

**Ana Almeida, Bruno Pereira, João Mano, Patrícia Rocha**

**Universidade do Minho**

Escola de Engenharia

Licenciatura em Engenharia Informática

**Unidade Curricular de**

**Laboratórios de Informática IV**

Ano Lectivo de 2014/2015

Março, 2015

**Arit-Mat**

|  |  |
| --- | --- |
| Data de Recepção |  |
| Responsável |  |
| Avaliação |  |
| Observações |  |

Março, 2015

**Ana Almeida, Bruno Pereira, João Mano, Patrícia Rocha**

**Arit-Mat**

# Resumo

O assistente pedagógico desenvolvido – Arit-Mat – permite auxiliar o estudo/aprendizagem de matemática, nomeadamente, nas operações de adição e subtração, dos alunos do terceiro ano do ensino básico. Para além de ensinar os alunos, esta aplicação permite que os mesmos sejam avaliados, através da realização de fichas de consolidação de conhecimentos e fichas de avaliação referentes aos vários assuntos. Assim, o aluno terá acesso ao seu *feedback* de aprendizagem, isto é, a aplicação com o rastreio das atividades realizadas pelo aluno, calcula estatísticas e informa o aluno sobre o seu desempenho, indicando tanto os assuntos que estão bem assimilados, como aqueles que precisam de ser mais trabalhados, que precisam de mais tempo para ficarem consolidados, garantindo assim o sucesso na aprendizagem.

O projeto será desenvolvido em três etapas distintas, nomeadamente:

* Fundamentação: caracterização da aplicação, levantamento e análise de requisitos de todos os parâmetros necessários ao desenvolvimento do sistema de *software*, por exemplo, viabilidade da “ideia”, concetualização de modelos “guia”, etc.;
* Modelação do sistema: modelar de forma completa todas as vertentes operacionais e funcionais de um sistema de *software* como arquitetura, interface, etc.;
* Desenvolvimento do produto: implementar e testar o sistema de *software* bem como reavaliar todas as especificações realizadas.

Todas estas etapas serão devidamente documentadas e abordadas na documentação.

**Área de Aplicação:** Matemática: Adição e Subtração no Ensino Básico (3º Ano).

**Palavras-Chave:** Matemática; Tutor; Contas; Soma; Adição; Aritmética; Aprender; Subtração; Ensino; Básico; Aprendizagem; Assistente; Pedagógico; 3º ano.

# Índice

[Resumo i](#_Toc417047339)

[Índice ii](#_Toc417047340)

[Índice de Figuras iv](#_Toc417047341)

[Índice de Tabelas v](#_Toc417047342)

[1. Introdução 1](#_Toc417047343)

[1.1. Contextualização 1](#_Toc417047344)

[1.2. Apresentação do Caso de Estudo 1](#_Toc417047345)

[1.3. Motivação 2](#_Toc417047346)

[1.4. Público-Alvo 2](#_Toc417047347)

[1.5. Objetivos 2](#_Toc417047348)

[1.6. Protótipo do Software 3](#_Toc417047349)

[1.7. Protótipo de Logotipo 5](#_Toc417047350)

[1.8. Diagrama de Gantt 5](#_Toc417047351)

[2. Levantamento e Análise de Requisitos 6](#_Toc417047352)

[2.1. Análise de Viabilidade 6](#_Toc417047353)

[2.2. Levantamento de Requisitos 7](#_Toc417047354)

[3. Modelação 9](#_Toc417047355)

[3.1. Architectural Design 9](#_Toc417047356)

[3.1.1. Modelo de Domínio 9](#_Toc417047357)

[3.1.2. Modelo de casos de uso 12](#_Toc417047358)

[3.1.3. Diagramas de sequência 12](#_Toc417047359)

[3.1.4. Diagramas de Atividade 12](#_Toc417047360)

[3.2. Component Design 13](#_Toc417047361)

[3.2.1. Diagrama de Classes 13](#_Toc417047362)

[3.2.2. Diagrama de Package 13](#_Toc417047363)

[3.3. Modelação de Dados 13](#_Toc417047364)

[3.3.1. Modelo Concetual 13](#_Toc417047365)

[3.3.2. Modelo Lógico 20](#_Toc417047366)

[3.3.3. Modelo Físico 20](#_Toc417047367)

[4. Conclusões e Trabalho Futuro 21](#_Toc417047368)

[Anexos 25](#_Toc417047369)

[I. Diagrama de Gantt 1](#_Toc417047370)

[II. Modelo de Domínio 3](#_Toc417047371)

[III. Dicionário de Dados – Entidades 1](#_Toc417047372)

[IV. Dicionário de Dados – Relacionamentos 2](#_Toc417047373)

[V. Dicionário de Dados – Atributos 3](#_Toc417047374)

# Índice de Figuras

[Figura 1 - Página Inicial 4](file:///C:\Users\patricia\Desktop\LI42\Relatorio\201415-LEI3-LI4-RelatorioAritMat.doc#_Toc417047587)

[Figura 2 - Página inicial do aluno 4](file:///C:\Users\patricia\Desktop\LI42\Relatorio\201415-LEI3-LI4-RelatorioAritMat.doc#_Toc417047588)

[Figura 3 – Logotipos 5](#_Toc417047589)

[Figura 4 - Logotipo final 5](#_Toc417047590)

[Figura 5 - Utilizadores do Sistema 10](#_Toc417047591)

[Figura 6 - Ações do utilizador administrador 10](#_Toc417047592)

[Figura 7 - Interveniência das funcionalidades de um aluno 10](#_Toc417047593)

[Figura 8 - Registo de históricos dos alunos 11](#_Toc417047594)

[Figura 9 - Elementos suporte para armazenar um modelo de de ensino 12](#_Toc417047595)

[Figura 10 - Entidade Aluno e seus atributos 13](#_Toc417047596)

[Figura 11 - Entidade Teste, Exercicio e seu relacionamento 14](#_Toc417047597)

[Figura 12 - Entidade Resposta e relacionamento com Exercicio 15](#_Toc417047598)

[Figura 13 - Entidade Licao, atributos e seu relacionamento com Aluno 15](#_Toc417047599)

[Figura 14 - Entidade Licao e Exercicio e seu relacionamento 16](#_Toc417047600)

[Figura 15 - Relacionamentos ternários 16](#_Toc417047601)

[Figura 16 - Atributo DificuldadeTeste de entidade Teste 17](#_Toc417047602)

[Figura 17 - Entidade Aluno e seu atributo Configuracao 17](#_Toc417047603)

[Figura 18 - Entidade Tipo 18](#_Toc417047604)

[Figura 19 - Entidade Administrador 20](#_Toc417047605)

# Índice de Tabelas

# Introdução

Nesta primeira fase do relatório, é apresentado o caso de estudo que originou o desenvolvimento deste sistema de tutorização, a sua contextualização, motivação e os objetivos, bem como uma breve explicação de todos os parâmetros abordados no restante relatório.

