



Universidade Federal de Viçosa – Campus Florestal
Central de Ensino e Desenvolvimento Agrário de
Florestal
Curso Técnico em Informática

EDUARDO HENRIQUE MARTINS PINTO-7787

EMANUEL LADISLAU FERREIRA-7782

MAXUEL CÂNDIDO DA PAIXÃO-7795

JOÃO VITOR MERCÊS ALVES-7796

MULTKEY

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

PROFESSOR ORIENTADOR: DANIEL DE OLIVEIRA CAPANEMA

FLORESTAL, 26 DE NOVEMBRO DE 2021



RESUMO

O presente documento é parte obrigatória para conclusão da matéria “Projetos II”, nele é detalhado tudo sobre o projeto que os alunos devem desenvolver para provar a capacidade de exercer função como técnico em informática.

Este relatório vai ao estudo do tema comunicação aprofundando-se na comunicação em inglês para um melhor domínio sobre a língua, isso, para que após bem introduzida, o projeto do TCC e a sua motivação estejam claras e prontas para serem apresentadas. A plataforma MULTKEY é um site que proporciona aos usuários se comunicarem entre si, em inglês, principalmente, através de salas, que ao clicadas são redirecionadas para uma das diversas plataformas disponibilizadas para acesso, além de funções como adicionar amigos, o que aumenta a proximidade entre os usuários. A metodologia utilizada conta com características qualitativas e aplicadas, em vista que não traduz informações em números e visa soluções para problemas reais. Também há a descrição de testes previstos, para que o site funcione o melhor possível para que irá usufruir dele. Além dos levantamentos de requisitos, descrição do mini-mundo temos, também, a prototipação de telas e os diagramas que mostram a parte gráfica do site, adjunto com as funcionalidades e a lógica que o mesmo seguirá, respectivamente.

Enfim, observa-se que este relatório mostra as partes fundamentais da criação e desenvolvimento do projeto de TCC. Indo da parte de levantar o que deve ser feito, discussão da lógica e do funcionamento, até o desenvolvimento, colocando em prática tudo adquirido pelas pesquisas, para que saia funcionando a aplicação.

Palavras-chave: Comunicação. HTML. PHP. JavaScript. Gamificação.

Desenvolvimento Web. Inglês.



ABSTRACT

The present document is a mandatory part for the conclusion of the “Projetos II” subject, In it is detailed everything about the project that the students have to develop to prove the capacity to be in office of a Information Technology Technician.

This report studies the theme communication, going deep on english communication for a better domain of the language, for, after had been introduced well, the TCC project and its motivation be clear and ready to be presented. The MULTKEY platform is a website that provides to the users the opportunity to communicate between themselves, especially, through the rooms, when clicked, they are redirected to one of the several options of platforms available for access, in addition to the “Add Friends” function, what improve the proximity of the users. The methodology used, includes qualitative and applied characteristics taking into consideration that don’t translate information into numbers and aim to solve real problems. Also, there is a future tests’ description, for the website work better as possible to who will delight it. Besides the requirements gathering and description of the “Mini-Mundo”, it has the Window’s prototyping and the diagrams that shows the graphic part of the website, together with the functionalities and the logic that it will follow, respectively.

So, is observed that the report shows the criation and developing fundamental parts of the TCC’s project. Starting to the gathering of what it has to be done, logic and functioning’s dicussion to the developing, practicing everything acquired by the surveys, for the application work well.

Keywords: Communication. HTML. PHP. JavaScript. Gamification. Web
Development.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.2	Definição do problema	6
1.3	Objetivos	7
1.3.1	Objetivos gerais	7
1.3.2	Objetivos específicos	7
1.4	Justificativa	7
2	REVISÃO TEÓRICA.....	9
2.1	Conceito de Comunicação	9
2.2	Comunicação na Visão de Filósofos.....	9
2.3	Os 4 Pilares da Comunicação.....	9
2.4	Comunicação em Inglês e as Dificuldades em torno dela	10
3	METODOLOGIA	14
3.1	Tipo de pesquisa	14
3.2	Organização	14
4	LEVANTAMENTO DE REQUISITOS.....	15
4.1	Descrição do Mini Mundo	15
4.2	Requisitos Funcionais	15
4.3	Regras de negócio.....	16
4.4	Requisitos não Funcionais	16
4.5	Requisitos Inversos.....	16
5	PROTÓTIPO DE INTERFACE.....	17
5.1	Tela de Login:.....	17
5.2	Tela de Criação de sala:.....	17
5.3	Tela de Edição de Perfil:.....	18
5.4	Tela de Salas Disponíveis:	18
6	PROJETO DE SOFTWARE	19
6.1	Diagrama UML(Casos de Uso)	19
6.2	Diagramas de Atividade	20
6.2.1	Criar Sala.....	20
6.2.2	Entrar na sala	21
6.2.3	Distribuição de Multcoins.....	21
6.3	Diagrama de Classe.....	22
6.4	Testes previstos.....	23



7	PROJETO DO BANCO DE DADOS	24
8	RESULTADOS	25
8.1	Discussão e resultados obtidos	25
8.2	Intenções e declarações extras	25
9	CONCLUSÃO	26
	REFERÊNCIAS	27
	ANEXOS	29

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	17
Figura 2	17
Figura 3	18
Figura 4	18
Figura 5	19
Figura 6	20
Figura 7	21
Figura 8	21
Figura 9	22
Figura 10	24

1 INTRODUÇÃO

O documento em questão mostra uma descrição detalhada do projeto que será desenvolvido para conclusão das matérias “Projetos I” e “Projetos II” com os fins de organização e documentação, para maior entendimento do que o mesmo se trata e o que ele oferecerá, o que gerará um sistema melhor e mais completo.

O documento será dividido em tópicos que listam as prioridades que devem ser levadas em consideração para a criação do sistema de comunicação em língua inglesa. Dos quais, o tópico 2 mostra o estudo feito sobre o tema do trabalho, o tópico 3 é composto pelo tipo de pesquisa da metodologia e a mesma aplicada. o tópico 4 mostra os dados levantados, levando em conta a nossa perspectiva e a dificuldade de treinar a conversação de outra língua. O tópico 5 é relacionado ao protótipo de interface, mostrando a parte gráfica do site. O tópico 6, mostra os diagramas que explicam a lógica que a aplicação seguirá e o tópico 7 é responsável por apresentar, em um diagrama, as tabelas do banco de dados que a plataforma usufruirá. O tópico 8 é destinado à função de contar os resultados e discussões do projeto e por fim, o tópico 9 conclui o documento.

1.2 Definição do problema

Saber outro idioma é algo essencial para empresas, atualmente, visto que o mercado de trabalho somente cresce, assim como sua busca por profissionais de excelência. O conhecimento de outra língua abre “leques” de oportunidades, uma vez que a busca por contatos com empresas internacionais se torna frequente a cada projeto bem sucedido das mesmas. Um estudo do British Council observa que menos de 11% dos jovens falam inglês. Porém, a análise mostra que para as demais idades acima, o percentual sofre uma drástica queda chegando a menos de 7%. A fluência em uma língua a qual não seja a sua materna é bom para conhecimento pessoal, visto que, o inglês é uma língua falada mundialmente, viagens, intercâmbios, visitas internacionais, o aproveitamento e lazer é melhor quando há entendimento de ambas as partes da conversa.

Após ter conhecimento do idioma, a prática é imprescindível. Pois, segundo (Mikhail Bakhtin, sec. XX), a nossa língua materna e suas construções não obtemos conhecimento por parte de dicionários, mas por escutar as pessoas falando, os “enunciados”, como diz o autor e repetir na comunicação com as pessoas em volta, na

nossa comunidade.

De acordo com um estudo feito por Elise W. M. Hopman e Maryellen C. MacDonald da universidade de Wisconsin-Madison, estudantes da língua que praticam a fala, superam aqueles que aprendem via somente exercícios de compreensão, onde não há prática oral, conversação. (Vanessa Paisley, 2019, [5 Reasons Why Conversation Practice Is Key to Learning a Language](#))

Porém, o acesso a este contato envolve cursos de conversação e contratar alguém formado para praticá-lo com a pessoa não está tão acessível, pois contratar o tempo de alguém vem se tornando precioso e caro para quem o pratica.

