

CIDADES INTELIGENTES UMA PROPOSTA DE IMPLANTAÇÃO PARA ARIQUEMES

RELATÓRIO MENSAL DE ATIVIDADES DO COLABORADOR

Período (mês/ano): 2026-03				
Função no Projeto: Desenvolvedor Técnico Sênior de Informática 1 (Sistemas Web e Mobile)				
Nome: Daniel Brandao Nascimento				
E-mail: daniel.brandao.dev@gmail.com				
Dia	Atividade Desenvolvida (Lançar atividades correspondentes à carga horária semanal da contratação ou designação)	Hora Início	Hora Final	Carga Horária
2	Revisão das configurações de ThemeData no Flutter, realizando ajustes em cores primárias e componentes globais para garantir a conformidade com a identidade visual do projeto	08:00	10:00	02:00
2	Refatoração de botões e inputs de texto para utilizarem as variáveis do tema centralizado, eliminando estilos "hardcoded" identificados em versões anteriores do código.	10:00	12:00	02:00
4	Refatoração da arquitetura visual do projeto com a criação de uma classe centralizada para gestão de Shadows (sombas) e Gradients (gradientes), visando a padronização e reutilização de estilos	08:00	09:00	01:00
4	Mapeamento técnico de classes e componentes legados que ainda não utilizam as variáveis do tema centralizado, identificando pontos de melhoria para a futura substituição de cores fixas pelo novo padrão visual.	09:00	10:00	01:00
7	Realizada revisão de Merge Requests enviadas por outro desenvolvedor, analisando alterações relacionadas à integração de serviços do Firebase e atualização do ícone padrão da aplicação.	18:00	20:00	02:00
7	Ajuste realizado na tela de login após sugestão recebida em code review, corrigindo ponto indicado na lógica do código e alinhando com as regras do formulário.	20:00	22:00	02:00
12	Reunião com a equipe de desenvolvimento com o objetivo de alinhar e apresentar o andamento da construção do projeto até o momento, além de definir novas funcionalidades e ajustes necessários.	21:00	23:00	02:00
16	Estudo da ferramenta Figma por meio de videoaulas, documentação, abordando conceitos de organização de layout e estruturação de telas.	19:00	21:00	02:00

CIDADES INTELIGENTES UMA PROPOSTA DE IMPLANTAÇÃO PARA ARIQUEMES

RELATÓRIO MENSAL DE ATIVIDADES DO COLABORADOR

16	Continuidade do estudo da ferramenta Figma, explorando recursos como Frame, Section e Slice para organização de interfaces.	21:00	23:00	02:00
17	Implementação de extensão para formatação de data, padronizando a exibição das informações no aplicativo.	19:00	21:00	02:00
17	Ajustes no código relacionados ao tratamento e formatação de datas, visando melhor organização e reutilização na tela de notificações, e para uso futuro em componentes da interface.	21:00	23:00	02:00
19	Implementação de modal para exibição de detalhes de notificações, utilizando AlertDialog e estruturando layout com título, data e conteúdo.	08:00	10:00	02:00
19	Integração do modal de detalhes ao NotificationCard, incluindo controle de abertura condicional baseado no conteúdo da notificação.	10:00	12:00	02:00
19	Implementação de lógica para exibição do "ver mais" em conteúdos com mais de 80 caracteres, incluindo ajuste de comportamento do card.	14:00	16:00	02:00
19	Ajustes finais na interface de notificações, com correção de problemas de overflow e melhoria de espaçamento entre elementos.	21:00	23:00	02:00
20	Correções aplicadas após code review, considerando sugestões de melhoria na implementação dos detalhes da notificação, incluindo ajuste na estratégia de exibição de interface com uso de BottomSheet no lugar de AlertDialog.	18:00	20:00	02:00
21	Desenvolvimento do design do BottomSheet de notificações no Figma, definindo estrutura visual e organização dos elementos.	14:00	16:00	02:00

CIDADES INTELIGENTES UMA PROPOSTA DE IMPLANTAÇÃO PARA ARIQUEMES

RELATÓRIO MENSAL DE ATIVIDADES DO COLABORADOR

22	Início da criação do layout da tela de recuperação de senha no Figma, definindo a estrutura e disposição dos elementos.	14:00	16:00	02:00
22	Continuidade da construção da tela de recuperação de senha no Figma, ajustando componentes e organização visual.	18:00	20:00	02:00
22	Refinamento do layout da tela de recuperação de senha no Figma, realizando ajustes visuais e preparando o design para implementação.	22:00	23:00	01:00
23	Ajustes no comportamento do BottomSheet de notificações, corrigindo abertura indevida para conteúdos sem overflow e aplicando validação adequada para exibição.	09:00	11:00	02:00
23	Aplicadas melhorias visuais no BottomSheet, incluindo ajustes de layout, cores e estrutura, além de refatoração para simplificação da lógica e melhor legibilidade do código.	19:00	21:00	02:00
24	Realizada pesquisa de referências de UI/UX para fluxos de onboarding e boas-vindas, analisando padrões de mercado para solicitações de permissões nativas.	19:00	21:00	02:00
24	Estudo e definição dos elementos visuais e ilustrações que serão aplicados no onboarding, garantindo alinhamento com a marca do projeto.	21:00	23:00	02:00
25	Início da criação das telas de onboarding no Figma, definindo a estrutura de frames e a hierarquia visual das informações de boas-vindas.	14:00	16:00	02:00
25	Desenvolvimento das interfaces específicas para solicitações de Localização, Notificação e Câmera, aplicando componentes de cards e botões de ação.	16:00	18:00	02:00