## Contextualização

A matemática, apesar de poder parecer um enigma para grande parte da população, está presente em qualquer atividade quotidiana, desde a economia à própria natureza. Por este motivo, é considerada de extrema importância mas, constantemente mal compreendida pela população mundial.

É vital que desde cedo se motive a população mais jovem a encarar a matemática não como um obstáculo mas como uma ferramenta essencial para a sua evolução que, quando utilizada corretamente, permite que sejam ultrapassadas barreiras, favorecendo assim a resolução de grande parte dos problemas reais, com que somos deparados diariamente.

## Apresentação do Caso de Estudo

Numa sala de aula em que as turmas são compostas por alunos do ensino básico, existe uma preocupação por parte do professor em transmitir conhecimento aos seus educandos. Dadas as várias unidades curriculares do aluno, matemática é a disciplina mais incompreendida e que, por isso, exige um trabalho mais minucioso realizado pelo professor, no sentido de minimizar a incompreensão é necessário ter em conta os materiais utilizados na leccionamento das aulas, isto é, existem para além das aulas expositivas, em que são expostos os conceitos, exercícios que podem ser colocados em fichas de consolidação de conhecimentos, bem como fichas de avaliação para testar esses mesmos conhecimentos. Estes instrumentos de diagnóstico – fichas de consolidação e avaliação – permitem ao professor identificar as verdadeiras dificuldades dos alunos, podendo este voltar a ensinar os assuntos que ficaram menos consolidados.

## Motivação

A grande maioria da população possui graves dificuldades na resolução e compreensão de problemas matemáticos. A causa é normalmente um défice de aprendizagem desde os primeiros contatos com a matemática. Este foi o estímulo que levou a nossa equipa de trabalho a procurar desenvolver um assistente pedagógico nesta área.

Como as principais operações de aritmética correspondem, nomeadamente, à soma e subtração de algarismos, foi pensado que este assistente pedagógico deve focar-se na disponibilização de material sobre estes subtemas, por forma a incitar e proporcionar a compreensão dos mesmos, de forma dinâmica e interativa, porque é certo que todos os alunos se sentem muito mais interessados em aprender através de tecnologias de informação, pelas razões que foram expostas, principalmente a interatividade.

## Público-Alvo

Dado o exposto, o público-alvo desta aplicação concentra-se nos alunos que se encontrem no terceiro ano do ensino básico, de qualquer idade, dado que o importante é que estes estejam sujeitos a um plano curricular nos temas ou subtemas de adição e subtração. Uma vez que esta aplicação disponibiliza a consulta de elementos de dados estatísticos, para qualquer professor, cujos alunos pertençam a este público-alvo, é permitido ao professor aceder às avaliações dos seus educandos, de forma individual ou agrupada, de maneira a poder supervisionar e ajudar os alunos ou turma nos assuntos que tenham ficado menos esclarecidos.

## Objetivos

O objetivo principal, tendo em conta o caso de estudo apresentado, é desenvolver um assistente pedagógico capaz de ensinar as principais operações aritméticas – soma e subtração – a alunos entre os oito e nove anos de idade e documentar todo o processo envolvente.

Este assistente deverá oferecer todo o conhecimento necessário à consolidação dos temas soma e subtração, quebrando a dependência da existência de um professor humano. A independência referida permite aos alunos que aprendam ao seu ritmo próprio e em qualquer altura, de facto, a maximização do processo de aprendizagem é apenas lógica, porém baseia-se totalmente na vontade de trabalho e esforço do aluno.

## Protótipo do Software

Nesta fase inicial de desenvolvimento do produto, a interação do assistente pedagógico com o público-alvo, pretende-se que seja realizada da seguinte forma:

* O utilizador acede à aplicação e visualiza a página inicial – Figura 1 – composta por:
  + Um menu na parte superior da página;
  + Abaixo deste menu, no canto superior direito da página, é dada a possibilidade de registo ou autenticação no sistema;
  + No centro da página é exibida uma pequena descrição da aplicação;
  + Por fim existe um *avatar* no canto inferior direito que a qualquer altura pode ser ativado ou desativado.
* Na página do utilizador aluno – Figura 2 – é exibido um menu que, mediante a opção encaminha o utilizador para a página escolhida.

Caso seja escolhida a opção “lições” é apresentada uma página com todos os temas disponíveis para a aprendizagem, se a opção for “testes” é lhe dada a oportunidade de testar os seus conhecimentos, por fim aquando selecionada a opção “histórico”, o aluno visualiza o seu desempenho de todas as atividades realizadas até então.

Para além destas opções, dado que a faixa etária do público-alvo é bastante reduzida, existem no canto inferior esquerdo ícones de personalização do fundo de ambiente de trabalho, por forma a tornar mais apelativa a utilização da aplicação.

Para terminar centradas na página estão situadas duas caixas de texto relativas a informações sobre o utilizador em questão, desde o estado de conclusão das diversas atividades de aprendizagem.



Figure 1 Página inicial

Figura 1 - Página Inicial



Figura 2 - Página inicial do aluno

## Protótipo de Logotipo

Uma das características mais marcantes de um produto é o seu logotipo, funciona como a assinatura do produto, visualmente, reforça o significado do produto perante os seus utilizadores, por esta razão foram criados alguns protótipos de logotipos para a aplicação Arit-Mat – Figura 4.



Figura 3 – Logotipos

Depois de uma análise estética e um pouco intuitiva optou-se pelo seguinte logotipo para o produto:



Figura 4 - Logotipo final

## Diagrama de Gantt

Apresentado o caso de estudo, é importante para o desenvolvimento da aplicação a calendarização de todas as atividades associadas ao processo de desenvolvimento do sistema. Assim, depois de identificadas todas as tarefas e, dado o tempo disponível para a conclusão da aplicação, no anexo 1 apresenta-se o gráfico onde se visualiza o tempo, em dias, que cada tarefa exige, isto é o avanço das diferentes tarefas do projeto, permitindo assim o controlo do desenvolvimento do mesmo.