Surge então, a necessidade de algo que junte quem quer falar outra língua mas não tem com quem falar, e quem quer, mas não tem condições para contratar alguém.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivos gerais

Desenvolver uma plataforma Web dinâmica, eficiente, simplificada e de fácil acesso para que incentive e proporcione a comunicação em língua inglesa entre os usuários(criadores de sala e participantes), para que o aprendizado do inglês seja mais acessível e aberto a todos os tipos de pessoas.

1.3.2 Objetivos específicos

- ❖ Proporcionar a interação entre os falantes da língua inglesa.
- ❖ Proporcionar uma forma gratuita de aprender e praticar o idioma.
- ❖ Tornar mais popular a língua.
- ❖ Desenvolver a socialização e a desmistificação do medo da prática da conversação e dos erros.

1.4 Justificativa

Quando se aprende uma nova língua, que não seja a sua língua materna que é falada o tempo todo, por você e por quem o rodeia, para obter a fluência e conhecer vocabulários e palavras novas, conversar é essencial.

Ao analisarmos a realidade, essa prática se torna ainda mais difícil, quando

atribuímos a palavra “gratuito” na frase, pois para conversar, debater, discutir no intuito de aprender, geralmente, um custo é envolvido, e frequentemente, não é acessível para a maioria das pessoas.

Então, nós, alunos do curso técnico em informática, em função da dificuldade de encontrar pessoas para conversar em outra língua, decidimos criar uma plataforma online que visa essa comunicação. Onde a mesma, denominada MULTKEY, não precisará de mensalidade ou qualquer forma de pagamento para participar de reuniões ou conversas.

Para melhor análise, podemos comparar o MULTKEY com o aplicativo Cambly. O app realiza reuniões com profissionais qualificados, de modo que o foco seja a conversação, porém as reuniões são realizadas na plataforma, somente. Em contrapartida, o Cambly, atualmente, se encontra com mensalidade. O que, de certa forma, tira a esperança de algumas pessoas com renda baixa a aprenderem ou treinarem a língua.

As vantagens levantadas da MULTKEY e analisadas com base em outros aplicativos são:

- Gratuito.
- Disponibilidade de várias plataformas de vídeo-chamada para escolha.
- Simples e Dinâmico
- Introdução ao sistema de conquista de moedas, similar a jogos, deixando-o mais competitivo e envolvente.
- Possibilidade de adicionar amigos.

Porém, também há desvantagens a serem observadas, como:

- Acesso somente com conexão à internet.
- Disponível somente para computadores e desktops, por enquanto.
- Linguagem das salas será somente inglês, em primeira instância.

2 REVISÃO TEÓRICA

2.1 Conceito de Comunicação

A comunicação é a interação entre duas partes onde uma manda uma mensagem e recebe uma resposta. Nelas os seus interesses deixam de ser singulares e passam a ser comuns, pois há uma troca de informações entre ambas as partes, o que, antes, era somente de uma pessoa torna-se da outra, também. O que se enquadra em uma dos pilares da sociedade civilizada: O respeito pela opinião alheia, que é expressada somente por ações ou palavras.

O ato de se comunicar com outra pessoa, principalmente, está presente e se encontra essencial na sociedade. Uma vez, que pessoas se encontram na necessidade de interagir e de viver em conjunto. A busca por algo novo, como opiniões, crenças, resoluções de problemas, ações é o que torna comunicar tão aparente.

2.2 Comunicação na Visão de Filósofos

“Comunicação é sempre uma via de duas mãos. O problema é que sempre estamos na contramão” (Antonio Francisco)

“Comunicar-se faz com que um pedaço do nosso mundo se torne parte de outra pessoa.” (Caroline Stempniak)

“O mais importante na comunicação é ouvir o que não foi dito.” (Peter Drucker)

“Minha força é a minha capacidade de me comunicar e expressar o que se passa em minha cabeça.” (Caroline Stempniak)

“A comunicação efetiva começa com a escuta.” (Robert Gately)

“Se você falar com um homem numa linguagem que ele compreende, isso entra na cabeça dele. Se você falar com ele em sua própria linguagem, você atinge seu coração” (Nelson Mandela)

2.3 Os 4 Pilares da Comunicação

Dentro da comunicação existem pilares que a sustentam. Quando analisados e colocados em prática, com eficácia, passar a mensagem se torna mais fácil e clara, do que sem a utilização deles.

Os quatro pilares são:

→ Falar

Para transmitir uma informação, além de ter domínio do conteúdo a ser expressado, deve-se levar em conta a voz e suas variações para que a clareza e a harmonia prevaleçam. Um exemplo é manter uma voz constante, sem afinamentos ou engrossamentos quando um assunto sério está sendo tratado.

→ Ouvir

Ouvir não está diretamente ligado ao que está sendo dito verbalmente. O entendimento é uma junção da capacidade de compreender o que está sendo dito com gestos e tons de voz, o que gera uma compreensão empática da mensagem transmitida.

→ Ler

Atenção, foco e concentração são as características que definem uma boa leitura e, conseqüentemente, uma boa escrita. Com isso, aprender e enriquecer o vocabulário, torna-se mais eficaz, pois não há a possibilidade de sair do que está escrito. No caso de leitura para outras pessoas, a entonação deve seguir o contexto fio-a-fio para que o entendimento do texto seja o mais claro possível.

→ Escrever

Como dito acima, ler é um pré-requisito para a escrita correta e gostosa de ver. Tanto é que pessoas que conseguem escrever bem, e persuadir o leitor, tem vantagens em cima daqueles que não compartilham da mesma habilidade. Além, de mostrar uma postura para quem convive com você.

2.4 Comunicação em Inglês e as Dificuldades em torno dela

Segundo o site da escola de idiomas Berlitz, aproximadamente 1268 milhões de pessoas falavam inglês no mundo em 2020. Ou seja, para todo lugar que você visita, há presença da língua, sendo atualmente a língua mais falada no mundo.

Empresas em geral, exigem funcionários que falem inglês o que por grande parte, se dá pela carência de contatos internacionais. Além disso, falar inglês valoriza o profissional e ajuda na comunicação em viagens internacionais, a negócios ou turismo, por exemplo.



Entende-se então, que aprender inglês é essencial. Porém é inviável para muitos, assim como, sua prática. Devido a alguns fatores. O primeiro deles é o tempo, pois muitas pessoas não têm disponibilidade para praticar outra língua nos intervalos. E outro, que é o mais encontrado, é o custo. Pois para aprender outra língua, necessita de pessoas certificadas ou conhecedoras, para lhe ensinar, o que como já sabemos, custa muito caro.

Alguns exemplos de atividades desenvolvidas para o aprendizado de outra língua, em geral o inglês:

Cursos presenciais:

Number One(pago e demanda tempo): A escola de idiomas Number One apresenta metodologias diferentes para faixas etárias distintas.

O curso infantil, possui módulos a serem concluídos. Wave 1, 2 e 3 com aproximadamente 40 horas de duração, cada. Com público-alvo de 6 a 12 anos.

O curso teens, possui três módulos: Dynamic Originals, CAF(Conversation and Fluency) e GRAD, que representam, respectivamente, os estágios básico, intermediário e avançado. Com 40 horas de duração presenciais e 20 horas online, mais estágios, com público alvo a partir de 13 anos, indo até adultos.

Já o curso adulto, disponibilizado por eles, não possui módulos. A sua metodologia consiste que alunos mais avançados ensinem os com menos conhecimento, para que haja melhor aprendizado de ambas as partes. Com duração de 24 meses e com público-alvo adulto.

Wizard(pago e demanda tempo): A escola de Idiomas, Wizard, oferece oito cursos de idioma, inclusive de português para nativos de outro país. Possui a opção de escolha da forma presencial ou online, para quem não tem disponibilidade de tempo.

Também apresenta cursos diferentes para distintas faixas etárias.

O curso adulto é aconselhável para pessoas que queiram ingressar no mercado de trabalho com mais de uma língua dominante e/ou viagens internacionais, aprendendo do básico ao avançado.

