




# SmartPlan



Um aplicativo que facilita o  
planejamento de aulas.



# Introdução

---

- Desde os primórdios da humanidade, o homem tem buscado formas distintas de se planejar efetivamente com o intuito de prever o desenrolar de suas futuras ações;
- A partir disso, pode-se dizer que o ato de planejar se torna algo essencial antes de cada ação do indivíduo.

# Descrição do Problema

---

- Durante uma rotina de trabalho, muitos professores ainda utilizam papel para fazer o controle dos alunos e de suas respectivas notas;
- Por conta disso, para fazer um planejamento efetivo, o professor acaba realizando tarefas que são um pouco trabalhosas e que poderiam ser mais simples de se fazer.

# Descrição do Problema

---

- Por exemplo, o controle de informações das turmas, que abrange dados como nome, sala, além dos dados de alunos que participam dela. Com isso, dependendo da quantidade de turmas, trabalhar com as notas dos alunos se torna uma tarefa demasiadamente cansativa.

# Justificativa

---

- Os celulares passaram de um mero aparelho de comunicação para algo mais funcional. A partir do momento que se usa para o trabalho, o celular torna-se uma ferramenta útil que cabe na palma da mão;
- Partindo desse ponto de vista, um educador poderia facilmente planejar as suas aulas através de um aplicativo. Fazendo, assim, que ele tenha um maior controle sobre as atividades, turmas, alunos, etc.

# Objetivos

---

**Objetivo Geral:** Desenvolver um aplicativo mobile para auxiliar o professor no planejamento de suas aulas e na organização de suas turmas.

## **Objetivos Específicos:**

- Manter turmas e seus alunos;
- Manter planejamento e seus eventos de aula;
- Permitir uma ampla visualização dos avanços através da geração de gráficos de desempenho.

# Materiais e Métodos

---

- Java
- Android SDK
- NetBeans IDE
- Android Studio IDE
- Scrum
- Astah Community

# Metodologia

---

- Projeto criado e realizado por uma dupla de estudantes do ensino médio-técnico em informática;
- Utilizou-se o Scrum para definir as metas posteriores e manter um fluxo constante de aprimoramento do produto;
- A linguagem Java foi utilizada para desenvolver a parte lógica e a linguagem XML foi responsável pela parte visual do aplicativo;
- Astah Community e brModelo.