# Levantamento e Análise de Requisitos

## Análise de Viabilidade

Por forma a analisar e certificar o sucesso do tutor, é de extrema importância a realização de uma estimativa relativamente ao futuro uso da aplicação, que ditará o avanço ou não do processo de desenvolvimento do mesmo. Esta estimativa baseia-se no estudo do sistema, as suas políticas, funções, objetivos, etc.

Para tal, é necessário que se levem a cabo testes de viabilidade do produto. Neste caso particular foram realizados os seguintes testes:

1. **Viabilidade Operacional** – identificação da viabilidade do sistema, isto é, se a aplicação era de facto uma boa solução ao problema e qual a reação dos utilizadores alvo a esta aplicação.

Face aos atuais resultados de matemática na sociedade achou-se claro que o método atual de ensino seria drasticamente melhorado aquando a implementação desta solução.

Outro motivo para continuar a desenvolver este produto será eliminar a dependência de uma aprendizagem assistida e apenas disponível num dado período de tempo, tornando o acesso à educação de somas e subtrações muito mais fácil e independente cujo acesso está ao controlo do aluno.

Para além destes dois estímulos à continuidade do produto, apesar da extensibilidade e flexibilidade da aplicação estar dependente do acompanhamento dos programadores da aplicação, dado que não existe qualquer custo associado à obtenção deste produto e que é maximizada a eficiência do processo (quebra de dependências,etc.), existe uma motivação forte para o seguimento do projeto.

1. **Viabilidade Técnica** – neste teste é avaliado se existe acesso a todo o conhecimento requerido ao desenvolvimento do tutor.

Com o acesso a ferramentas de programação como Microsoft Visual Studio e ferramentas de documentação próprias como Visual Paradigm Professional torna-se possível a construção deste assistente pedagógico.

Além do acesso à tecnologia é preciso reconhecer se os responsáveis pela evolução e construção do programa são capazes e possuem conhecimentos para o sucesso da concetualização da aplicação. Visto que a equipa responsável tem experiência no processo de desenvolvimento de produtos de *software* e conhecimento em diversas linguagens de programação e os seus princípios, é obtido neste teste um resultado favorável ao andamento do projeto.

1. **Viabilidade de Cronograma** – nesta fase é avaliado se todo o processo é passível de conclusão dentro dos prazos estipulados.

Apesar de existir experiência com desenvolvimento de aplicações informáticas por parte da equipa, esta experiência é pouca e raramente obtida sobre projetos de tão larga escala o que torna mais desafiador e difícil conseguir definir que tipo de funcionalidades e características são efetivamente possíveis de realizar dentro dos prazos do projeto.

Tendo isto em conta tentou-se, apesar da pouco experiência, definir uma estrutura completa e acima de tudo cujo término fosse possível dentro dos prazos limites.

1. **Viabilidade Económica** – o último teste de viabilidade, consiste em estudar a dependência monetária do projeto e, perante esta decidir se os custos de desenvolvimento são compensados pelos possíveis lucros e benifícios da aplicação desenvolvida.

Neste projeto não existem custos de desenvolvimento do sistema, custos operacionais nem qualquer custo esperado no desenvolvimento de um projeto, existe apenas gasto de tempo por parte da equipa de desenvolvimento e, futuramente, caso a aplicação se torne bem-sucedida com o treino dos utilizadores e instalação do tutor.

O facto de não existirem custos concretos associados ao projeto ajuda mais uma vez à decisão de prosseguir com o desenvolvimento da aplicação.

Depois de realizados e analisados estes testes, visto que na generalidade todos os resultados são motivadores, a decisão tomada é levar a cabo o projeto.

## Levantamento de Requisitos

A compreensão e estipulação de todas as tarefas a realizar e cumprir no desenvolvimento da aplicação é uma parte essencial e crucial no início da projeção do programa. É através destas que a equipa se guiará durante a construção da aplicação, evita perdas de tempo e facilita a estruturação do processo.

Após diversos encontros com o cliente, onde foi definido verbalmente o que era pretendido, depois de analisadas e estudadas as instruções recebidas e, adicionando funcionalidades não referidas mas fundamentais neste contexto, encontram-se os requisitos funcionais finais deste processo de desenvolvimento:

1. Registar utilizadores mantendo um registo da sua informação;
2. Associar exercícios de acordo com o grau de dificuldade e tema e, conjugar os mesmos da melhor forma gerando testes de avaliação do conhecimento e progresso dos alunos;
3. Associar um grau de dificuldade a cada exercício para conseguir, por parte do sistema, fornecer exercícios direcionados ao grau de aprendizagem dos utilizadores/alunos, e, por parte dos utilizadores, analisar o desempenho devidamente associado à dificuldade da questão/exercício;
4. Os exercícios devem ser associados a respostas de escolha múltipla;
5. Armazenar e disponibilizar informação educativa sobre os temas adição e subtração que será disponibilizada para uso pessoal dos utilizadores, tendo como objetivo acompanhar e facilitar a compreensão da matéria;
6. Associar a cada uma destas informações (lições) exercícios de consolidação que os alunos poderão realizar;
7. Permitir a realização de exercícios em testes e lições por parte dos alunos;
8. Associar os testes a níveis, disponibilizados para os alunos por forma a avaliar o seu conhecimento de um determinado assunto;
9. Armazenar um histórico de dados associado a entidades particulares (utilizadores) com o intuito de melhor adaptar o produto a cada utilizador;
10. Capacitar a personalização do programa face a determinado utilizador, para que melhor se ajuste às suas necessidades e gostos;
11. Disponibilizar um modelo de aprendizagem individual.
12. Analisar o histórico de cada utilizador e, consoante o mesmo, sugerir diversas lições propícias à consolidação e melhoria das áreas de aprendizagem menos bem “pontuadas” em função do histórico analisado;
13. Agregar o histórico de todos os utilizadores, permitindo a realização de estatísticas sobre a matéria e determinar quais os temas mais problemáticos, quais as questões com maior número de falhas, etc.;
14. Registar qual o estado de aprendizagem de um aluno por forma a identificar o seu progresso;
15. Gestão de diferentes elementos de dados (texto, imagem, som, vídeo, etc.) associados às funcionalidades do tutor, por forma a gerar uma experiência de aprendizagem mais adequada e acessível à perceção;
16. Permitir a gestão de lições (introdução e edição) por um utilizador administrador de modo a que o sistema consiga expandir o número de lições existentes.