O curso teens é ideal para alunos que têm como foco provas de proficiência ou vestibulares, além disso, caso o objetivo seja viagens ou entrada no mercado de trabalho, este curso é uma ótima opção.



O curso Wizkids, é dedicado exclusivamente para crianças, com metodologias diferentes para que o curso seja sempre leve e divertido para os alunos.

Cursos online com mensalidade:

Cambly: plataforma destinada para alunos que queiram aprender inglês ou aprofundar seu conhecimento, com ênfase na comunicação, através de aulas particulares com professores renomados de países como EUA e Reino Unido. No aplicativo é possível agendar a sua aula ou filtrar professores que atendem no horário desejado, além de poder avaliar qual professor pode te ajudar em algum tópico específico, como Business English, intercâmbio e etc. As salas também disponibilizam atividades práticas com uma dinâmica própria do site. Porém, todo site tem características que não os favorecem. Em relação ao Cambly, o problema está no fato de que necessita de pagar, mensalmente ou anualmente, para ter acesso à plataforma e estudar o idioma.

Preply: Preply é uma plataforma paga, porém para compensar o preço, há a garantia de certificação dos professores nativos ou não. O site é ideal para quem quer aprender o idioma em qualquer lugar ou hora, devido a gigantesca quantidade de professores disponíveis com preços e horários diferentes, com opção de filtragem para facilitar o encontro de ambas as partes. Uma qualidade são os planos de aprendizagem, o que não é observável nos outros, de modo que o aluno consiga se organizar conforme aprende. A diferença do Preply é que o pagamento é feito diretamente com os tutores, assim como o agendamento das aulas e demais assuntos. E um ponto desinteressante, é que são aulas particulares, então é um professor para uma aluno e somente isso, o que não se vê em outros aplicativos mais baratos e de melhor acesso.

Aplicativos gratuitos:

Tandem Exchange: Um dos aplicativos mais conhecidos pelos falantes da língua inglesa, apesar de que há mais de 7 línguas para serem aprendidas e ensinadas. No site, duas pessoas falantes de línguas distintas trocam informações e conhecimentos para que ambos aprendam, em duas possibilidades, texto e áudio. Para quem deseja olhar nos olhos da outra pessoa, há a opção de vídeo, como as ligações de vídeo do aplicativo Whatsapp. Nas conversas observa-se opções de correção gramatical e ortográfica, de modo que, um



falante pode corrigir frases ou texto mal formuladas e enviar para a outra parte, de forma intuitiva e agradável aos olhos. E em casos de dúvidas, há a opção de traduzir uma frase para a língua desejada. O site se encontra gratuito para uso, com um método de inscrição simples e prático, dentro da plataforma é só pesquisar os tópicos como idioma, localização, interesses para filtrar os seus companheiros. Um ponto negativo é que não há garantia que a pessoa com quem você está conversando é diplomada na língua, se há certificações.

Omegle: O Omegle é um aplicativo simples e prático. como seu nome já diz, é um site em que há a possibilidade de conversar com estranhos. O botão "Start Chat" te redireciona para uma sala como as do Google Meet e Skype onde você e a outra pessoa podem conversar e interagir. O site funciona em PC e smartphone, e é limitado para pessoas acima de 18 anos(ou 13 anos com autorização de um responsável) e tem uma dinâmica boa para os participantes onde não há possibilidade de colocar nome, nem foto, além disso, o site é inteiro em inglês o que já incentiva e estimula o aprendizado. O ponto negativo é que você deverá filtrar os idiomas quando quiser aprender inglês, como o site é global, pode ser que você não consiga achar pessoas com fluência no inglês com facilidade, outra negatividade é abrangência de pessoas com que se pode conversar, algo que é perigoso, pois ao conversar com estranhos, deve-se preocupar com tentativas de engenharia social.

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo de pesquisa

Ao analisarmos, observa-se que a metodologia e os demais tópicos de coleta e exposição de dados do projeto, referenciados no presente documento, têm caráter qualitativo, devido ao fato de não possuir a função de traduzir informações em números, assim como, o quantitativo. Possui, também, caráter aplicado, que pode ser identificado pela característica de aplicação prática para resoluções de problemas reais e observa-se o caráter exploratório, além dos demais, o que familiariza o leitor com o tema.

3.2 Organização

A plataforma será desenvolvida em HTML com uso do JavaScript para fins de front-end e utilizará PHP como linguagem de programação para o back-end, e não será feito para dispositivos mobile, em primeira instância. O desenvolvimento e finalização conta com as seguintes etapas, respectivamente:

- 1- Levantamento de Requisitos e regras de negócio.
- 2- Desenvolvimento do site.
- 3- Execução dos testes previstos.
- 4- Procurar fontes de marketing em mídias sociais
- 5- Marcar uma reunião para marcar a abertura do site ao público.
- 6- Abrir o site ao público.

4 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

4.1 Descrição do Mini Mundo

O software MULTKEY, é uma plataforma que visa a comunicação da língua inglesa entre os usuários, de modo que os ajuda na melhor compreensão da língua, com foco na conversação. Ele é bem interativo, com um sistema de login e uma tela que disponibiliza links para a plataforma de vídeo chamada escolhida. A chamada possuirá um id criado aleatoriamente para entrar na sala. A plataforma possibilitará que o usuário adicione amigos para que eles possam ser convidados para entrar em uma mesma sala, terá um ícone que indicará seu nível, com base nas moedas obtidas(as quais serão visíveis em todas as telas). A plataforma também disponibilizará uma opção para que a língua principal do site seja alterada, para que possa ser mais acessível para quem estiver usando, na mesma aba será possível adicionar uma foto de perfil.

4.2 Requisitos Funcionais

[RF-01] O sistema terá uma tela inicial onde haverá dois campos: um para login e outro para senha, e abaixo disso um link para registrar-se na plataforma, caso não haja conta.

[RF-02] Após o registro, o usuário será redirecionado para a tela de criação ou alteração do perfil, contendo foto de perfil, língua predominante da plataforma, língua padrão de conversa (Inglês), quantidade de moedas, nível atual, nome do usuário, ranking, etc.

[RF-03] O sistema terá uma tela específica para a entrada nas salas. Cada sala possuirá imagem, título, máximo de pessoas, língua, id e tema. Ao passar o mouse em cima da imagem, aparecerá o dia e o horário da sala como dica. Encima das salas terá um formulário para a digitação do id da sala desejada, e um botão para a confirmação, no canto superior direito ficará a foto de perfil do usuário, um botão de logout e a quantidade de moedas atual.

[RF-04] O sistema incorporará uma função para adicionar amigos, embaixo da tabela onde os ficará mostrado.



[RF-05] O sistema incorporará uma função de criação de salas.

[RF-06] O sistema criará links para a plataforma escolhida, para que o criador possa compartilhar o id para entrar na chamada.

[RF-07] Na tela de criação das salas o sistema permitirá as seguintes funções: definição do título, da data e horário da sala, escolha da plataforma para qual será gerado o link, língua, imagem da sala e tema.

[RF-08] Será contabilizada a participação na reunião somente com a entrada pelo site.

[RF-09] O criador da sala irá avaliar os participantes que mais participarem da reunião com moedas, sendo assim uma forma de ganhar moedas e subir de nível.

4.3 Regras de negócio

[RN-01] Em todas as telas deverá ter a logo da MULTKEY.

[RN-02] Todas as telas deverão ter no canto superior direito, o perfil do usuário.

4.4 Requisitos não Funcionais

[RNF-01] O sistema usufruirá de um banco de dados para salvar os dados dos usuários.

[RNF-02] O sistema será hospedado em um servidor web.

4.5 Requisitos Inversos

[RI-01] O sistema não permitirá acesso sem internet.

