

Técnicas de Construção de Programas INF01120 - Trabalho Final

Etapa 1

Grupo 5.

Nome dos Integrantes: André Mainardi Klarmann, Juan Marcelo Trabaina, João Gabriel Rau Wendt. Lucas Leal Meregalli.

Mudanças em relação à Etapa anterior

Nesta seção, registramos que houve uma pequena mudança em relação ao que foi especificado no documento da etapa anterior, nós adicionamos o um novo tipo de tarefa, Sorte. Todos os outros requisitos e definições permanecem conforme estabelecido inicialmente.

Requisitos

Requisitos Funcionais

Código	Descrição
RF-1	O usuário deve ser capaz de criar tarefas, especificando categoria
RF-2	O sistema deve permitir que o usuário selecione a categoria da tarefa para definir o atributo relacionado (ex.: força, inteligência).
RF-3	O sistema deve atualizar o nível do atributo correspondente sempre que uma tarefa for marcada como concluída.
RF-4	O sistema deve exibir o progresso do usuário em cada atributo de forma visual.
RF-5	O usuário deve poder acessar um histórico das tarefas concluídas.

Requisitos Não Funcionais

Código	Descrição
RNF-1	O sistema deve ter uma interface intuitiva para o usuário.
RNF-2	O sistema deve exibir as informações de forma clara e organizada.
RNF-3	O sistema deve apresentar respostas rápidas às ações do usuário.
RNF-4	A aplicação deve ser confiável para uso contínuo.
RNF-5	A aplicação deve armazenar dados localmente durante a sessão.

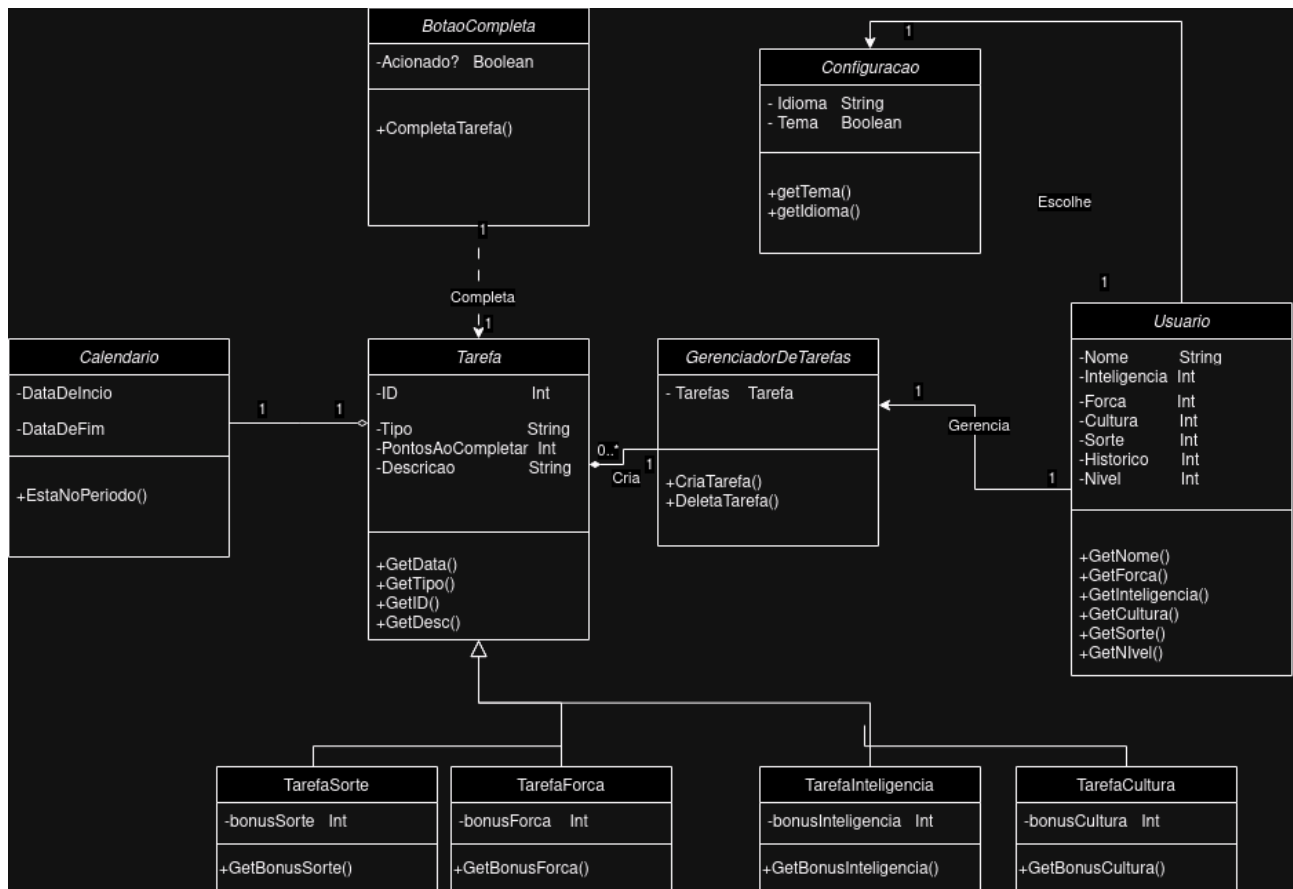
Os requisitos funcionais foram organizados para proporcionar uma experiência de uso completa, desde a criação de tarefas até o acompanhamento do desempenho, com o histórico servindo como um recurso de acompanhamento adicional.