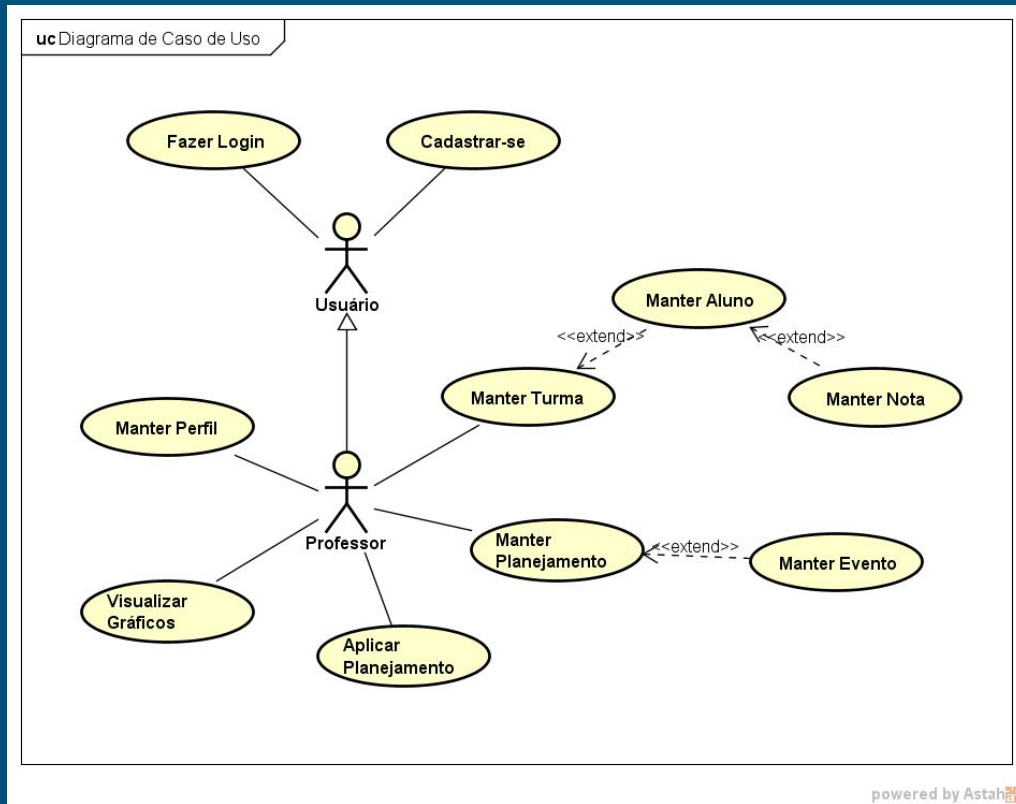


# Modelagem do Sistema

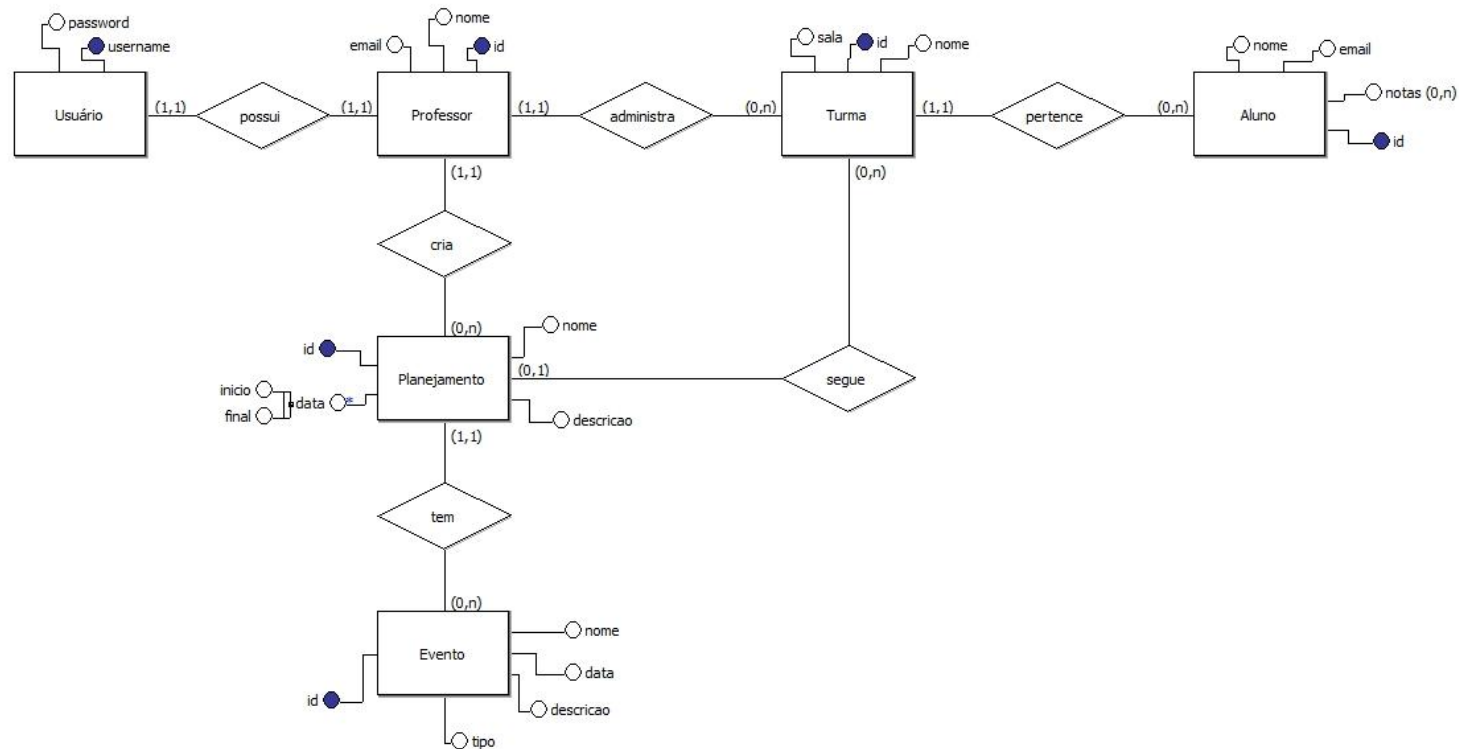
---

- Diagrama de Caso de Uso
- Modelo Entidade-Relacionamento
- Diagrama de Classes
- Diagrama de Pacotes