[RI-02] O sistema não será projetado para rodar outros dispositivos que não sejam computadores

5 PROTÓTIPO DE INTERFACE

5.1 Tela de Login:

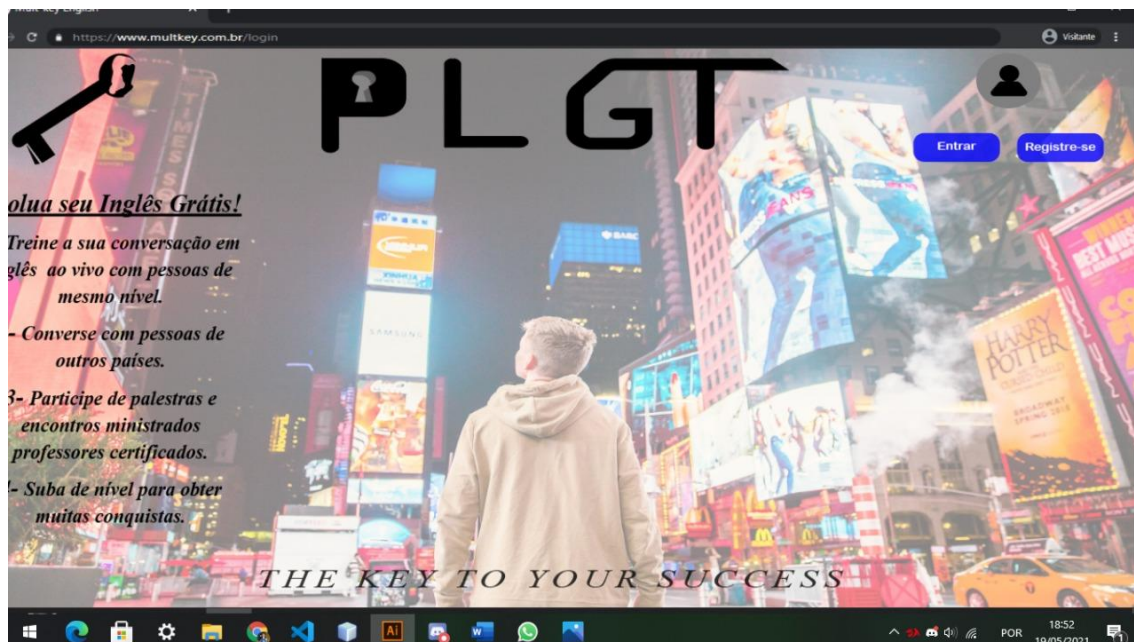


Figura 01-Telas Principais- Tela de Login.

5.2 Tela de Criação de sala:



Figura 02-Telas Principais- Criação de salas.

5.3 Tela de Edição de Perfil:



Figura 03-Telas Principais- Edição de Perfil

5.4 Tela de Salas Disponíveis:

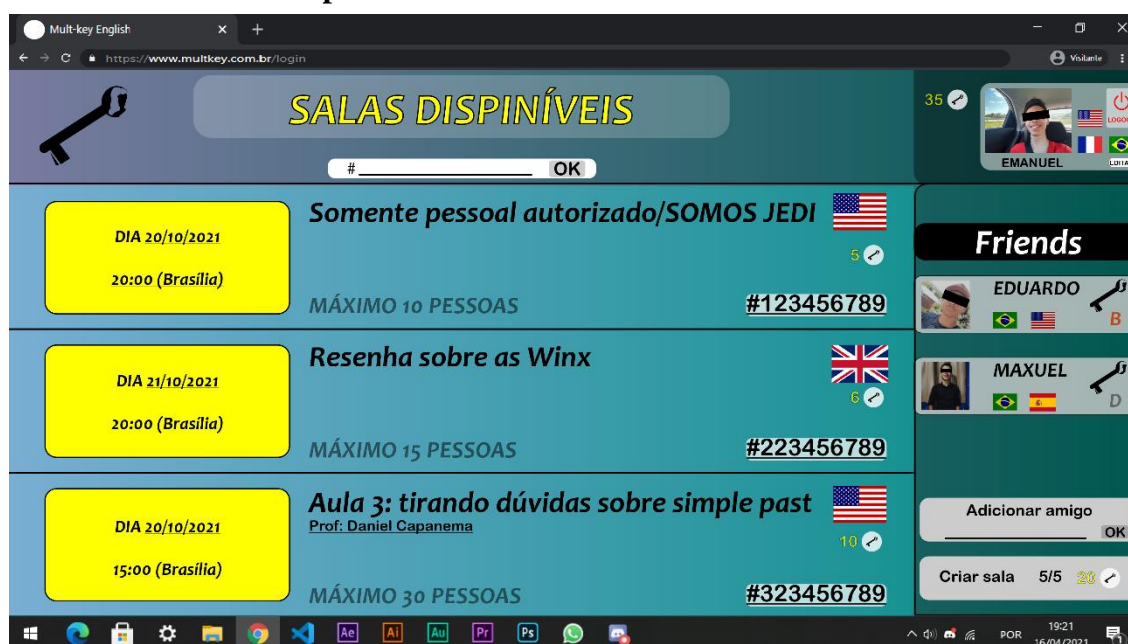


Figura 04-Telas Principais- Home Page(salas disponíveis).

6 PROJETO DE SOFTWARE

6.1 Diagrama UML(Casos de Uso)

Este diagrama possui a função de mostrar as funcionalidades do sistema, assim como qual ator as fará. No caso do site MULTKEY, o único ator será o usuário, tendo em vista que não terá diferenças na entrada do site para os desenvolvedores, por exemplo.

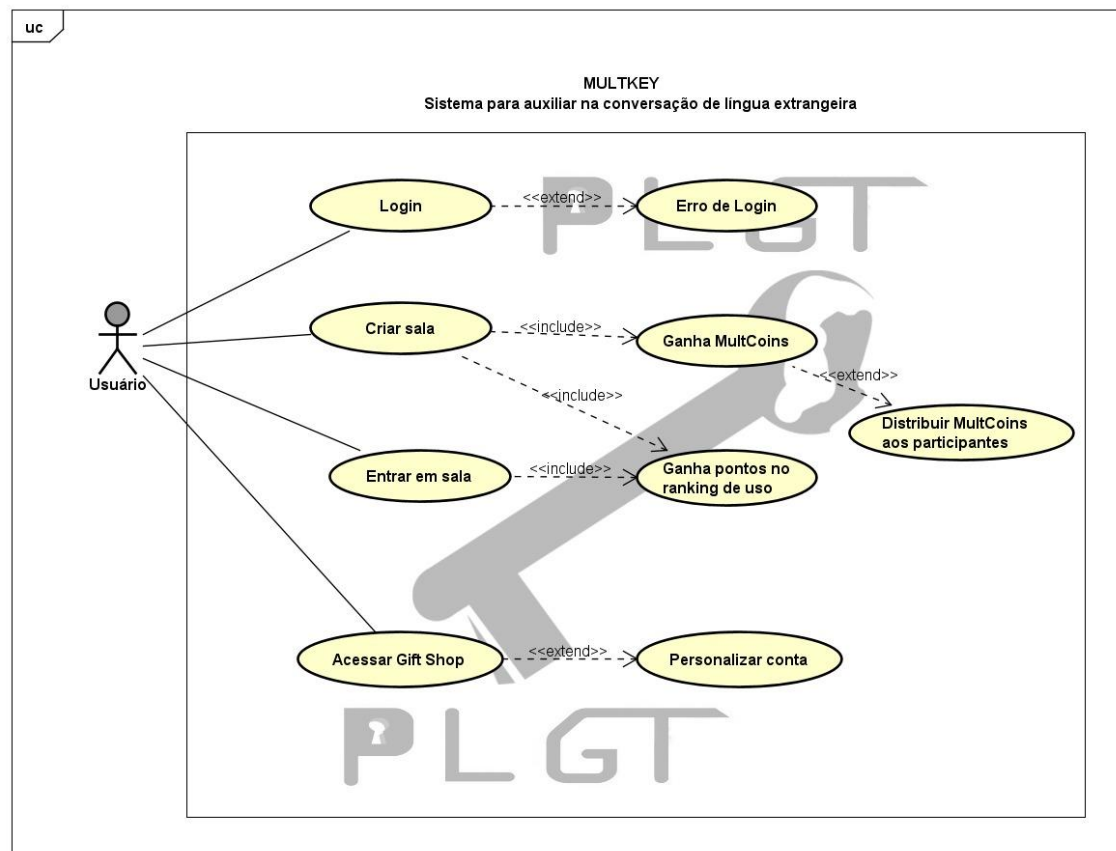


Figura 05-Diagramas- UML-Casos de Uso

6.2 Diagramas de Atividade

Os diagramas de atividade são a planificação e o detalhamento das funcionalidades principais do diagrama de caso de uso, tendem a explicar o fluxo padrão de tais serventias.

