



DOCUMENTAÇÃO HACKATHON

17 de Outubro
UniProjeção Sobradinho

1. Introdução

1.1 Tecnologias utilizadas

HTML, CSS (SASS), JS (JAVASCRIPT), GITHUB PAGES

1.2 Definições, acrônimos e abreviações

HTML: HTML (HyperText Markup Language) é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web.

CSS: Css (Cascading Style Sheets) é um mecanismo para adicionar estilos a uma página web, aplicando diretamente nas tags HTML ou ficando contido dentro das tags <style>.

SASS: SASS (Syntactically Awesome Style Sheets) é uma linguagem de extensão do CSS, sua ideia é adicionar recursos especiais como variações, mixins, funções e operações.

JS: JS (JavaScript) é uma linguagem de programação que permite você criar conteúdo que se atualiza dinamicamente, controlar multimídias, imagens animadas e etc.

GITHUB PAGES: GITHUB PAGES é um serviço de hospedagem de site estático que usa os arquivos HTML, CSS e JavaScript diretamente de um repositório no GitHub, e como opção, executa os arquivos por meio de um processo e os publica em um site.

1.3 Link do Vídeo

<https://youtu.be/xITZv8GMW1g>

1.4 Link do jogo

<https://brunotznr.github.io/HACKATHON-PROJECÃO/>

2. Posicionamento

2.1 Oportunidade de Negócios

Pode ser usado em escolas ou em casa no aprendizado de crianças a partir de 6 anos para a memorização dos nomes dos animais e da estrutura de seus nomes.

2.2 Instrução do Problema

O problema de que as crianças não querem estudar sem se divertir afeta o aprendizado delas em conhecer o mundo e como interagir com ele. O impacto do problema é a criança não ter interesse em aprender e causar um atraso em seu aprendizado e pode causar uma frustração por não saber sobre o mundo e como interagir com ele, podendo descontar essa frustração de alguma forma negativa. Uma solução bem-sucedida incluiria a criança aprender enquanto se diverte, aumentaria a sua curiosidade sobre o mundo e seus elementos, aumentaria seu vocabulário com o aprendizado de novas palavras e sua autonomia em resolver problemas sozinho.

3. Funcionalidades

Descrição das funcionalidades planejadas para a solução do sistema seguindo tabela.

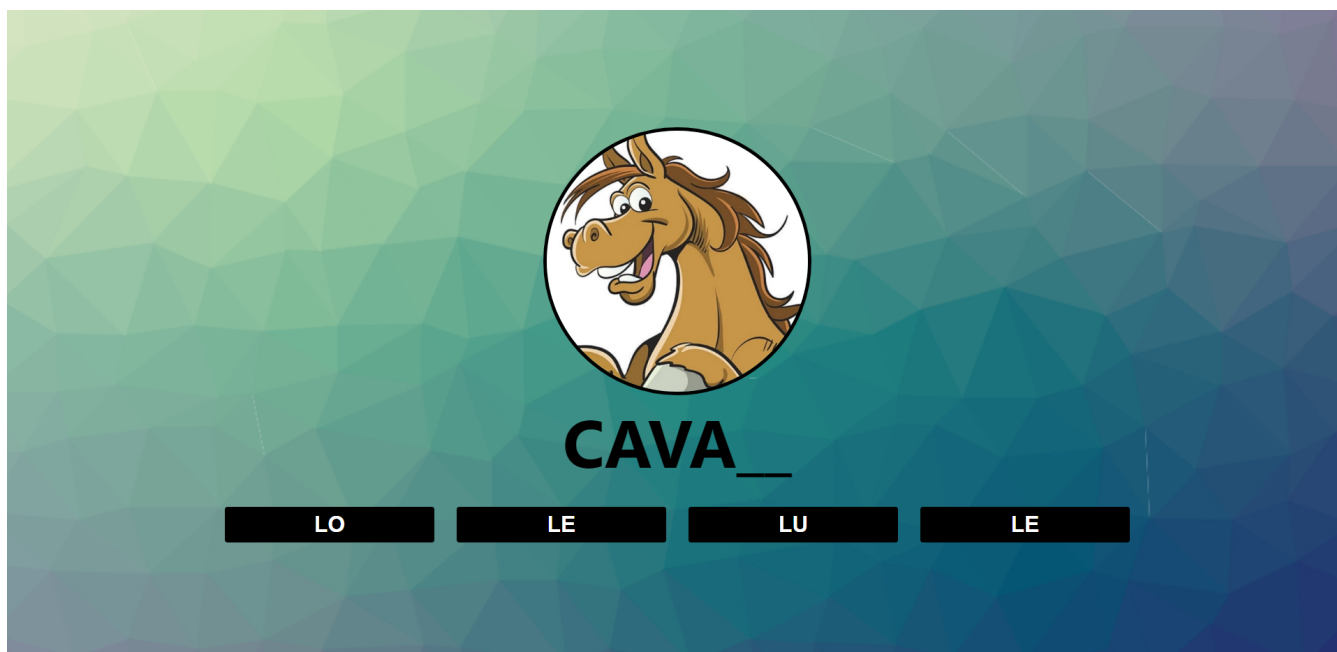
ID	Nome	Descrição	Comportamento
B01	INICIAR	Botão de INICIAR na tela inicial.	Assim que o usuário clicar no botão “INICIAR” o jogo irá iniciar.
B02, B03, B04, B05	Opções	Botão de Opções das perguntas dinâmicas	Assim que o usuário clicar no botão sobre a opção descrita na tela o jogo realizará a lógica assim julgando, caso opção correta adicione um ponto e passa-se para a próxima pergunta, caso a opção seja a errada o jogo desabilita tal opção.
B06	JOGAR NOVAMENTE	Botão de JOGAR NOVAMENTE na tela inicial.	Assim que o usuário clicar no botão “JOGAR NOVAMENTE” o jogo irá reiniciar.

4. Prototipação/Telas

4.1. Página inicial



4.2. Página do jogo



4.3. Página final

