

## Sumário

[Descrição](#)

[Usuários](#)

[Funcionalidades](#)

[Protótipo da Interface com o usuário](#)

[Tela 1 – Login e Cadastro](#)

[Tela 2 – Lista de clientes](#)

[Tela 3 – Cliente](#)

[Tela 4 – Cadastro](#)

[Considerações chaves](#)

[Descreva qualquer caso excepcional, se houver, a respeito da experiência do usuário \(UX – User eXperience\).](#)

[Descreva as bibliotecas que você está pensando em utilizar e forneça as razões para incluí-las no seu projeto.](#)

[Descreva como você vai implementar os serviços do \*Google Play\*.](#)

[Planejamento das tarefas](#)

[Tarefa 1: Configuração do projeto](#)

[Tarefa 2: Implementar UI para cada atividade e fragmento](#)

**Repositório GitHub:** <https://github.com/whermerson/Compmob>

**Equipe:** Whermerson Rodrigues Marques

# CompMob

## Descrição

O aplicativo tem como objetivo principal atuar na área do abastecimento hídrico, colaborando para a realização de cálculos determinantes para o dimensionamento de um hidrômetro na rede. Os dados serão salvos em nuvem e poderão ser acessados a qualquer momento pelo usuário.

Este projeto terá um cunho técnico, onde existem premissas para a escolha correta do hidrômetro para que não fique subdimensionado. Assunto em que todas as companhias trabalham neste sentido para a melhor performance do hidrômetro na rede do cliente, melhorando o abastecimento da população ao passo em que se tem ganhos significativos em termos de faturamento da companhia.

Este projeto utilizará como referência técnica um documento chamado Instrução de Trabalho para que se possa realizar os cálculos de forma correta, baseando-se em dados técnicos e avaliados.

## Usuários

Técnicos e profissionais ligados a área da micromedição na companhias de saneamento que utilizem os mesmos critérios adotados nos cálculos especificados da aplicação.

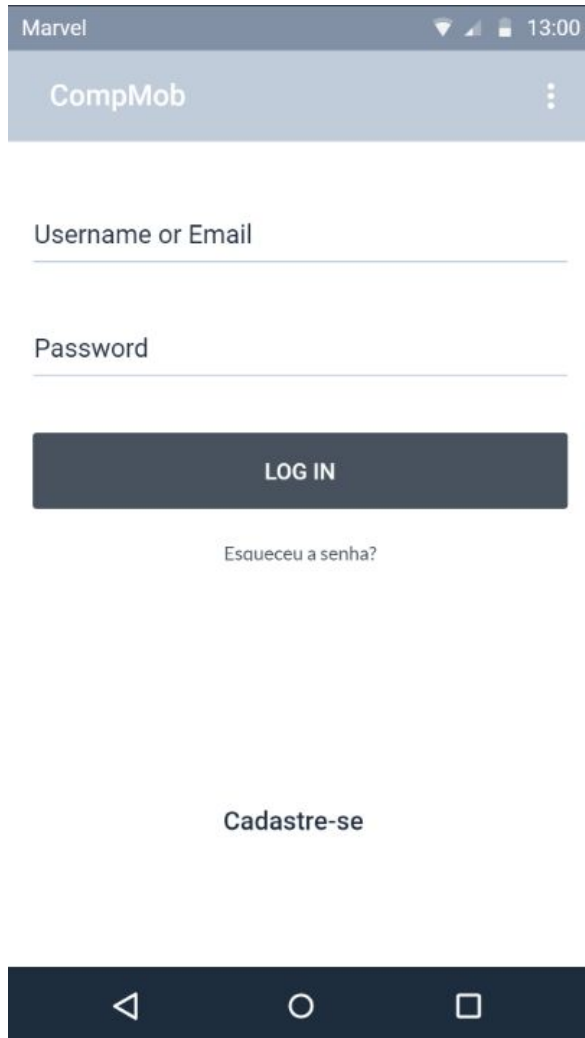
## Funcionalidades

Liste as principais funcionalidades do seu aplicativo. Por exemplo:

- Salva informações dos dados referentes ao cliente
- Cria uma lista (ListView) dos clientes
- Registra os cálculos realizados
- Informa, de acordo com os dados registrados, o dimensionamento correto do hidrômetro
- Tira fotos para registrar informações do cliente