No caso do site MULTKEY, as principais funcionalidades são:

6.2.1 Criar Sala

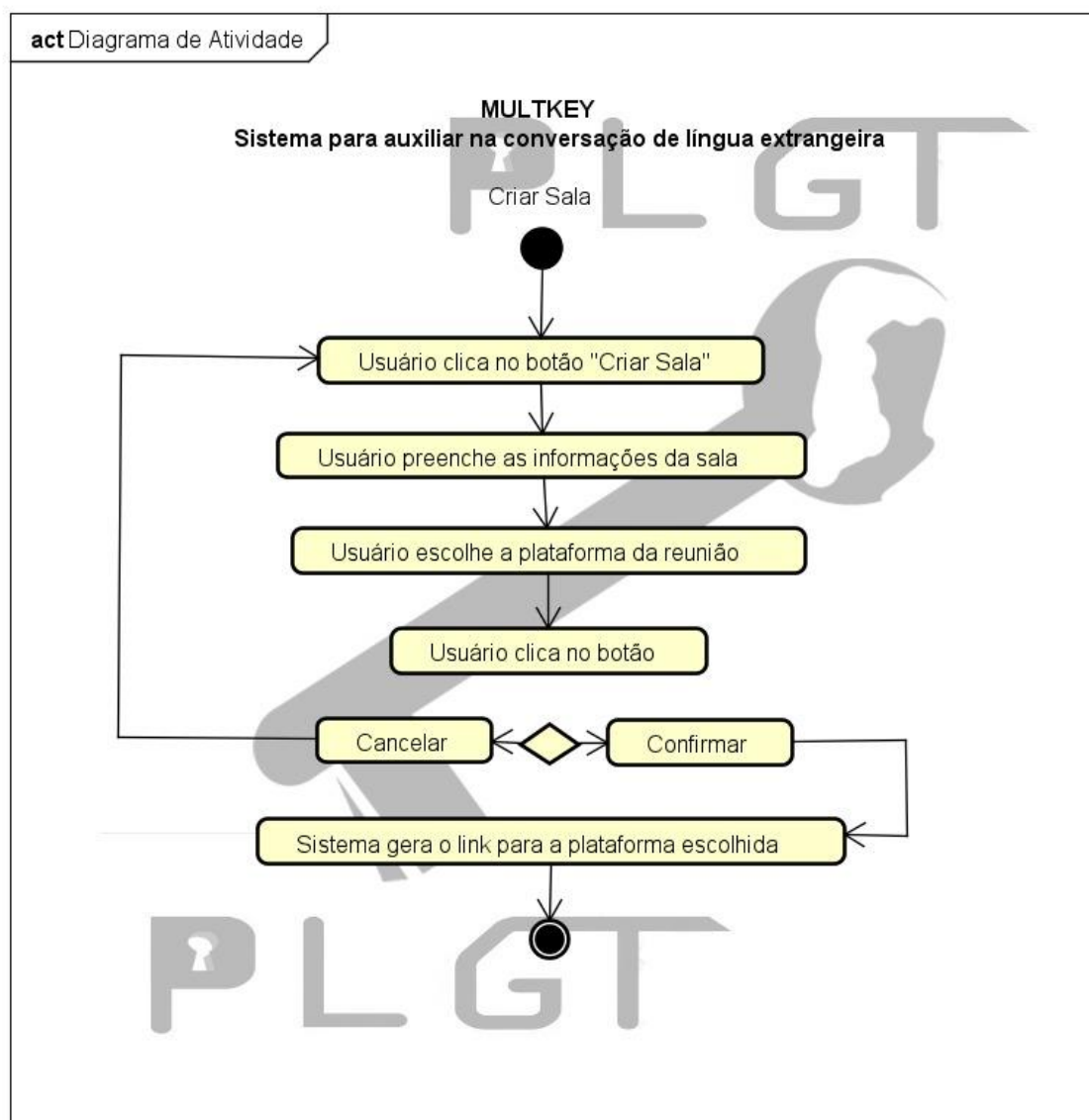


Figura 06-Diagramas- Atividade-Criar Sala.

