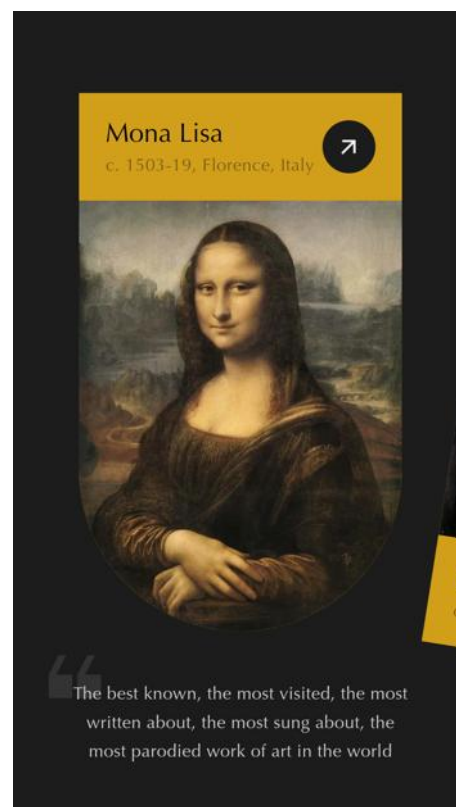
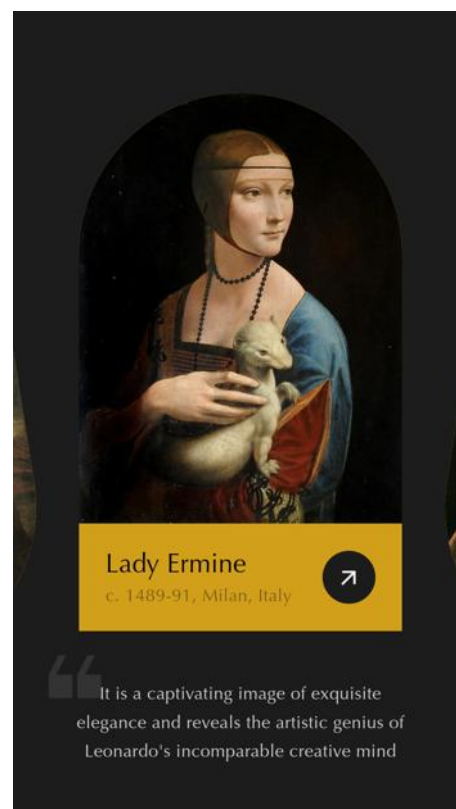
- (a) Imagem;
- (b) Título;
- (c) Tempo e lugar da pintura;
- (d) Ícone de seta (🔍).

2. Área de comentários:

- (a) Ícone de aspas
- (b) Texto do comentário.

### Requisitos funcionais:

1. Leia os dados das obras de arte de [data/artworks.json](#);
2. Os cantos arredondados e a ordem dos elementos das obras de arte devem ser idênticos ao protótipo;
3. Exiba as obras de arte em um layout em forma de pétala, sem inclinação e permitindo deslizar horizontalmente (consulte [animações/artworks.mp4](#));
4. Exiba o texto do comentário à medida que as obras de arte são swiped.





## Instruções para o Concorrente

1. Crie o projeto com o nome do pacote correto (Android) / Identificador da Organização (iOS). A convenção de nomenclatura é edu.ws2024.cXX.am;
2. Você deve salvar o projeto na pasta XX\_Module\_C\_AM;
3. Você deve renomear o arquivo apk (Android) / app (iOS) gerado como XX\_Module\_C\_AM.apk (Android) / XX\_Module\_C\_AM.app (iOS) e salvá-lo na raiz da pasta XX\_Module\_C\_AM;
4. Toda a pasta XX\_Module\_C\_AM deve ser enviada para o repositório Git remoto fornecido a tempo;
5. Nota: "XX" refere-se ao código da sua estação de trabalho.