Para além destes registos funcionais foram identificados ainda os seguintes requisitos não funcionais:

1. A dificuldade dos exercícios é estabelecida por um inteiro que pode tomar valores entre 1 e 10;
2. Uma lição tem no máximo 20 minutos de exposição de matéria;
3. Cada lição tem de apresentar uma e uma só explicação cujo formato é estabelecido em texto, imagem ou vídeo;
4. Um exercício é apresentado em formato texto ou imagem;
5. Tempo de teste máximo é calculado pela dificuldade dos seus exercícios utilizando uma fórmula bem definida;
6. Existem no mínimo 2 temas que os utilizadores podem escolher para personalizar o seu tutor;
7. Simplificar a interface do produto para facilitar o uso do mesmo e tornar mais agradável e simples o processo de aprendizagem;
8. Fornecer informação detalhada sobre o produto e quais as suas funcionalidades, de modo a esclarecer os utilizadores e encaminhar a uma devida utilização do produto;
9. Os exercícios disponibilizados devem ser associados a exatamente 4 respostas das quais apenas uma será a resposta correta.

## Modelação

Terminada a identificação e registo de todos os requisitos da aplicação segue-se a modelação do sistema.

Os modelos apresentados nos próximos subcapítulos especificam em detalhe todo o sistema e o seu funcionamento permitindo que se estabeleça um entendimento e que se documente tudo o que é pretendido desenvolver ao longo do desenvolvimento do produto.

## Modelação Arquitetural

## Modelo de Domínio

Analisando o caso de estudo e todos os componentes envolvidos foi construído o modelo de domínio respetivo – Anexo QQQQQQ – serão então enunciadas, dividindo o modelo domínio em partes, todas as noções que levaram à construção do modelo apresentado.

Começando pelos utilizadores do sistema, aluno e administrador, tanto um aluno como um administrador são utilizadores e, um utilizador possui um nome de utilizador e uma palavra passe obrigatoriamente, logo, no modelo de domínio tem-se:



Figura 5 - Utilizadores do Sistema

O administrador tem uma ação bastante mais reduzida que os utilizadores aluno. O administrador apenas faz a gestão de lições e exercícios:



Figura 6 - Ações do utilizador administrador

No caso do aluno existem várias influências do mesmo no sistema.

Um aluno terá de realizar lições e testes e, tanto os testes como as lições possuem exercícios, estes exercícios têm uma dificuldade que por sua vez gera no teste também uma dificuldade, um exercício tem ainda uma resposta que poderá ser certa ou errada. Por último, aos exercícios e lições está associado um tipo de forma a identificar que área da matéria está a ser apresentada naquele elemento.



Figura 7 - Interveniência das funcionalidades de um aluno

Os restantes elementos foram criados pela necessidade de um modelo de aprendizagem, armazenamento de histórico sobre o aluno, existência de um “caminho” regular de apresentação de matéria.

Tem-se então que, para saber o nível de aprendizagem de um aluno, este possui um registo de histórico que contém vários históricos com uma data e um resultado. Este histórico será sobre uma lição, teste ou exercício. Possui também uma pontuação, gerada pela dificuldade dos exercícios realizados, que constitui um ranking de pontuações de alunos. Este ranking pode ser consultado pelos mesmos.



Figura 8 - Registo de históricos dos alunos

Estes elementos fornecem algum suporte à existência de um modelo de ensino, porém é necessário que exista ainda um registo de aprendizagem de cada aluno que conterá um agregado de estatísticas geradas pelos históricos acima mencionados, sendo permitida a visualização deste por parte dos alunos. Este registo de aprendizagem possuirá um tipo, do mesmo domínio dos tipos das lições e exercícios, por forma a registar a aprendizagem por tipo/tema de matéria ensinada.

Às lições será associado um número de ordem que estabelecerá a resposta a questões, que lição deverá ser apresentada de seguida e que lição recomendar quando, na atual, o aluno apresentar um conhecimento demasiado baixo.

Estruturalmente os exercícios são um elemento de estudo que poderá ser um texto, uma imagem ou um vídeo. Os exercícios possuem ainda várias dicas de maneira a induzir o aluno para conceitos e regras que se pretende que o mesmo aprenda. Estas dicas são texto ou imagem.



Figura 9 - Elementos suporte para armazenar um modelo de de ensino

## Modelo de casos de uso

Da análise às funcionalidades e requisitos que a aplicação deveria possuir e satisfazer foram formados os diagramas de casos de uso. Estes descrevem em linguagem textual os cenários esperados aquando uma interação do utilizador com o sistema.

O seguinte diagrama corresponde ao diagrama “geral” que ilustra todas as interações existentes entre utilizador e sistema, neste, apenas *Login*, *Logout* e Registar são casos de uso finais, ou seja, não representam subdiagramas de casos de uso.



Figura 10 - Diagrama Use Case Geral

Dada a simplicidade destes três *use cases* não será apresentada a sua especificação.

Do caso de uso Gestao é obtido o diagrama que corresponde à interação privilegiada de um administrador no sistema, este conduz a mais dois casos de uso representativos de dois diagramas, estes correspondem à gestão de lições e de exercícios.



Figura 11 - Use Cases de Administração

Dada a simplicidade dos restantes apenas será apresentada a especificação do *use* *case* Adicionar Licao e Adicionar Exercicio.



Figura 12 - Especificação do *use case* Adicionar Licao



Figura 13 - Especificação do *use* *case* Adicionar Exercicio

O caso de uso Aprendizagem do diagrama “geral” inicialmente apresentado corresponde às interações do utilizador aluno com o sistema.



Figura 14 - Casos de uso de um aluno

Para este diagrama serão apresentadas todas as especificações pois consideram-se de grande importância. É de notar que todos os casos de uso implementados têm em conta a existência do modelo de aprendizagem estipulado (ver diagrama de atividades – capítulo 3.1.4), daí que no caso de uso Assistir Licao seja incluído o caso de uso de Pedir Ajuda, que corresponde à interação de um aluno que depois de assistir a uma lição, não entendeu e quer uma explicação diferente, é lhe apresentada uma nova lição para que este assista. O mesmo é feito para o caso de uso de realizar exercício em que um aluno pode pedir ajuda.



