

---

# **Projeto de Programação Orientada a Objetos**

---

**Projeto DInDin**  
**Documento visão**

**Versão <1.0>**

<b>Projeto DinDin - Educação Financeira para Crianças</b>	Versão: 1.0
Documento visão	Data: 01/11/2022
Kauan F. dos Santos, André K.D. C. Andrade, Graziela da C. Ralph e Sarah P. Antunes.	

## Histórico da Revisão

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
26/11/2022	0.5	Criação do documento.	Kauan Ferreira dos Santos
27/11/2022	0.75	Revisão do documento.	André K. D. C. Andrade
28/11/2022	1.0	Revisão do documento	Graziela da Costa Ralph

<b>Projeto DinDin - Educação Financeira para Crianças</b>	Versão: 1.0
Documento visão	Data: 01/11/2022
Kauan F. dos Santos, André K.D. C. Andrade, Graziela da C. Ralph e Sarah P. Antunes.	

## Índice Analítico

1. Introdução	4
1.1 Finalidade	4
1.2 Escopo	4
1.3 Referência	4
2. Posicionamento	4
2.1 Descrição do Problema	4
2.2 Sentença de Posição do Produto	5
3. Descrições dos Envolvidos e Usuários	5
3.1 Resumo dos Envolvidos	5
3.2 Resumo dos Usuários	5
3.3 Ambiente do Usuário	5
3.4 Principais Necessidades dos Usuários ou dos Envolvidos	6
3.5 Alternativas e Concorrência	6
4. Visão Geral do Produto	6
4.1 Perspectiva do Produto	6
4.2 Suposições e Dependências	6
5. Recursos do Produto	7
6. Outros Requisitos do Produto	8

<b>Projeto DinDin - Educação Financeira para Crianças</b>	Versão: 1.0
Documento visão	Data: 01/11/2022
Kauan F. dos Santos, André K.D. C. Andrade, Graziela da C. Ralph e Sarah P. Antunes.	

# Documento visão

## 1. Introdução

O objetivo deste documento é coletar, analisar e definir as características e necessidades de alto nível do DinDin - Educação Financeira para Crianças. O foco está nas capacidades necessárias para os envolvidos e usuários finais, e porque estas necessidades existem. Os detalhes de como o DinDin atende estas necessidades estão detalhados na especificação de caso de uso e na especificação suplementar.

### 1.1 Finalidade

O presente documento tem como objetivo descrever sobre a educação financeira na vida das crianças, assim como a criação de um jogo para auxiliar nisso.

### 1.2 Escopo

Esse sistema permitirá que o usuário aprenda de forma interativa e divertida sobre como administrar seu dinheiro, disponibilizando mecanismos com o objetivo de facilitar o aprendizado dos mesmos.

### 1.3 Referência

A importância da educação financeira infantil nas famílias do Distrito Federal, 2022. Disponível em: <<https://www.df.senac.br/faculdade/a-importancia-da-educacao-financeira-infantil-nas-familias-do-distrito-federal/>> Acesso em: 25/11/2022

Educação Financeira para crianças, 2022. Disponível em: <<https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos12/64316569.pdf>> Acesso em: 25/11/2022.

A importância da educação financeira infantil, 2022. Disponível em: <<https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos12/64316569.pdf>> Acesso em: 26/11/2022.

A importância da educação financeira infantil, 2022. Disponível em: <<https://educacaoofinanceira.com.br/wp-content/uploads/2021/11/tcc-a-importancia-da-educacao-financeira-infantil.pdf>> Acesso em: 27/11/2022.

Educação financeira infantil: Entenda o que é e qual a sua importância, 2022. Disponível em: <<https://www.suno.com.br/artigos/educacao-financeira-infantil/>> Acesso em: 27/11/2022.