## Protótipo da Interface com o usuário

### Tela 1 - Login e Cadastro



The image shows a mobile app interface for login and registration. At the top, there is a status bar with the text 'Marvel' and icons for Wi-Fi, signal, and battery, along with the time '13:00'. Below this is a header bar with the text 'CompMob' and a three-dot menu icon. The main content area contains two input fields: 'Username or Email' and 'Password'. Below these fields is a dark blue button with the text 'LOG IN'. Under the button is a link that says 'Esqueceu a senha?'. At the bottom of the form is a link that says 'Cadastre-se'. The entire form is centered on a light gray background. At the very bottom of the screen is a dark blue navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

A tela de login irá ser inicializada assim que o usuário iniciar o App e após o SplashScreen. Também através dessa tela o usuário poderá realizar um cadastro apenas inserindo o e-mail e confirmando esse e-mail.

## Tela 2 - Lista de clientes



Nesta tela o usuário poderá acessar todos os registros realizado por ele, assim como também adicionar um novo registro ou excluir.

### Tela 3 - Cliente



Nesta tela conterá as informações com os inputs que o usuário realizou para cada cliente que ele clicar na Lista de Clientes. Aqui irá conter os dados do cliente assim como uma foto (caso tenha) e o correto dimensionamento de seu hidrômetro.

## Tela 4 - Cadastro

Marvel 13:00

CompMob

Dimensionamento

Categoria

- Imóvel
- Grande Cliente
- Comercial
- Industrial

Média de Consumo de Água do Bairro

Quantidade de pessoas

Diâmetro da Ligação

Nesta tela conterá os campos para cadastrar o cliente, assim como também os campos que irão servir como base para obtenção de dados nos cálculos de dimensionamento.

## Considerações chaves

### Como seu app vai lidar com a persistência de dados?

O aplicativo irá se comunicar com o Firebase que é uma biblioteca que permite salvar dados em um banco online e que permite também salvar os dados do aplicativo localmente quando esteja offline e possa realizar o carregamento (upload e download) dos dados do banco no momento em que se conecta com a internet.

**Descreva qualquer caso excepcional, se houver, a respeito da experiência do usuário (UX - *User eXperience*).**

Se por acaso o usuário não conseguir registrar todos os dados num determinado momento, seja porque a aplicação fechou ou porque a bateria desliga, será passado via bundle para o savedInstanceState os dados já colocado pelo usuário.

**Descreva as bibliotecas que você está pensando em utilizar e forneça as razões para incluí-las no seu projeto.**

Firestore  
RecyclerView

**Descreva como você vai implementar os serviços do *Google Play*.**

Irei implementar a autenticação do google através do firebase apenas para cadastro.

## Planejamento das tarefas

### Tarefa 1: Configuração do projeto

- Configurar o firebase database para que ele possa ser iniciado ao startar a aplicação.
- Criar todo o CRUD e a autenticação com o banco, para que o sistema possa reconhecer o usuário ou cadastrar um novo caso necessário.
- Se o usuário já realizou o login, é necessário fazer a verificação da sessão assim que iniciar aplicação.
- Em seguida, com o usuário na sessão, chamar o método da intent para a tela com as listas.
- Configuração do search(busca) dos clientes que deseja encontrar, através da matrícula, endereço ou nome do cliente.
- Nesta segunda tela também é preciso configurar a biblioteca do RecyclerView assim como todas as suas dependências e métodos (LayoutManager, ViewHolder, Bind, Adapter, etc.)
- Dar o intent para a tela do cliente assim que clicar em um dos itens.
- Dar o intent para a tela de cadastro assim que clicar no Floating Action Button
- Na tela do cliente, é necessário buscar os dados salvos no firebase database e preencher os campos.
- Por fim, na tela de cadastro, é necessário fazer o upload dos dados para o database.

## **Tarefa 2: Implementar UI para cada atividade e fragmento**

- Construir UI para o Splash Inicial
- Criar a Logo que irá aparecer durante o splashscreen
- Construir os ícones que irão acompanhar as telas
- Definir os estilos e cores dentro do XML
- Construir UI para a Tela de Login
- Construir UI para a Tela da Lista de clientes
- Construir UI para a Tela de Cliente
- Construir UI para a Tela de Cadastro
- Utilizar o plugin Android Drawable Import para auxiliar na importação das imagens