Figura 15 - Especificação de Assistir Licao



Figura 16 - Especificação de Pedir Ajuda (nova explicação)

FALTA INSERIR USE CASE REALIZAR EXERCICIO!!!!!



Figura 17 - Especificação de Pedir Dica

## Diagramas de sequência

Após a construção dos diagramas de caso de uso foram construídos dois diagramas de sequência, considerados de maior importância.



Figura 18 - Diagrama de Sequência - Assistir Licao

FALTA INSERIR PRINT DO DIAGRAMA DE SEQUENCIA DO REALIZAR EXERCICIO

## Diagramas de Atividade

Por forma a modular o processo de aprendizagem que se pretende seguir foram construídos dois diagramas de atividade que demonstram todo o método envolvido no ensino de um tema/matéria do sistema.

FALTA PRINT DO DIAGRAMA DE ATIVIDADE NÃO FAÇO IDEIA COMO O VOU POR AQUI!!!!!!!

## Modulação de Componentes

## Diagrama de Classes

## Diagrama de Package

## Modelação de Dados

## Modelo Concetual

Tomando como base todos os requisitos expostos no capítulo 2.2 – Levantamento de Requisitos – foi construído um modelo concetual que procura, respeitando todas as restrições e requerimentos, iniciar a construção da base de dados que suportará a aplicação.

Cada requisito identificado constrói um elemento do modelo, assim sendo, de seguida apresenta-se, associado a cada requisito, os elementos que são construídos:

1. Registar utilizadores mantendo um registo da sua informação;

Dado que o único tipo de utilização desta aplicação é para aprendizagem o seu único utilizador será um aluno, logo é justificada a existência de uma entidade Aluno e os seus atributos que permitem armazenar informação sobre o utilizador.



Figura 19 - Entidade Aluno e seus atributos

É ainda de notar a criação dos atributos compostos Aprendizagem e Configuracao que se justificam, respetivamente, pela necessidade de rastrear a evolução do aluno ao longo do processo de aprendizagem e pela necessidade de personalização do ambiente de trabalho para tornar o processo o mais aprazível possível.

1. Associar exercícios de acordo com o grau de dificuldade e tema e, conjugar os mesmos da melhor forma gerando testes de avaliação do conhecimento e progresso dos alunos;

Com este requisito são identificadas as existências das entidades Exercicio e Teste bem como o seu relacionamento pois tem-se que os testes são conjugações de exercícios.



Figura 20 - Entidade Teste, Exercicio e seu relacionamento

Um exercício possui ainda a pergunta que será representada pelo atributo Desafio e um tempo para a sua realização cujo valor será armazenado no atributo TempoEx.

1. Associar um grau de dificuldade a cada exercício para conseguir, por parte do sistema, fornecer exercícios direcionados ao grau de aprendizagem dos utilizadores/alunos, e, por parte dos utilizadores, analisar o desempenho devidamente associado à dificuldade da questão/exercício;

Um exercício possui então um atributo Dificuldade capaz de caracterizar a entidade Exercicio que identifica a dificuldade do exercício em termos de matéria.

1. Os exercícios devem ser associados a respostas de escolha múltipla;

Por forma a suportar esta tarefa foi concetualizada a entidade Resposta que, por ser uma opção possui um texto dado pelo atributo Texto e, consoante o seu tipo (certa/errada), uma pontuação representada no atributo Pontuacao.



Figura 21 - Entidade Resposta e relacionamento com Exercicio

1. Armazenar e disponibilizar informação educativa sobre os temas adição e subtração que será disponibilizada para uso pessoal dos utilizadores, tendo como objetivo acompanhar e facilitar a compreensão da matéria;

A partir deste pedido foi construída a entidade Licao e a ela associado um relacionamento com a entidade Aluno para representar a disponibilização do material e o processo de apresentação da lição a um aluno.

A entidade Licao possui um atributo Tempo que indica o tempo que demora a lição a ser apresentada e um atributo composto que será o conteúdo da explicação em formato vídeo, imagem ou texto o que origina, para suportar todos os formatos três atributos (Video, Imagem e Texto).

A Licao é identificada pela combinação de um identificador de lição (NumLicao) e um identificador da explicação (NumExpl), o objetivo é conseguir suportar um modelo de aprendizagem interativo e portanto mais eficaz, mais à frente será evidenciado face ao modelo de aprendizagem quais as implicações no modelo concetual. Também o atributo derivado RespErradas e Data têm como base suporte à existência de um processo de aprendizagem estipulado e dinamizado.



Figura 22 - Entidade Licao, atributos e seu relacionamento com Aluno

1. Associar a cada uma destas informações (lições) exercícios de consolidação que os alunos poderão realizar;

O relacionamento entre exercícios e lições é estabelecido pelo relacionamento existente no modelo concetual entre a entidade Exercicio e Licao.



Figura 23 - Entidade Licao e Exercicio e seu relacionamento

1. Permitir a realização de exercícios em testes e lições por parte dos alunos;

Com o objetivo de satisfazer estas duas condições criaram-se os relacionamentos ternários entre as entidades Aluno e Teste e Aluno e Licao que, representam a realização de testes e lições por parte dos alunos.



Figura 24 - Relacionamentos ternários

Apesar de já existir um relacionamento entre Aluno e Licao é de grande importância manter este relacionamento para conseguir identificar quais os exercícios realizados numa dada lição por um aluno, já o relacionamento binário indica que lições já foram visualizadas quebrando a dependência da existência de exercícios na lição, pois um aluno deverá poder assistir às lições sem realizar exercícios se o pretender. Com este relacionamento é possível, numa consulta, saber quantas respostas erradas (observando o atributo Resp do relacionamento ternário Aluno-Licao-Exercicio) e com isso preencher o atributo do relacionamento Aluno-Licao referido na análise ao requisito 4, este atributo só existe para um acesso mais imediato aquando o cálculo de estatísticas ou melhorias

Em relação ao relacionamento ternário de Aluno, Exercicio e Teste, este permite saber qual o resultado de um exercício num dado teste.

1. Associar os testes a níveis, disponibilizados para os alunos por forma a avaliar o seu conhecimento de um determinado assunto;

Este requisito é validado muito facilmente pela existência do atributo derivado DificuldadeTeste calculado à custa do atributo Dificuldade da entidade Exercicio, isto representa que a dificuldade de um teste é dependente da dificuldade dos exercícios que o compõem.