6.2.2 Entrar na sala

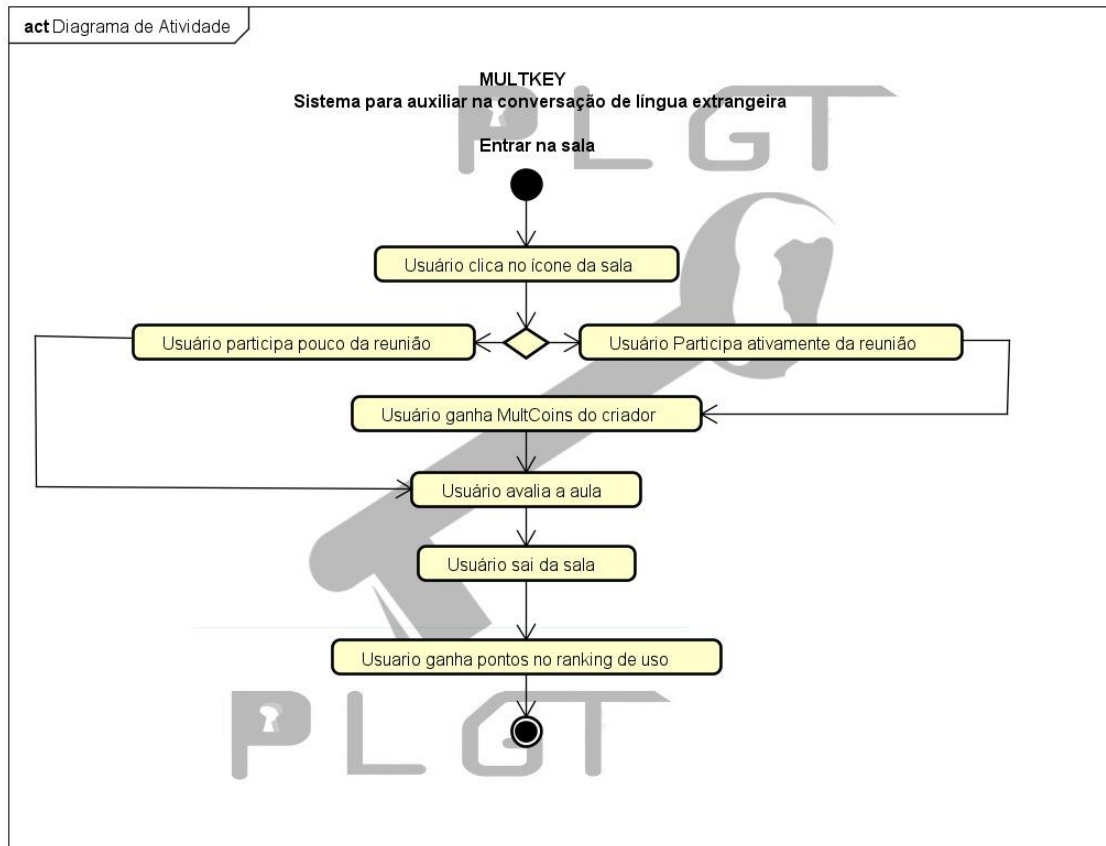


Figura 07-Diagramas- Atividade-Entrar na Sala

6.2.3 Distribuição de Multcoins

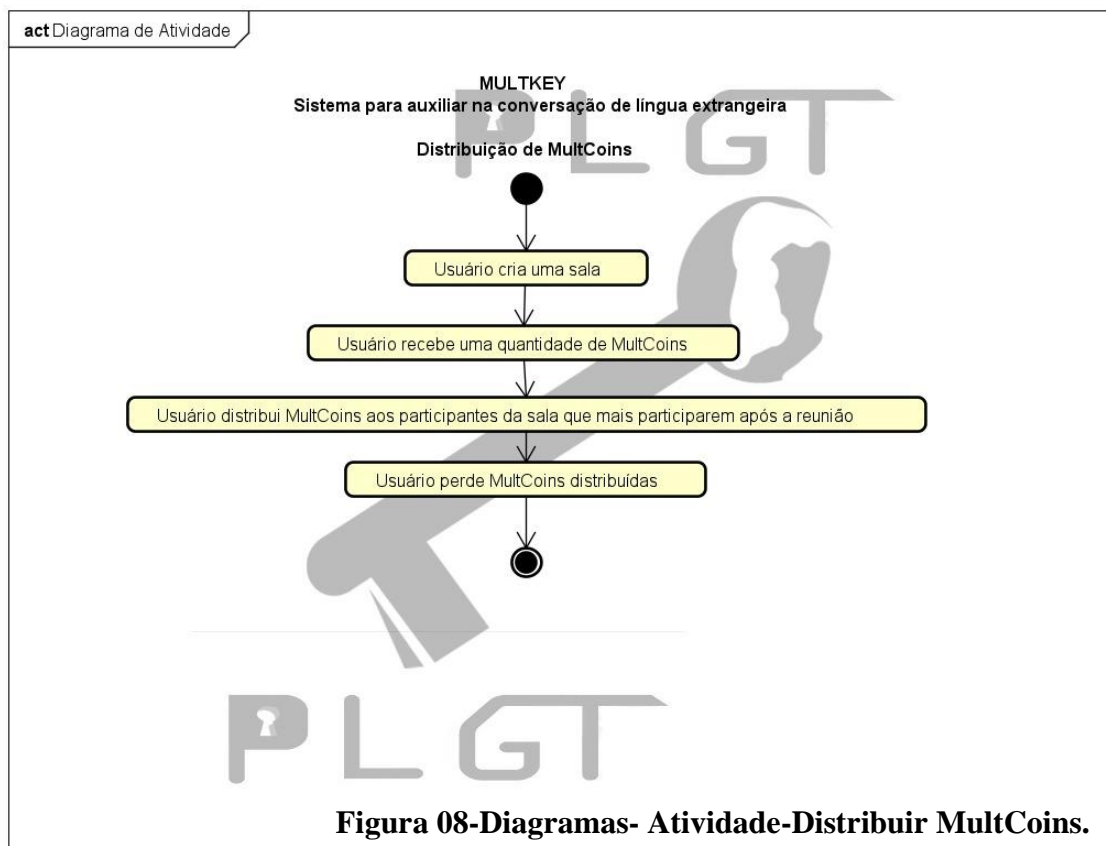


Figura 08-Diagramas- Atividade-Distribuir MultCoins.

6.3 Diagrama de Classe

O diagrama a seguir deve mostrar as classes em que a aplicação deverá girar em volta, juntamente com seus métodos e seus atributos. Como o site da MULTKEY é simples, porém um tanto quanto didático, são poucas as classes que deverão ser consideradas, em primeira instância.

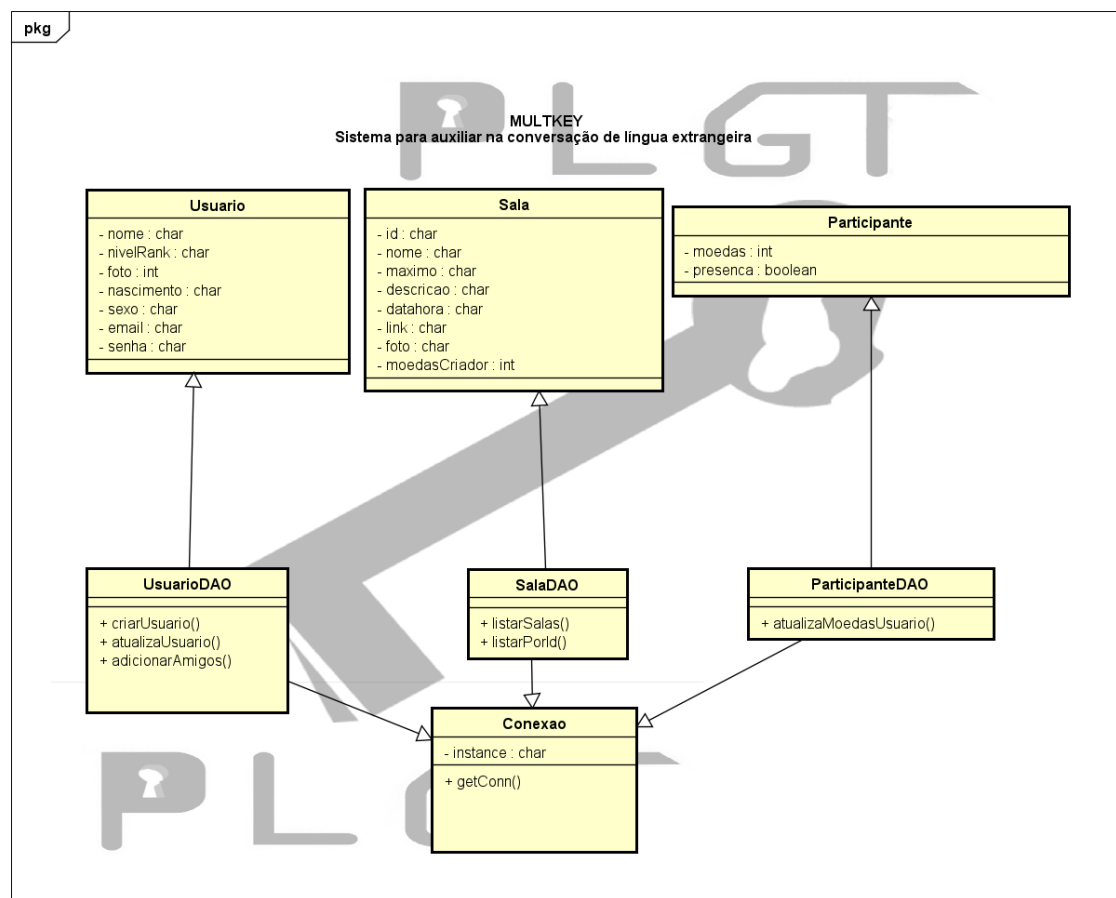


Figura 09-Diagramas-Classe.

6.4 Testes previstos

Segue abaixo a lista de testes que serão executados para que o site funcione como o esperado:

- Teste de caixa branca – Com o acesso ao código fonte, será verificado o caminho por onde o fluxo de dados é percorrido e se a passagem está correta em todas as funcionalidades.
- Testes de regressão – Testes no código fonte, com o objetivo de verificar e garantir se a lógica do mesmo está correta.
- Testes de usabilidade – Averiguar como a aplicação está funcionando na visão do usuário, corrigindo e garantido tudo o que for possível, ou o mais perto disso.
- Testes de segurança – Garantir que crackers ou pessoas maliciosas não consigam colocar a integridade da aplicação abaixo.
- Testes de performance- Testar como o site está se saindo já pronto e se há alguma coisa a melhorar com o tempo de carregamento, dinamização da aplicação, ajuste das telas, entre outros.
- Teste de caixa preta – Teste funcional na estrutura de entrada de dados, este tipo de teste é mais comum em casos como: consistir a entrada de datas futuras em datas de nascimento, consistir entrada de valores negativos em campos de pagamentos, verificar o funcionamento dos botões para prosseguir o fluxo de processamento, entre outros.

7 PROJETO DO BANCO DE DADOS

Nesta etapa do projeto, detalha-se o funcionamento do banco de dados da plataforma: quais tabelas serão criadas, e como elas se relacionarão entre si.

