**Autor:** Fagner Luiz Pulça de Barros

**Data de Criação:** 10/02/2015

**Data de Modificação:** 19/02/2015

**Documento de requisitos do software de auxílio a alfabetização em libras**

**Introdução**

Os alunos que possuem deficiência auditiva devem ser alfabetizados em libras (Língua Brasileiras de Sinais) antes de serem alfabetizados em qualquer outra linguagem. Visando maximizar o processo de aprendizagem um professor busca a criação de um software que o auxilie na alfabetização em libras de alunos com deficiência auditiva. O software visará tornar o processo mais lúdico para os alunos e ao mesmo tempo buscando contextualizar situações sociais, com o emprego dos objetos utilizados em seu dia-dia.

**Requisitos Funcionais**

1. O sistema deve prover um controle de usuário, através de uma seleção do tipo usuário (professor ou aluno).
2. Cada aluno pode visualizar todos os conteúdos que o professor tenha previamente inserido no software.
3. Os conteúdos devem ser exibidos para a seleção na forma de botões com imagens de background a qual são dotadas de significado completo na identificação do mesmo, e estes devem está agrupados em uma área de seleção a qual possua barra de rolagem automática dependendo da quantidade de conteúdos.
4. Cada conteúdo em sua forma de apresentação para o aluno deve vir na forma de uma imagem (objeto a qual o conteúdo se refere) um vídeo (contém a apresentação da pronúncia do objeto em libras e uma ação contextualizada sendo realizada com aquele objeto a qual o conteúdo se refere).
5. O sistema deve fornecer um vídeo player para exibição dos vídeos dos conteúdos.
6. O vídeo player deve somente possuir as funções de play e pause, e a seu termino deve ser recarregado novamente afim de caso o usuário queira possa assisti-lo novamente.
7. Os botões de play e pause deve conter um imagem que represente em linguagem de sinais suas funções.
8. O player deve exibir o tempo total e corrente.
9. O player não dever possuir opções de áudio. Pois, o mesmo não é necessário para a função proposta.
10. O player não deve possuir opção de tela cheia, afim de simplificar o mesmo a máximo para uso dos alunos.
11. O player deve verificar se o vídeo existe antes de carregá-lo.
12. Cada conteúdo deve está dentro de uma pasta própria a qual possua como nome o título do conteúdo, além disso, deve conter as pastas imagem, vídeo e conteúdos (onde serão colocadas as pastas dos conteúdos que este poderá conter).
13. O professor deveser o único que pode realizar modificações nos conteúdos (criação, edição e exclusão).
14. Um conteúdo pode conter outros conteúdos (lista de conteúdos) que estejam logicamente relacionados.
15. O professor deve ser cadastrado antes de usar o sistema no modo professor.
16. Somente um professor pode ser cadastrado, devido o fato que os alunos na fase de alfabetização só têm um único professor.
17. Para entrar no sistema no modo professor será necessário inserir usuário e senha válidos.
18. A primeira vez que o professor entrar no modo professor, o sistema deve pedir para este cadastrar o seu nome de usuário e uma senha.
19. Um aluno só pode selecionar um conteúdo por vez.

**Descrições das telas**

1. **Tela de seleção de usuário (tela1)**
   1. Exibi as opções de usuário (Aluno ou professor), estás opções deverão ser dadas através de botões contendo imagem que tenha significado completo da escolha do tipo de usuário, além do texto de suporte para auxílio na identificação.
2. **Tela de ensino (tela2)**
   1. A tela de ensino exibirá uma área de seleção à esquerda e outra de apresentação de conteúdoà direita. Ambas as áreas ocuparão um espaço pré-definido da tela de ensino.
   2. Área de seleção é onde serão carregadas as opções de seleção de conteúdo (conjunto de conteúdos exibidos), onde cada conteúdo é apresentado na forma de um botão com uma imagem de background a qual possui um significado completo de identificação do conteúdo. Está também possui um botão para voltar para as opções de seleção anterior e outro para avançar.
   3. Área de apresentação é onde serão apresentados os dados de um conteúdo previamente selecionado. Este possui uma imagem em relação ao conteúdo e um player a qual possui exatamente um botão de play/pause ambos representado, através de imagens de um sinal em libras a qual represente o significado dos mesmos.
3. **Tela do Professor (tela 3)**

**Casos de uso**

1. ***Na primeira abordagem do sistema (supondo que ninguém está usando) o usuário deve experimentar as seguintes sequencias de eventos:***
   1. *Tela de boas vindas!*
   2. Tela de seleção de usuário será exibida
   3. Exibe na tela do usuário, duas opções que devem selecionada uma delas 1-aluno e 2-professor
   4. Opção aluno selecionada pule para o item 5 opção professor selecionada pule para o item 9
   5. Exibe na tela a seguinte pergunta “Aluno tem algum progresso no software:” SIM (item 1.6) NÃO (item 1.7)
   6. Aluno deve inserir usuário e senha ou (o professor seleciona onde o aluno parou)
   7. Caso seja um usuário válido (Vá para o item 8 em outro caso volte para o item 6)
   8. Exibe conteúdo
   9. Pede para que o professor insira usuário e senha
   10. Caso seja um usuário válido (Vá para o item 11 em outro caso volte para o item 9)
   11. A tela do professor será exibida
   12. Nessa tela o professor poderá excluir conteúdo, e pode selecionar um nível para o aluno jogar.

1.13. A tela de ensino será exibida

1. ***Os passos a seguir mostram a sequencia de eventos para a apresentação de um conteúdo (após clique em um conteúdo):***

***(caso já tenha carregado algum conteúdo antes, pule para o item 2)***

* 1. Exibe a área de apresentação (tela 2 item 2.2)
  2. Carrega a imagem do conteúdo
  3. Carrega o vídeo do conteúdo

1. ***Os passos a seguir mostram a sequencia de eventos para a criação de um conteúdo:***
   1. Selecione o conteúdo a qual este novo conteúdo será relacionado(caso seja deixado em branco o campo, então este não se relacionará mais com nenhum outro. Pule para o item 3.3 neste caso).
   2. Quando o conteúdo é selecionado os conteúdos que este contém serão exibidos na lista de conteúdos e o conteúdo selecionado anteriormente é exibido na barra de texto chamada de relação dos conteúdos selecionados. (Volte para o item 3.1). (Caso selecionou o conteúdo errado por engano, volte para a lista anterior clicando no botão voltar)
   3. Verifica se o título já existe (caso exista pule para o item 3.2 em outro caso vá para o item 3.3)
   4. Exiba uma mensagem dizendo que o conteúdo já existe. (volte a o item 3.1)
   5. Cria um diretório na pasta conteudos (ou na pasta conteudos pertencente ao conteúdo que este novo será relacionado) mesmo nome que o título do conteúdo
   6. Crie uma pasta com nome imagem (Dentro do diretório criado no item 3.2)
   7. Crie uma pasta com o nome vídeo (Dentro do diretório criado no item 3.2)
   8. Crie uma pasta com o nome conteudos (Dentro do diretório criado no item 3.2)
   9. Copie a figura selecionada para a pasta imagem, e a renomeei com o texto imagem (caso não tenha sido selecionada alguma imagem pule para o item 3.7)
   10. Copie a vídeo selecionado para a pasta video, e o renomeei com o texto video (caso não tenha sido selecionada nenhum vídeo pule para o item 3.8)
   11. Atualize o sistema, para exibir o novo conteúdo (caso a tela de ensino esteja aberta).