Figura 25 - Atributo DificuldadeTeste de entidade Teste

1. Armazenar um histórico de dados associado a entidades particulares (utilizadores) com o intuito de melhor adaptar o produto a cada utilizador;

O atributo composto Configuracao como já foi mencionado na comprovação do requisito 1, é utilizado para armazenar todas as informações de personalização do ambiente de trabalho.



Figura 26 - Entidade Aluno e seu atributo Configuracao

Assim sendo, o atributo Dica identifica se o aluno quer ou não receber dicas na eventual realização de exercícios, o atributo Explicacao identifica se o aluno permite que novas explicações sobre a mesma matéria lhe sejam apresentadas e finalmente o atributo Tema que indica qual o tema do ambiente escolhido pelo aluno.

1. Capacitar a personalização do programa face a determinado utilizador, para que melhor se ajuste às suas necessidades e gostos;

Como já foi mencionado no item anterior existe o atributo composto Configuracao para armazenamento de todas as informações sobre a configuração do ambiente de trabalho escolhido pelo aluno.

1. Disponibilizar um modelo de aprendizagem individual.

Este requisito implicou a construção de um processo ou método de ensino que teve implicações em todo o modelo concetual, quanto ao método de ensino este será detalhadamente explicado numa fase mais avançada do relatório onde é especificado o processo completo com o auxílio de um diagrama de atividades (ver capítulo Falta por aqui o capitulo). Nesta parte da análise vamos apenas mencionar quais as implicações referidas anteriormente.

Por forma a suportar um modelo de ensino encontrou-se a necessidade de separar, tanto as lições como os exercícios, em tipo de matéria e, tipificando o sistema já pensando numa possível expansão para outros conceitos e temas foi criada a entidade Tipo com um atributo identificador idTipo e um atributo Area que possui o texto correspondente à área da matéria. A necessidade surge quando o aluno quer aprender um determinado conceito ou tema os exercícios e lições apresentadas deverão incidir neste tipo.

Esta entidade Tipo é então relacionada com as entidades Exercicio e Licao sendo que ambas possuem obrigatoriamente um tipo.



Figura 27 - Entidade Tipo

Além desta entidade foram estipulados os atributos Aprendizagem (Aluno), Dica (Exercicio), Tempo (Licao), TempoEX (Exercicio) entre outros para armazenar informações que representam quantitativamente o grau de aprendizagem (Aprendizagem), ajudas a exercícios para induzir a uma forma de pensar correta (Dica), informações sobre o tempo de exposição da matéria para dinamizar o processo tornando-o proativo e não estático.

É de notar que o identificador de uma lição (numLicao e numExpl) – ver análise ao requisito 5 – partilha do mesmo objetivo que os atributos mencionados no parágrafo anterior e serve para conseguir situar em que fase do processo o aluno está, ou seja, sabendo que as lições se estruturam numa ordem, com uma consulta o sistema é capaz de reconhecer em que lição o aluno vai e quais as explicações que este visualizou sobre a mesma. Assim, se necessário, o sistema consegue sugerir novas explicações caso o aluno falhe a um número elevado de exercícios ou ainda de sugerir recuar ou avançar lições conforme o seu desempenho nos exercícios das lições.

1. Analisar o histórico de cada utilizador e, consoante o mesmo, sugerir diversas lições propícias à consolidação e melhoria das áreas de aprendizagem menos bem “pontuadas” em função do histórico analisado;

Este requisito é inerente ao anterior e por isso é cumprido pela existência de um modelo de aprendizagem/ensino.

1. Agregar o histórico de todos os utilizadores, constituindo estatísticas sobre a matéria e percecionar quais os temas mais problemáticos, quais as questões com maior número de falhas, etc.;

Para conseguir cumprir este requerimento apenas é necessário consultar as tabelas representativas da realização de exercícios e com a resposta construir uma estatística, pode ainda dividir-se a estatística por tema e data se pretendido.

1. Registar qual o estado de aprendizagem de um aluno por forma a identificar o seu progresso;

Mais uma vez este requisito é complementar do requisito do modelo de aprendizagem/ensino – requisito 11 – e, por esta razão, o sistema está apto a corresponder ao pedido.

1. Gestão de diferentes elementos de dados (texto, imagem, som, vídeo, etc.) associados às funcionalidades do tutor, por forma a gerar uma experiência de aprendizagem mais adequada e acessível à perceção;

Em função deste requisito existem nas explicações da lição e na apresentação do conteúdo e dicas do exercício os atributos correspondentes a vídeo, texto e imagem.

1. Permitir a gestão de lições (introdução e edição) por um utilizador administrador de modo a que o sistema consiga expandir o número de lições existentes.

Este último requisito origina a entidade Administrador e respetivos atributos bem como o relacionamento de gestão entre esta e as entidades Licao e Exercicio dado que o administrador gere lições e exercícios.



Figura 28 - Entidade Administrador

## Modelo Lógico

Tendo como base o modelo concetual, apresentado no subcapítulo anterior, o modelo lógico surge do refinamento e mapeamento do modelo concetual, isto é, na normalização dos dados. A normalização garante que as relações derivadas do modelo de dados não evidenciam redundância de dados, permitindo um armazenamento consistente, um acesso eficiente aos dados e diminuindo a probabilidade de os dados se tornarem inconsistentes.

## Obtenção de Tabelas

Todas as entidades apresentadas no modelo concetual originam uma relação no modelo lógico, assim, são geradas sete relações respeitantes a Aluno, Lição, Exercício, Teste, Tipo, Resposta e Administrador. Por cada relacionamento de n para m é, também, gerada uma tabela.

# Conclusões e Trabalho Futuro

Apresentada a primeira fase do trabalho prático – Fundamentação – todo o processo foi considerado bastante simples, dada a organização na divisão de tarefas do grupo.

A maior dificuldade presente na realização desta primeira fase, cinge-se na construção do diagrama de Gantt, causada não só pela falta de noção do custo em tempo das tarefas especificadas, mas também pelo défice de experiência num processo de desenvolvimento de software “real”, ou seja, no mercado de produção de software.

O único ponto a ressaltar, devido às primeiras idealizações da concetualização da aplicação, prende-se com o facto destas expetativas terem tido a necessidade de redução perante a quantidade de tempo disponível para a concretização de todo o processo de desenvolvimento do produto de software.

