O problema alvo do projeto é a alta concentração de dúvidas dos alunos, dúvidas estas que surgem quando estão em sala, porém por vergonha não há esclarecem com os professores, quando estão casa fazendo suas atividades, estudando para provas, etc. Estas dúvidas ficam sem respostas e acabam prejudicando os alunos.

A aplicação da solução é bem simples, os alunos que tiverem suas dúvidas terão acesso a um aplicativo, onde nele eles poderão fazer perguntas e serão respondidos por outros alunos que sabem responder esta dúvida.

Para solucionar o problema de modo geral, o app irá se basear em gamification, onde para um aluno poder fazer uma pergunta, ele tem que ter um ponto, e para conseguir ganhar pontos ele tem que responder outras perguntas. Com isso o aluno sempre precisará aprimorar seus conhecimentos, tendo que aprender de tudo um pouco.

O método de avaliação para as respostas será feito por um bot, pelo aluno que fez a pergunta, por uma equipe de moderadores e também em alguns casos por um professor. O bot será o primeiro avaliador, onde verificará se a resposta é válida, se tem palavras de baixo escalão, etc. O aluno que fez a pergunta falará se a resposta foi útil e o professor atuará em último caso, porque ele avaliará apenas respostas, que por algum motivo não foram avaliadas.

O projeto foi dividido em 8 classes uma delas sendo a classe principal “main” , duas classes com herança e duas classes abstratas, usando quase todos os princípios abordados em sala de aula.

No programa, poderá ser cadastrado, procurado, excluído, e alterado os dados de alunos, professores, moderadores, pergunta e da dúvida. O usuário poderá ter a opção de cadastrar perfis de alunos, professores, moderadores, também, poderá cadastrar dúvidas, e respostas. Quando cadastrado, ele poderá alterar, e excluir qualquer dado.

**UML**