Nos requisitos não funcionais, demos prioridade à usabilidade e confiabilidade do sistema, considerando a importância de uma interface intuitiva e clara, bem como a rapidez nas respostas às ações do usuário. Isso visa tornar o protótipo fácil de usar e garantir uma experiência estável e satisfatória, mesmo em sessões locais e sem armazenamento permanente.

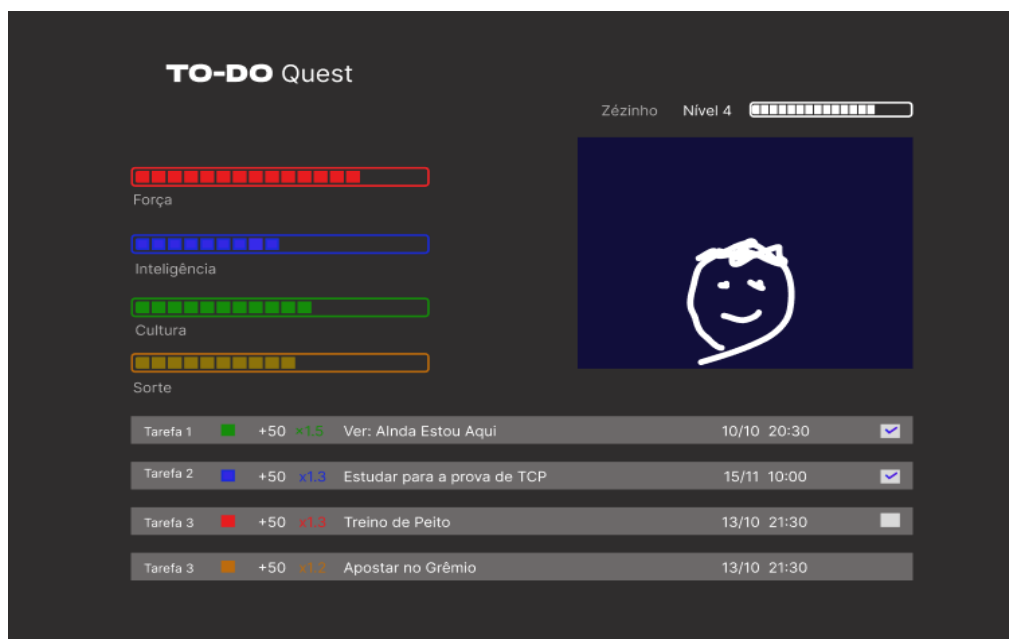
Projeto

A classe Usuario guarda as habilidades e histórico de progresso de cada pessoa, e o GerenciadorDeTarefas é responsável por organizar as tarefas, permitindo criar e excluir conforme

necessário. Já a classe Configuracao permite ajustar idioma e tema, enquanto o Calendario define períodos específicos em que as tarefas devem ser realizadas, trazendo um senso de urgência ou planejamento. Para facilitar a experiência, a classe BotaoCompleta conecta tudo isso, permitindo que o usuário marque as tarefas como concluídas.



Interface com o Usuário



Os pontos estão localizados na parte superior da interface para estabelecer uma hierarquia clara e intuitiva entre a evolução do jogador e suas tarefas. Colocá-los no topo enfatiza que o progresso do

usuário é a prioridade, refletindo suas habilidades e conquistas. A disposição também cria um contraste visual, destacando os pontos como objetivos a serem alcançados, enquanto as tarefas ficam abaixo, servindo como os meios para alcançar esses objetivos. Dessa forma, o usuário é constantemente lembrado de suas metas, com as tarefas funcionando como etapas que contribuem para o aumento dos pontos. A separação ajuda a manter a interface organizada e evita a sobrecarga de informações. Além disso, facilita o acompanhamento do progresso de forma clara e motivadora.