

Danilo Menezes <sup>(1)</sup>, Diego Vechini <sup>(2)</sup>, Gabriel Mendes <sup>(3)</sup>, Guilherme Rodrigues <sup>(4)</sup>, Vinicius Amorim <sup>(5)</sup>

---

## **Documentação técnica**

### **1. Introdução**

O objetivo desse artigo é demonstrar as habilidades utilizadas para desenvolver o software, apresentar os conhecimentos e conceitos utilizados para a realização bem como a sua finalidade.

suficientes para a solução. Agradecemos aos coordenadores do Hackathon que trouxeram muitos conhecimentos e boas práticas para nós alunos bem como sua disposição e tempo para a promoção do projeto.

### **2. Materiais e Métodos**

Inicialmente foi feita uma reunião on-line para a discussão do problema e quais seriam os métodos e ferramentas para desenvolvê-lo e bem como qual seria a lógica utilizada. Foram utilizadas as ferramentas Google Meet que teve a finalidade trazer a interação dos integrantes do grupo, Draw.io que serviu para uma ferramenta para desenvolver os fluxogramas, o Figma para a realização do Wireframe e o Visual Studio para criação e compilação do código-fonte.

### **3. Desenvolvimento**

Para tal problemática foi feito um programa em linguagem C que irá funcionar como um sistema de listagem e classificação diante dos dados fornecidos dentro do programa. No menu inicial na primeira opção o usuário poderá cadastrar os candidatos com nome, edição em que o participante participou ou está participando e o dado estrela que serve para classificar a quantidade de participações pelo participante no evento Hackathon. Na segunda opção se tem a listagem de participantes exibindo todas as suas informações. Na terceira é a opção de saídas onde é exibido todas as classificações e porcentagens de dados do evento Hackathon. Na quarta é a opção relatório onde irá emitir um pequeno texto informando todas as porcentagens de crescimento do evento e porcentagem de participantes diante suas informações como Edição e Estrela.

### **4. Considerações Finais**

O programa conseguiu satisfazer o desafio proposto bem como os métodos foram