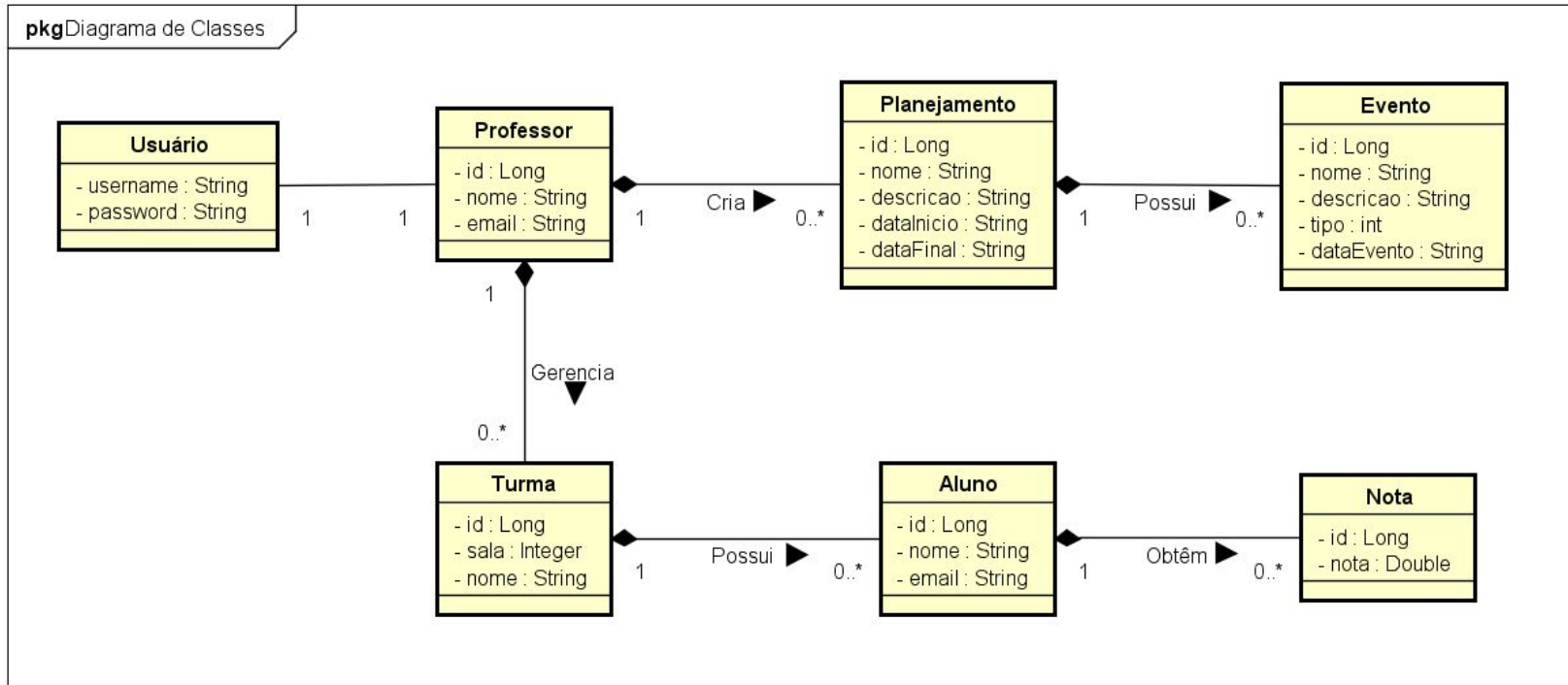
# Diagrama de Caso de Uso



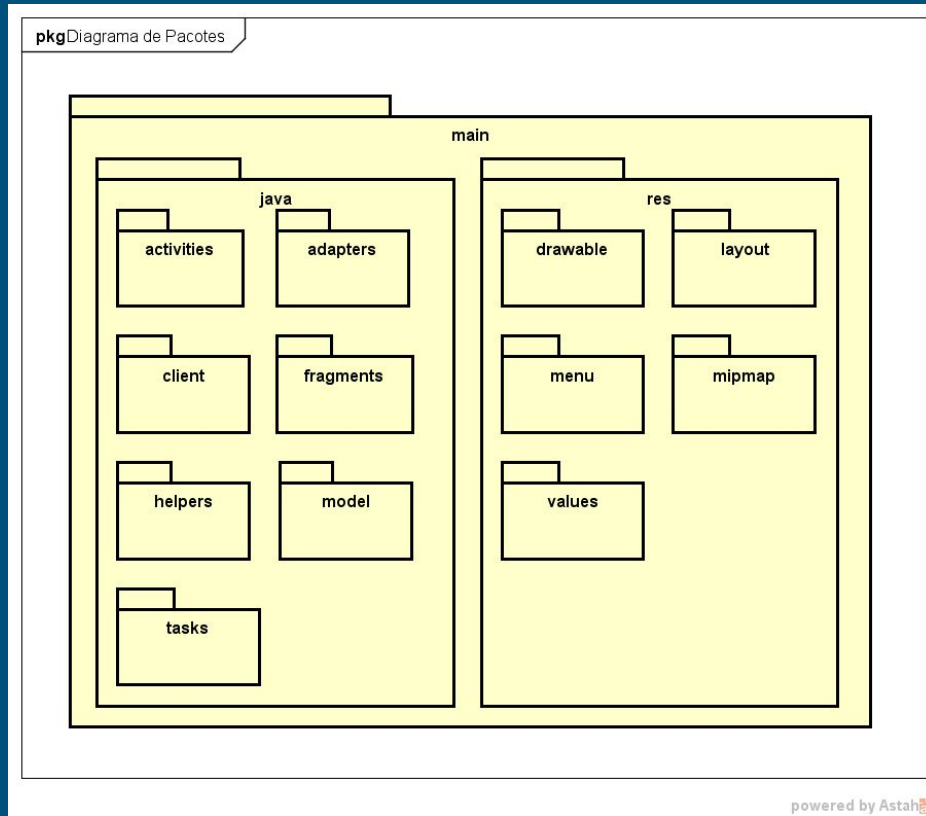
# Modelo Entidade-Relacionamento



# Diagrama de Classes



# Diagrama de Pacotes





OBRIGADO!