CIDADES INTELIGENTES UMA PROPOSTA DE IMPLANTAÇÃO PARA ARIQUEMES

RELATÓRIO MENSAL DE ATIVIDADES DO COLABORADOR

25	Configuração das interações entre as telas de onboarding no Figma e ajustes de espaçamento e tipografia conforme o design system.	19:00	21:00	02:00
25	Finalização dos detalhes visuais, aplicação de sombras e exportação de ativos (assets) para preparação da etapa de desenvolvimento.	21:00	23:00	02:00
26	Início da implementação técnica do onboarding no Flutter, configurando o widget PageView e a estrutura básica de navegação entre as telas.	08:00	10:00	02:00
26	Desenvolvimento de componentes reutilizáveis para as telas de onboarding, incluindo botões personalizados e indicadores de progresso (dots).	10:00	12:00	02:00
26	Implementação da lógica de exibição de conteúdo dinâmico para as 5 telas de onboarding, integrando os textos e imagens definidos no design.	18:00	20:00	02:00
26	Refinamento da interface no Flutter para garantir a fidelidade visual com o protótipo do Figma e ajustes de responsividade para diferentes tamanhos de tela.	20:00	22:00	02:00
27	Implementação da nova Splash Screen nativa (Android/iOS) e atualização dos ativos de marca, garantindo a nova identidade visual logo na inicialização do aplicativo.	08:00	10:00	02:00
27	Realizado code review enviadas por outro desenvolvedor, analisando a implementação do fluxo de reporte de problemas e sugerindo melhorias na lógica de envio	18:00	19:00	01:00
27	Realização de testes em build APK após reporte de falha no upload de imagem por parte da coordenação. Realizada análise conjunta com outro desenvolvedor para identificação da causa raiz e aplicação de correção imediata para viabilizar o merge da funcionalidade.	20:00	21:00	01:00

CIDADES INTELIGENTES UMA PROPOSTA DE IMPLANTAÇÃO PARA ARIQUEMES

RELATÓRIO MENSAL DE ATIVIDADES DO COLABORADOR

28	Refatoração do onboarding para remover valores fixos e centralizar os estilos de UI, garantindo uma fonte única de dados para o fluxo de telas.	18:00	19:00	01:00
30	Criação do pacote <code>onboardingRepository</code> , implementação do <code>OnboardingStorage</code> e <code>OnboardingRepository</code> com <code>SharedPreferences</code> .	08:00	12:00	04:00
30	Desenvolvimento do <code>OnboardingCubit</code> , <code>OnboardingState</code> e criação do <code>OnboardingView</code> com <code>BlocProvider</code>	18:00	20:00	02:00
30	Configuração do <code>AppRouter</code> com <code>ValueNotifier</code> , implementação da lógica de <code>redirect</code> (<code>Auth</code> + <code>Onboarding</code>) e injeção de dependência no <code>App.dart</code>	20:00	22:00	02:00
31	Implementação do método <code>markCompleted</code> para salvar a chave de visualização única. Identificado bug no <code>AppRouter</code> onde o redirecionamento (<code>redirect</code>) não disparava após a atualização da chave	08:00	09:30	01:30
31	Reunião via Meet com Jessica para análise do problema de navegação e definição estratégica do fluxo de prioridade entre <code>Onboarding</code> e <code>Autenticação</code> .	09:30	10:30	01:00
31	Reconfiguração do <code>AppRouter</code> para garantir que o <code>GoRouter</code> escute a mudança de estado na última página do onboarding e execute o redirecionamento dinâmico para <code>Login</code> ou <code>Home</code> conforme o status de autenticação.	10:30	12:00	01:30
31	Implementação de testes unitários do <code>OnboardingRepository</code> e <code>OnboardingStorage</code> para validar persistência e estados de erro.	18:00	20:00	02:00

CIDADES INTELIGENTES UMA PROPOSTA DE IMPLANTAÇÃO PARA ARIQUEMES

RELATÓRIO MENSAL DE ATIVIDADES DO COLABORADOR

Carga horária mensal : 80:00

Assinatura
Daniel Brandão Nascimento

Assinatura
VAGNER SCHOABA