## 2. Posicionamento

### Descrição do Problema

O problema	A ausência de educação financeira na vida infantil
afeta	Crianças de 7 a 11 anos
cujo impacto é	Falta de uma boa administração do dinheiro na fase adulta, causando grandes dificuldades na vida financeira da maior parte da população.
uma boa solução seria	Adicionar na grade curricular infantil uma modalidade para educação financeira.  Acabar com o tabu de não falar sobre isso com as crianças.  Ensinar elas de forma divertida, como gastar seu dinheiro de

<b>Projeto DinDin - Educação Financeira para Crianças</b>	Versão: 1.0
Documento visão	Data: 01/11/2022
Kauan F. dos Santos, André K.D. C. Andrade, Graziela da C. Ralph e Sarah P. Antunes.	

	forma inteligente através de jogos.
--	-------------------------------------

### Sentença de Posição do Produto

Para	Crianças de 7 a 11 anos
Que	Que ainda não sabem como administrar seu dinheiro
O DinDin	É um jogo
Que	Ensina crianças de forma divertida e interativa á como gastar seu dinheiro
Diferente de	Monopoly
Nosso produto	Possui uma maior interatividade entre o usuário e as lojas do jogo, tendo cada uma delas itens variados para que ele precise saber como gastar seu dinheiro de forma inteligente para assim completar o jogo. Além disso, possui um sistema de ranking para incentivar a concorrência entre os jogadores.

### Descrições dos Envolvidos e Usuários

#### Resumo dos Envolvidos

Nome	Descrição	Responsabilidades
<i>Equipe de desenvolvimento</i>	Equipe de alunos integrados do IFAM.	Planejar, desenvolver e implementar o sistema.
Emmerson Santa Rita	Professor do IFAM	Gerenciar o andamento do projeto, assim como a cobrança.

#### Resumo dos Usuários

Nome	Descrição	Responsabilidades	Envolvidos
<i>Usuário Comum</i>	Crianças que buscam se divertir e aprender.	Utilização do sistema de forma apropriada.	Pais que auxiliam filhos a usar o software.

### Ambiente do Usuário

O software foi feito para 4 ou até 6 pessoas, tendo em média 15 minutos por partida. Além disso, foi feito para desktop(seja de trabalho, uso pessoal e etc), sendo possível até mesmo vir uma versão mobile algum dia.

### Principais Necessidades dos Usuários ou dos Envolvidos

A educação financeira para crianças tem uma grande importância para a criança, porque ela passa a compreender qual é o real valor do dinheiro. Além disso, ela passa a associar a questão do esforço e recompensa. Afinal, essa é a principal lógica do mercado de trabalho e do empreendedorismo. Então, ela

<b>Projeto DinDin - Educação Financeira para Crianças</b>	Versão: 1.0
Documento visão	Data: 01/11/2022
Kauan F. dos Santos, André K.D. C. Andrade, Graziela da C. Ralph e Sarah P. Antunes.	

entende como é importante poupar para ter alguns produtos, e como é necessário ter disciplina para ter uma vida próspera e feliz.

A criança também compreende que muitas vezes ela precisa fazer escolhas para ter o que quer. Ou seja, é preciso renunciar a um produto para ter outro. Nesse caso, ela passa a ter uma noção sobre a limitação do orçamento familiar e com isso consegue separar de maneira muito melhor o que é necessidade e o que é supérfluo.

Necessidade	Prioridade	Preocupações	Solução Atual	Soluções Propostas
Transmitir mensagens				

### Alternativas e Concorrência

**Banco Imobiliário:** O jogo simula situações reais em que os participantes precisam lidar com seus ganhos e gastos, incluindo conceitos como aluguel, empréstimo, propriedade, salário, etc. Ao lidar com imprevistos da vida, os jogadores aprendem a lidar com cada situação de forma lúdica.

O Banco Imobiliário é a versão brasileira do "Monopoly" (Hasbro), e mesmo após ter passado por algumas modificações, ambos os jogos continuam sendo o mesmo em essência: eles lidam com a compra e venda de propriedades como casas, hotéis e empresas, e vence o jogador que não for à falência ou que tiver mais propriedades.

**Ponto Positivo:** Um jogo divertido que pode demorar alguns bons minutos se jogado de forma inteligente, ótimo para passar o tempo com os amigos.