No caso da MULTKEY as tabelas que serão incluídas são as seguintes, em primeira intância:

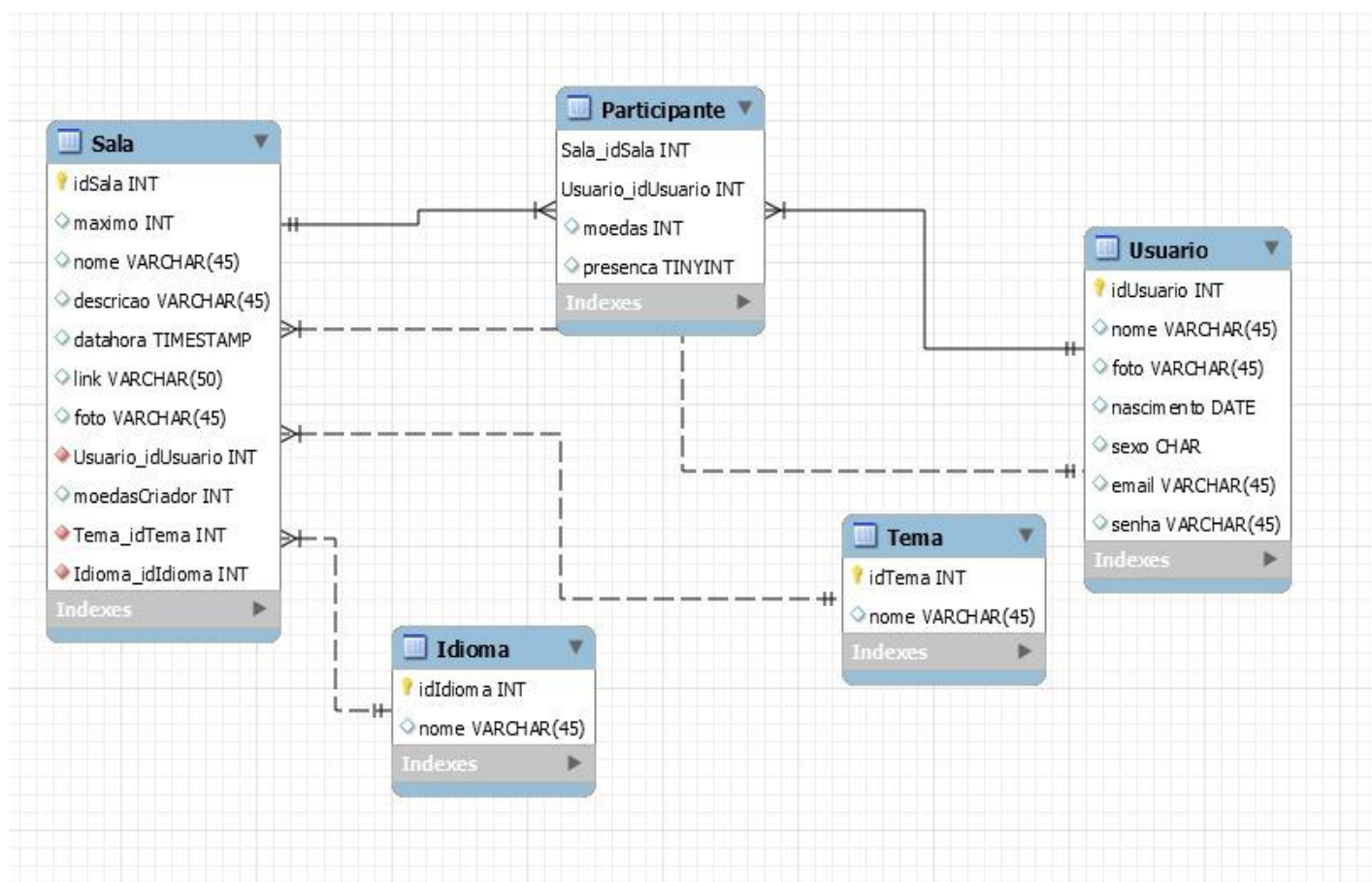


Figura 10-Diagramas-Banco de Dados.

8 RESULTADOS

8.1 Discussão e resultados obtidos

Ao andamento do projeto, identifica-se funcionamento estável das linguagens HTML e JavaScript nas telas, assim como as validações de formulário, para que um dos testes previstos sejam executados e que a garantia que o usuário não preencha nada incorreto ou incoerente, intencionalmente ou não, seja aplicada.

Em relação a relatos de erros, como dito antes não há problemas com o front-end, em primeira instância. Porém com a adesão do PHP, obteve erros comuns como sincronização com o banco de dados, e erros na listagem que foram corrigidos com êxito.

Ao falar disso, é sensato citar que em Projetos I, não foi descrito sobre usar PHP como linguagem para back-end, devido a falta de contato com a língua. Porém com as aulas ministradas no curso e com pesquisas a mais, pudemos notar que a presença da mesma é imprescindível para que o projeto funcione como esperado e para que a conexão com o banco de dados seja feita.

8.2 Intenções e declarações extras

Com o site funcionando há a intenção, por parte do grupo, de após a apresentação do projeto ser concluída, apresentar o site ao público. Sendo assim, após a inclusão do PHP e da resolução de erros, domínios serão avaliados para compra, de modo que a hospedagem do site para o uso compartilhado de todos os públicos seja possível.

9 CONCLUSÃO

Diante da evolução da língua inglesa no mercado e da globalização que o intuito é que nunca pare de crescer, o contato com a mesma, assim como, sua fluência são fatores que não podem faltar no currículo e no conhecimento do profissional.

Visto que, as pessoas não conseguem se comunicar tão facilmente e que muito menos conhecem pessoas que procuram alguém para conversar, este número de pessoas, realmente, falantes da língua diminui consideravelmente.

Por trás destes fatos e dos demais decorridos nos tópicos acima, surge a motivação para a criação do MULTKEY.

O site MULTKEY é uma plataforma web com conexão à banco de dados, que funcionará somente em computadores e desktops, em sua fase inicial. O site visa solucionar a problemática apresentada nesse documento, para que haja mais comunicação entre os falantes de outro idioma, o aprendizado seja divertido e estimulador e que seja acessível a todos, treinar outra língua.

Até a atual fase do documento, as dificuldades que encontramos foram somente para decidir como funcionaria o site. A lógica, o que os usuários teriam para usufruir e como isso funcionaria. Porém, ao decorrer dos meses, mostrou-se fácil de colocá-las em prática.



REFERÊNCIAS

- English Ahead. 3 motivos para fazer aulas de conversação. English Ahead, 2021.
Disponível em: <https://englishahead.com.br/como-as-aulas-de-conversacao-podem-melhorar-o-seu-ingles/>. Acesso em: 1 de Novembro de 2021.
- Learnlight. 5 Reasons Why Conversation Is Key to Learn a Language. Learnlight, 2019.
Disponível em: [5 Reasons Why Conversation Practice Is Key to Learning a Language - Learnlight Insights](#). Acesso em: 1 de Novembro de 2021
- Nova Escola. Mickail Backtin, o filósofo do diálogo. Ao analisar o discurso na arte e na vida, o russo revolucionou a teoria linguística no século 20. Nova Escola, 2009.
Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1621/mikhail-bakhtin-o-filosofo-do-dialogo>. Acesso em: 1 de Novembro de 2021
- Tech Tudo. Tudo sobre o Omegle. Tech Tudo, 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/omegle.html>. Acesso em: 31 de Outubro de 2021
- Contarh. Entenda e pratique os quatro pilares da comunicação. Contarh, 2018.
Disponível em: <http://voutecontarh.com.br/entenda-e-pratique-os-quatro-pilares-da-comunicacao/>. Acesso em: 1 de Novembro de 2021
- Berlitz. As 10 línguas mais faladas no mundo. Berlitz, 2020. Disponível em: <https://www.berlitz.com/pt-br/blog/as-10-linguas-mais-faladas-no-mundo>. Acesso em: 1 de Novembro de 2021.
- Psicanálise Clínica. 15 Frases sobre comunicação. Psicanálise Clínica, 2020. Disponível em: <https://www.psicanaliseclinica.com/frases-sobre-comunicacao/>. Acesso em 1 de Novembro de 2021.
- 42FRASES. 50 frases sobre comunicação que exaltam o poder de um bom diálogo.
42FRASES. <https://www.42frases.com.br/frases-sobre-comunicacao/>. Acesso em 1 de



Universidade Federal de Viçosa – Campus Florestal
Central de Ensino e Desenvolvimento Agrário de
Florestal
Curso Técnico em Informática

Novembro de 2021.



