

Na primeira fase do trabalho o conjunto de funcionalidades a implementar na aplicação BGG foi relativo à consulta de listas de jogos produzidas pela [Web API Board Game Atlas](#). Na implementação presume-se que o dispositivo tem quase sempre conectividade e que, na ausência da mesma, a generalidade das funcionalidades estão indisponíveis. Também por simplificação, na implementação atual apenas são apresentados os primeiros 30 elementos de cada lista.

Nesta fase do desenvolvimento da aplicação o ênfase será colocado na melhoria da experiência de utilização, em particular, na criação de funcionalidades que possam ser usadas mesmo que o dispositivo não tenha conectividade. Outro aspecto importante é garantir que é feito uso criterioso da rede de comunicações, uma vez que o seu uso pode estar sujeito a pagamento.

O resto do documento contém a descrição do conjunto de requisitos a implementar na segunda fase do desenvolvimento da aplicação. A entrega é realizada através da criação da tag “`bgg_2`” no repositório GitHub do grupo.

Paginação

Nesta fase pretende-se melhorar a implementação dos ecrãs da fase 1 por forma a que apresentem as listas completas, em vez de as limitar aos primeiros 30 elementos. Para este efeito é necessário fazer uso do suporte para paginação fornecido pela API de forma a que os elementos das listas sejam obtidos incrementalmente e por solicitação explícita do utilizador. O propósito aqui é usar criteriosamente a rede de comunicações reduzindo a probabilidade de serem obtidos dados que não serão usados. A paginação é realizada através dos parâmetros `limit` e `skip` do *endpoint* usado na primeira fase.

Listas personalizadas de jogos

O grupo de funcionalidades “Listas personalizadas de jogos” a acrescentar à aplicação é relativo à manutenção (i.e. criação, visualização e edição) de listas personalizadas de jogos. As listas são identificadas pelo seu nome e contêm a informação dos jogos que as compõem. Com este grupo de funcionalidades pretende-se dar suporte à existência de listas pessoais de jogos, por exemplo, *wish list*, jogos já adquiridos, etc.

Devido às limitações impostas pela API que está a ser usada, as listas personalizadas serão apenas armazenadas no dispositivo. Isto significa que as listas serão armazenadas localmente de forma persistente e que a manutenção das listas poderá ser realizada mesmo que não exista conectividade. A única funcionalidade deste grupo que requer existência de conectividade é a adição de jogos às listas.

Favoritos

A ideia subjacente às funcionalidades de “Favoritos” é dar suporte à notificação do surgimento de novos jogos que sejam potencialmente interessantes para o utilizador. Note que a implementação destas funcionalidades apenas ficará concluída na fase 3 do trabalho. Para já o objectivo é apenas criar as fundações para gerar essas notificações.

A identificação de potenciais favoritos é realizada através da indicação de um conjunto de características do jogo, nomeadamente, mecânica de jogo (mechanics), categoria (categories), editora (publisher) e criador (designer). O conjunto de características, ao qual é atribuído um nome, é usado para especificar a pesquisa a fazer na API, cujos resultados serão usados para verificar se existem ou não novas entradas relativamente à última pesquisa realizada. Porque o utilizador pode gostar de jogos com características muito distintas, a aplicação deve suportar a especificação de vários conjuntos de características. Como exemplo imagine que o utilizador pretende receber notificações quando surgir um novo jogo com mecânica “Cooperative” e desenhado pelo Matt Leacock ou quando surgir um novo jogo da categoria “Space Exploration”, com a mecânica “Action Selection” e publicado pela “Devir”. Para receber as notificações correspondentes o utilizador terá que especificar dois conjuntos de características distintos.

Nesta fase pretende-se que implemente:

1. O ecrã para criação de novos conjuntos de características;
2. O ecrã para apresentação da lista de jogos que cumprem atualmente o critério especificado por um conjunto de características;
3. O ecrã que apresenta a lista com os conjuntos de características criados pelo utilizador.

Nesta fase pretende-se também que a implementação garanta o armazenamento local da informação necessária à detecção do surgimento de novos jogos nos diversos grupos de favoritos.

Reitera-se que 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.

Bom trabalho!

Data limite de entrega

1 de Dezembro de 2019

ISEL, 6 de Novembro de 2019