

A avaliação da componente prática da disciplina será realizada com base na aplicação Android BGG (Board Games Galore), a ser desenvolvida ao longo do semestre. A aplicação fornece funcionalidades de manutenção de listas de jogos de tabuleiro com base nos dados fornecidos pela [Web API Board Game Atlas](#).

O desenvolvimento da aplicação será realizado em três fases. O presente documento contém a especificação dos requisitos da primeira fase. Oportunamente serão produzidos os enunciados com os requisitos das restantes fases do trabalho. A entrega de cada uma das fases é realizada através da tag correspondente no repositório GitHub do grupo. O nome da tag para a primeira entrega é “`bgg_1`”.

A aplicação BGG, pronunciada Bee Gees¹, viabiliza a consulta de informação relacionada com jogos de tabuleiro, sendo a origem dessa informação a [Web API Board Game Atlas](#). Para viabilizar o acesso a esta API, cada grupo tem de solicitar a criação de token (`client_id`) para identificação da aplicação que vai desenvolver. Esse token será incluído em todos os pedidos HTTP realizados. A descrição dos passos necessários à criação deste token está aqui: <https://www.boardgameatlas.com/api/docs/apps>. Note que a API é de uso livre e como tal espera-se que obedeça às regras de boa cidadania (<https://www.boardgameatlas.com/api/docs/ratelimits>).

A aplicação inclui obrigatoriamente os seguintes ecrãs (e.g. Activities):

- Ecrã para pesquisa de jogos com base numa string de texto contendo parte do nome do jogo;
- Ecrã (ou ecrãs) para apresentação da informação detalhada do jogo, nomeadamente: imagem, nome, ano de publicação, número mínimo e máximo de jogadores, idade mínima, descrição, empresa que o publicou originalmente, lista dos nomes dos seus criadores, classificação média e *link* para as regras;
- Ecrã para apresentação da lista de jogos mais populares;
- Ecrã para apresentação da lista de jogos que foram publicados por uma dada empresa;
- Ecrã para apresentação da lista de jogos que foram criados por um dado indivíduo;
- Ecrã para apresentação da informação dos autores da aplicação e onde é feita referência à fonte de dados.

Para além dos ecrãs identificados, a aplicação suporta também as seguintes funcionalidades:

- Sempre que é seleccionado um jogo de uma qualquer lista, é apresentada a informação detalhada desse jogo através da navegação para o ecrã correspondente;
- Todos os elementos de listas contém, pelo menos, o nome do jogo, a classificação média e o seu *thumbnail*;
- No ecrã de apresentação do detalhe do jogo:
 - A selecção de um dos nomes dos criadores promove a navegação para um ecrã que apresenta a lista dos jogos por ele criados;
 - A selecção do nome da empresa promove a navegação para um ecrã que apresenta a lista dos jogos publicados por essa empresa;
 - A selecção da imagem do jogo promove a apresentação, no *browser*, da página oficial do jogo;
 - A selecção do *link* para as regras do jogo promove a apresentação, no *browser*, da página correspondente;

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Bee_Gees

Além das funcionalidades indicadas, a aplicação suporta internacionalização, ou seja, todos os textos apresentados devem ser especificados para Português e Inglês (idioma por omissão). Note que neste requisito não estão incluídos os textos relativos à informação dos jogos, uma vez que a API actualmente não suporta internacionalização.

A informação necessária para a implementação é obtida através do *endpoint* fornecido pela API para a realização de pesquisas, que está documentado aqui: <https://www.boardgameatlas.com/api/docs/search>. Conforme documentado, as listas retornadas pela API têm no máximo 100 elementos. Por simplificação, e apenas nesta fase do trabalho, a aplicação apenas apresentará os primeiros 30 elementos de cada lista, ou seja, o número de máximo de elementos produzidos pelo *endpoint* quando o parâmetro `limit` não é especificado.

Os detalhes relacionados com a experiência de utilização, como por exemplo o aspecto geral da UI da aplicação e outros detalhes de navegação, são deixados ao critério dos autores.

Sublinha-se que nesta fase da implementação se presume que o dispositivo tem quase sempre conectividade.

Bom trabalho!

Data limite de entrega

3 de Novembro de 2019

ISEL, 26 de Setembro de 2019