**Ponto Negativo:** Pouca interatividade do usuário com as lojas do jogo, deixando o jogo repetitivo ao passar do tempo.

### 3. Visão Geral do Produto

#### Perspectiva do Produto

O sistema é independente e não precisa de mais nada para auxiliar em sua execução.

#### Suposições e Dependências

O software foi feito para qualquer desktop com o sistema operacional que é compatível com java 16, não necessitando de uma máquina muito potente para a utilização do software.

### 4. Recursos do Produto

1. O dono do computador, vai ser como um administrador do sistema, sendo assim, ele que irá adicionar os jogadores na partida, podendo assim escolher o modo de jogo. Para consultar o histórico de um jogador, o administrador deve primeiro acessar um nickname.

2. Já o jogador, poderá fazer muito mais coisas no sistema, como por exemplo configurar o som do jogo, podendo desativá-lo quando achar necessário.

3. Não só isso, mas o jogador também vai poder configurar os efeitos sonoros do jogo, sendo preciso acessar o menu para fazer isso.

5. Ainda na tela de menu, o usuário vai poder sair do jogo utilizando a opção "sair".

6. Ao clicar no botão de "Jogar" no menu inicial, o jogador irá para a tela de escolha de modo onde ele vai poder escolher entre o modo "Fácil" e o modo "Difícil", junto ao dono do computador.

7. Depois disso, o jogador(Jogadores) terá uma tela onde o mesmo pode se identificar facilmente

<b>Projeto DinDin - Educação Financeira para Crianças</b>	Versão: 1.0
Documento visão	Data: 01/11/2022
Kauan F. dos Santos, André K.D. C. Andrade, Graziela da C. Ralph e Sarah P. Antunes.	

com a utilização de seu apelido(será possível fazer a identificação de até 6 jogadores).

8. Ainda na tela de “Jogadores”, o jogador poderá escolher de forma simples a cor de seu personagem da partida, precisando apenas adicionar seu apelido na casa de cor desejada.

9. Após adicionar todos os participantes, o jogador clica no botão de jogar e é direcionado para o tabuleiro do jogo, onde toda a ação principal ocorre.

10. Nesta hora, o jogador irá receber uma lista de itens para completar, sendo cada item de uma casa diferente.

11. Ainda no tabuleiro, o jogador poderá fazer muitas interações, sendo uma delas a ação de rolar o dado e obtendo assim um número aleatório de casas para se andar.

12. Após obter o seu número de casas para se andar, automaticamente, o jogador será movido para a casa necessária e lá vai poder realizar muitas outras ações.

13. Como as casas do tabuleiro vão ser dinâmicas e altamente interativas, o usuário poderá acessar uma lista de itens para comprar da casa onde seu pino caiu, podendo ou não ser necessário para ele a obtenção do item para completar sua lista.

14. Acessando seu dinheiro e vendo se há ou não necessidade de comprar aquele item, o usuário poderá passar sua vez após realizar todas as ações desejadas utilizando o botão “passar a vez”.

15. É importante saber que ao comprar algum item desejado, o usuário irá perder uma parte do seu dinheiro, sendo assim necessário que ele tome um certo cuidado ao realizar essa ação.

16. Além de casas interativas tendo cada uma a venda de diversos itens, vão ter também as casas possuindo cartas de sorte e azar, podendo ajudar ou dificultar a jogatina do usuário.

17. Ganha aquele que conseguir completar a lista de compras primeiro e perde aquele que gastar todo o seu dinheiro.

## **Outros Requisitos do Produto**

### **2. Objetivo geral**

Desenvolver um jogo de tabuleiro digital destinado a crianças entre 8 e 11 anos para incentivar a educação financeira.

### **Objetivos específicos:**

- Demonstrar a importância da educação financeira para crianças, de modo a incentivar um consumo consciente e responsável;
- Identificar os benefícios da educação financeira para crianças;
- Apresentar a educação financeira de maneira divertida e criativa;
- Desenvolver o sistema na plataforma orientada a objeto Java.