Em relação ao trabalho futuro, na próxima fase do processo, será abordada a especificação da aplicação, nomeadamente, expostos de forma detalhada os requisitos e a concetualização dos vários modelos de modelação baseados nestes requisitos.

Bibliografia

[01] Ian Sommerville, “Software Engineering”, 9ª edição, 2011

Referências WWW

Lista de Siglas e Acrónimos

# Anexos

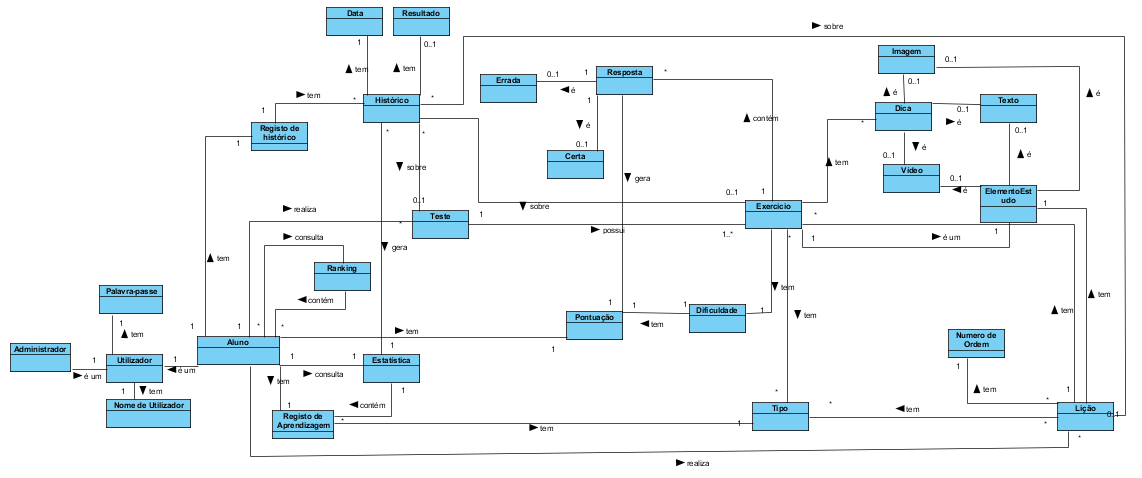


## Diagrama de Gantt

1

2

## Modelo de Domínio



## Dicionário de Dados – Entidades

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Entidade** | **Descrição** | **Alias** | **Ocorrência** |
| **Aluno** | **Termo usado para se referir ao estudante que procura aprender os conceitos envolvidos nos temas de soma e subtração.** |  | **Aparece quando um estudante pretende ser ensinado sobre os temas de soma e subtração.** |
| **Licao** | **Termo referente a uma disponibilização de material de estudo com o intuito de ensinar determinados conceitos particulares existentes nos temas de soma e subtração.** |  | **Uma das entidades mais importantes dado que propiciam ao sucesso de uma boa aprendizagem, objetivo do produto. Surge quando um aluno, para se informar sobre os conceitos, assiste a uma exposição de matéria.** |
| **Teste** | **Conjunção de exercícios de forma ordenada e associado a uma pontuação que são disponibilizados aos alunos para avaliação dos seus conhecimentos.** |  | **Conceito utilizado para referência de um conjunto de exercícios apresentados e associados a uma pontuação concreta que, quando realizados por um aluno, permitem esclarecer se os conhecimentos foram ou não adquiridos.** |
| **Exercicio** | **Elemento singular representativo de um determinado desafio sobre a matéria de soma e subtração que é utilizado pelos alunos tanto para praticar como para serem avaliados.** |  | **Os exercícios surgem associados a testes e lições, no primeiro caso para avaliação e no segundo para prática.**  **Associados a um determinado grau de dificuldade são de extrema importância para o processo de consolidação de conhecimentos.** |
| **Resposta** | **Conceito usado para representar uma opção de resposta de um exercício.** |  | **Associadas aos exercícios, simbolizam opções que correspondem a uma resposta possível à questão expressa no exercício.** |
| **Tipo** | **Termo que se refere ao tema da matéria, tipificando e relacionando lições e exercícios com os seus respetivos tipos de matéria abordada.** |  | **Utilizado para tipificar elementos como lições e exercícios, os tipos de matéria dada são relacionados aos mesmos para os conseguir agrupar por matéria exposta.** |
| **Administrador** | **Termo que representa um administrador do sistema.** |  | **Responsável pela gestão da informação do sistema, o administrador é capaz de adicionar e editar lições e exercícios** |

Tabela 1 - Entidades

## Dicionário de Dados – Relacionamentos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Entidade | Multiplicidade | Relacionamento | Multiplicidade | Entidade (Relacionada) |
| Aluno | **N (opcional)** | **Assiste; Vê; Estuda.** | **N (opcional)** | **Licao** |
| Teste | **N (opcional)** | **Tem; Possui; Engloba.** | **N (obrigatório)** | **Exercicio** |
| Licao | **N (opcional)** | **Tem; Possui; Engloba.** | **N (opcional)** | **Exercicio** |
| Licao | **N (opcional)** | **Tem; Possui.** | **1 (obrigatório)** | **Tipo** |
| Exercicio | **N (opcional)** | **Tem; Possui.** | **N (obrigatório)** | **Tipo** |
| Exercicio | **1 (opcional)** | **Tem; Possui.** | **N (obrigatório)** | **Resposta** |
| Aluno  Teste  Exercicio | **N (opcional)**  **N (opcional)**  **N (opcional)** | **Aluno realiza exercício no teste** | **N (opcional)**  **N (opcional)**  **N (opcional)** | **Exercicio**  **Aluno**  **Teste** |
| Aluno  Licao  Exercicio | **N (opcional)**  **N (opcional)**  **N (opcional)** | **Aluno realiza exercício na lição** | **N (opcional)**  **N (opcional)**  **N (opcional)** | **Aluno**  **Licao**  **Exercicio** |
| Administrador | **1 (opcional)** | **Gere** | **N (opcional)** | **Exercicio** |
| Administrador | **1 (opcional)** | **Gere** | **N (opcional)** | **Licao** |