ANEXOS

ANEXO I

ANÁLISE CRÍTICA DO ALUNO

Eu, Eduardo Henrique Martins Pinto, aluno do curso de Informática, venho por meio deste documento apresentar minha análise sobre o projeto **MULTKEY**, orientado por Daniel de Oliveira Capanema, da disciplina Projeto II da Universidade Federal de Viçosa, Campus Florestal.

Responda:

Perguntas	Sim	Não	Não tenho certeza ou não atende
Você acredita que o projeto contribui para sua formação profissional?	X		
Você acredita que o projeto contribui para o desenvolvimento da linha de pesquisa/extensão do(a) seu(sua) orientador(a)?	X		
Você teve dificuldades não superadas para realizar o projeto?	X		
Você considera que o nível de exigência do seu projeto (tempo de dedicação e assuntos trabalhados) está coerente com o seu nível de formação?	X		
A infraestrutura oferecida para a realização do seu projeto é suficiente?	X		
Você considera que o tempo de execução foi suficiente para finalizar o projeto?			X
Comentários adicionais sobre o desenvolvimento do projeto. O projeto apresentou ser simples de desenvolver, no começo, e assim continuou até o seu fim. Certamente, houve complicações ao aplicá-lo, porém em sua maioria, puderam ser resolvidas sem muitos problemas.			



Você acha que o currículo do curso atendeu sua necessidade para implementação deste trabalho ? Por favor , detalhe o máximo possível, com críticas e sugestões para melhoria do currículo do curso.

O curso técnico em informática oferecido pelo corpo docente da UFV-Campus Florestal possui um currículo extenso, de modo que, abrange várias áreas desde hardware até desenvolvimento de software. Em minha opinião, o currículo do curso cumpre com sua função de ensinar ao aluno o avançado da programação, redes, hardware e etc.

A apresentação de várias e distintas linguagens é o ponto forte, do curso, em minha opinião.

Florestal, 26 / novembro / 2021

Eduardo Henrique Martins Pinto

Assinatura do(a) Aluno(a)

ANÁLISE CRÍTICA DO ALUNO

Eu, João Vitor Mercês Alves, aluno do curso Informática, venho por meio deste documento apresentar minha análise sobre o projeto, **MULTKEY** orientado por Daniel de Oliveira Capanema, da disciplina Projeto II da Universidade Federal de Viçosa, Campus Florestal.

Responda:

Perguntas	Sim	Não	Não tenho certeza ou não atende
Você acredita que o projeto contribui para sua formação profissional?	X		
Você acredita que o projeto contribui para o desenvolvimento da linha de pesquisa/extensão do(a) seu(sua) orientador(a)?	X		
Você teve dificuldades não superadas para realizar o projeto?			X
Você considera que o nível de exigência do seu projeto (tempo de dedicação e assuntos trabalhados) está coerente com o seu nível de formação?	X		
A infraestrutura oferecida para a realização do seu projeto é suficiente?	X		
Você considera que o tempo de execução foi suficiente para finalizar o projeto?	X		



Comentários adicionais sobre o desenvolvimento do projeto.			
O projeto apresentou...			

Você acha que o currículo do curso atendeu sua necessidade para implementação deste trabalho ? Por favor , detalhe o máximo possível, com críticas e sugestões para melhoria do currículo do curso.

Sim, apesar das dificuldades e empecilhos durante a pandemia acho que foi encontrada uma forma rápida e eficiente para lidar com esses problemas, então desconsidero o ambiente de pandemia supondo que estaria em melhor qualidade se fosse sem o ensino remoto, algumas dificuldades ou outras de comunicação mas como eu disse após o retorno presencial creio que tudo se resolva

Florestal, 26 / novembro / 2021

João Vitor Mercês Alves

Assinatura do(a) Aluno(a)

ANÁLISE CRÍTICA DO ALUNO

Eu, Emanuel Ladislau Ferreira, aluno do curso de informática, venho por meio deste documento apresentar minha análise sobre o projeto **MULTKEY**, orientado por Daniel de Oliveira Capanema, da disciplina Projeto II da Universidade Federal de Viçosa, Campus Florestal.

Responda:

Perguntas	Sim	Não	Não tenho certeza ou não atende
Você acredita que o projeto contribui para sua formação profissional?	x		
Você acredita que o projeto contribui para o desenvolvimento da linha de pesquisa/extensão do(a) seu(sua) orientador(a)?	x		
Você teve dificuldades não superadas para realizar o projeto?			x
Você considera que o nível de exigência do seu projeto (tempo de dedicação e assuntos trabalhados) está coerente com o seu nível de formação?	x		
A infraestrutura oferecida para a realização do seu projeto é suficiente?	x		



Você considera que o tempo de execução foi suficiente para finalizar o projeto?	x		
Comentários adicionais sobre o desenvolvimento do projeto.			
O projeto apresentou...			

Você acha que o currículo do curso atendeu sua necessidade para implementação deste trabalho ? Por favor , detalhe o máximo possível, com críticas e sugestões para melhoria do currículo do curso.

Sim. Eu Emanuel Ladislau Ferreira de matrícula 7782 afirmo que durante os meus 3 anos de ensino médio juntamente com ensino técnico aprendi e desenvolvi habilidades, não somente focada na área de informática, eu busco ainda ressaltar que o curso técnico em informática me ajudou na decisão da minha graduação, bem como planejar e organizar a minha rotina de estudo. Eu somente substituiria uma matéria do curso, em vez de fazermos contabilidade sugiro alguma matéria voltada à área de educação financeira, acredito que dessa maneira o curso técnico teria mais a ofertar, pois é uma matéria interdisciplinar de múltiplas áreas de atuação com o intuito de mostrar para os pessoas as consequências dos seus atos, tanto de mercado quanto do dia a dia. Caso não seja possível a substituição de tal matéria, pelo menos a inclusão dessa como matéria optativa seria de grande ajuda, porém caso tivesse que escolher dentre as duas, eu tornaria contabilidade optativa e Educação financeira como obrigatória na grade do técnico.

Florestal, 26 / novembro / 2021

Emanuel Ladislau Ferreira

Assinatura do(a) Aluno(a)

ANÁLISE CRÍTICA DO ALUNO

Eu, Maxuel Cândido da Paixão, aluno do curso Informática, venho por meio deste documento apresentar minha análise sobre o projeto **MULTKEY**, orientado por Daniel de Oliveira Capanema, da disciplina Projeto II da Universidade Federal de Viçosa, Campus Florestal.

Responda:

Perguntas	Sim	Não	Não tenho certeza ou não atende
Você acredita que o projeto contribui para sua formação profissional?	x		
Você acredita que o projeto contribui para o desenvolvimento da linha de pesquisa/extensão do(a) seu(sua) orientador(a)?			x
Você teve dificuldades não superadas para realizar o			x



projeto?			
Você considera que o nível de exigência do seu projeto (tempo de dedicação e assuntos trabalhados) está coerente com o seu nível de formação?	x		
A infraestrutura oferecida para a realização do seu projeto é suficiente?	x		
Você considera que o tempo de execução foi suficiente para finalizar o projeto?	x		
Comentários adicionais sobre o desenvolvimento do projeto. O projeto apresentou...			

Você acha que o currículo do curso atendeu sua necessidade para implementação deste trabalho ? Por favor , detalhe o máximo possível, com críticas e sugestões para melhoria do currículo do curso.

Sim. Eu, Maxuel Cândido penso que realmente, tanto as matérias quanto os Professores, em destaque, o professor Daniel Capanema nos ajudou bastante com o entendimento da disciplina e o desenvolvimento do nosso projeto, averiguando de perto o andamento do mesmo. Facilitando assim o processo de criação e o andar do Projeto.
O currículo do curso é bem completo, tendo uma área extensa e variada, abrangendo diversas matérias necessárias para a formação de um Técnico em Informática, que inclusive foram cruciais para o nosso Projeto.

Florestal, 26 / novembro / 2021

Maxuel Cândido da Paixão
Assinatura do(a) Aluno(a)