Tabela 2 - Relacionamentos

## Dicionário de Dados – Atributos

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome da Entidade | Atributo | Descrição | Tipo de Dados & Comprimento/Domínio | Alias | Nulo | Tipo de Atributo | Valor por “default” |
| Aluno | **IdAluno** | Identifica unicamente um aluno | INT |  | Não | Simples | Auto incrementado |
| **Nome** | Nome completo do aluno | VARCHAR (75) |  | Não | Simples |  |
| **Data de Nascimento** | Data de Nascimento de um aluno | DATE |  | Sim | Simples |  |
| **Username** | Nome de utilizador do aluno | VARCHAR (75) |  | Não | Simples |  |
| **Password** | Palavra passe do aluno | VARCHAR (75) |  | Não | Simples |  |
| **Aprendizagem** | Estado da aprendizagem de um aluno numa dada matéria numa dada data | -- |  | -- | Composto multivalorado (Data, Tipo, Estado) |  |
| **Data** | Data do registo de aprendizagem | DATE |  | Sim | Composto |  |
| **Tipo** | Código que identifica a matéria referida na aprendizagem | INT |  | Sim | Composto |  |
| **Estado** | Número identificador do estado/grau de aprendizagem | FLOAT |  | Sim | Composto, Derivado |  |
| **Pontuacao** | Número representativo da pontuação de uma aluno | INT (positivo) |  | Não | Derivado | 0 |
| **Configuracao** | Configuração do ambiente do tutor escolhido pelo aluno | -- |  | -- | Composto (Dica, Explicacao, Tema) |  |
| **Dica** | Representa se o aluno deseja ou não receber dicas | BOOL |  | Não | Composto | TRUE |
| **Explicacao** | Indica se o aluno deseja ou não receber explicações extras | BOOL |  | Não | Composto | TRUE |
| **Tema** | Identifica qual o tema do ambiente de trabalho do aluno | INT |  | Não | Composto | 0 |

Tabela 3 - Atributos (Aluno)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome da Entidade | Atributo | Descrição | Tipo de Dados & Comprimento/Domínio | Alias | Nulo | Tipo de Atributo | Valor por “default” |
| Licao | **NumLicao** | Identifica unicamente, em conjunto com NumExpl, uma lição | INT |  | Não | Simples |  |
| **Explicacao** | Conteúdo de uma lição | -- |  | -- | Composto(  Imagem, Video, Texto) |  |
| **Imagem** | Elemento de estudo do formato imagem | BLOB |  | Sim | Composto |  |
| **Video** | Elemento de estudo do formato video | VARCHAR (500) |  | Sim | Composto |  |
| **Texto** | Elemento de estudo do formato texto | VARCHAR (700) |  | Não | Composto |  |
| **NumExpl** | Identifica unicamente, em conjunto com NumLicao, uma lição | INT |  | Não | Simples |  |
| **Tempo** | Duração da lição | TIME |  | Não | Simples |  |

Tabela 4 – Atributos (Licao)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome da Entidade | Atributo | Descrição | Tipo de Dados & Comprimento/Domínio | Alias | Nulo | Tipo de Atributo | Valor por “default” |
| Administrador | **idAdmin** | Identifica unicamente um Administrador | INT |  | Não | Simples | Auto-Incrementado |
| **Data de Nascimento** | Identifica a data de nascimento de um administrador | DATE |  | Sim | Simples |  |
| **Nome** | Nome do administrador | VARCHAR (75) |  | Não | Simples |  |
| **Username** | Elemento de estudo do formato vídeo | VARCHAR (75) |  | Não | Simples |  |
| **Password** | Elemento de estudo do formato texto | VARCHAR (75) |  | Não | Simples |  |

Tabela 5 - Atributos (Administrador)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome da Entidade | Atributo | Descrição | Tipo de Dados & Comprimento/Domínio | Alias | Nulo | Tipo de Atributo | Valor por “default” |
| Teste | **idTeste** | Identifica unicamente um Teste | INT |  | Não | Simples | Auto-Incrementado |
| **Dificuldade Teste** | Identifica a dificuldade de um teste | FLOAT |  | Não | Derivado |  |

Tabela 6 - Atributos (Teste)

Tabela 7 - Atributos (Exercicio)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome da Entidade | Atributo | Descrição | Tipo de Dados & Comprimento/Domínio | Alias | Nulo | Tipo de Atributo | Valor por “default” |
| Exercicio | **idExercicio** | Identifica unicamente um exercício | INT |  | Não | Simples | Auto-Incrementado |
| **Dificuldade** | Dificuldade de um exercício | INT |  | Não | Simples |  |
| **Desafio** | Desafio do exercício (texto ou imagem que apresenta em si o exercício) | -- |  | -- | Composto( Texto, Imagem) |  |
| **Texto (Desafio)** | Elemento de estudo do formato texto | VARCHAR (700) |  | Sim | Composto |  |
| **Imagem (Desafio)** | Elemento de estudo do formato imagem | BLOB |  | Sim | Composto |  |
| **TempoEx** | Tempo disponibilizado para a realização do exercício | TIME |  | Não | Simples |  |
| **Dica** | Ajuda em modo texto ou imagem que pode ser apresentada aquando a realização de um exercício | -- |  | -- | Multivalorado Composto( Texto,  Imagem) |  |
| **Texto (Dica)** | Elemento de estudo do formato texto | VARCHAR (500) |  | Sim | Composto |  |
| **Imagem (Dica)** | Elemento de estudo do formato imagem | BLOB |  | Sim | Composto |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome da Entidade | Atributo | Descrição | Tipo de Dados & Comprimento/Domínio | Alias | Nulo | Tipo de Atributo | Valor por “default” |
| Resposta | **idResposta** | Identifica unicamente uma resposta | INT |  | Não | Simples | Auto-Incrementado |
| **Texto** | Elemento de exposição da resposta no formato texto | VARCHAR (250) |  | Não | Simples |  |
| **Pontuacao** | Cotação associada à resposta | INT |  | Não | Simples |  |

Tabela 8 - Atributos (Resposta)

Tabela 9 - Atributos (Tipo)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome da Entidade | Atributo | Descrição | Tipo de Dados & Comprimento/Domínio | Alias | Nulo | Tipo de Atributo | Valor por “default” |
| Tipo | **idTipo** | Identifica unicamente um Tipo de matéria | INT |  | Não | Simples | Auto-Incrementado |
| **Area** | Identifica textualmente a área | VARCHAR (150) |  | Não | Simples |  |

## Modelo Concetual

