

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**  
**“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**  
Faculdade de Ciências - Campus Bauru

**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

BRUNA DE CAMARGO RUBIO  
HENRIQUE DE SOUZA SUMITOMO  
ISABELLA LOMBARDO ALVAREZ  
JOÃO PAULO DE VASCONCELOS  
KAROLINE KIMIKO FIGUEIREDO SETOUE  
MATHEUS BORGUETE SOUZA  
MATHEUS DERONSI SILVA  
RAFAEL DE SOUZA SANTOS

**ENGENHARIA DE SOFTWARE II**

Paideia

Bauru

2016

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**  
**“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”**  
Faculdade de Ciências - Campus Bauru

**Bacharelado em Ciência da Computação**

BRUNA DE CAMARGO RUBIO  
HENRIQUE DE SOUZA SUMITOMO  
ISABELLA LOMBARDO ALVAREZ  
JOÃO PAULO DE VASCONCELOS  
KAROLINE KIMIKO FIGUEIREDO SETOUE  
MATHEUS BORGUETE SOUZA  
MATHEUS DERONSI SILVA  
RAFAEL DE SOUZA SANTOS

**ENGENHARIA DE SOFTWARE II**

Paideia

**Projeto apresentado como exigência parcial para a Conclusão da disciplina de Engenharia de Software II do Curso de Ciência da Computação da Faculdade de Ciências – UNESP Campus Bauru sob a orientação da Profª. Drª. Wilson Massahiro Yonezawa.**

**BAURU**

**2016**

## Sumário

1. Introdução .....	4
2. Análise de Requisitos .....	4
3. Diagrama de Classes.....	5
4. Modelo de Entidade-Relacionamento (MER).....	6
5. Projeto e Implementação .....	7
6. Ferramentas utilizadas.....	7

## **1. Introdução**

Na atualidade o acesso à smartphones é amplo, porém, não são permitidos nas escolas públicas por vários motivos como, por exemplo, a dispersão da atenção do aluno, uma vez que ele está focado em outros assuntos não pertinentes a aula. O software tem como objetivo conciliar o uso de smartphones com o ensino nas escolas para desta forma incluir uma tecnologia muito utilizada no meio escolar.

Paideia é um software, desenvolvido para auxiliar professores e educadores no ensino, fazendo-o de forma mais dinâmica e interativa.

É um programa que trabalha em conjunto com os professores, visando avaliar em tempo real o aprendizado do aluno, com foco no ensino fundamental II e Médio. Com ele é possível aprimorar o ensino através de questionários gerados pelo próprio professor ou ainda por uma biblioteca pronta, facilitando assim a avaliação do professor sobre o desempenho do aluno. O educador poderá averiguar o desempenho médio da turma e desta forma verificar em qual parte da matéria a sala teve mais dificuldade de aprender, para poder focar o ensino em pontos defasados.

Em contrapartida, o aluno será capaz de verificar sua performance perante a matéria. Também será possível fazer um feedback em relação ao professor e aos questionários utilizados pelo mesmo. Em sala, com o uso do software, a aula será mais atrativa e permitirá uma maior participação de todos os alunos ao longo da aula.

O software será um diferencial a mais para a escola que o adquirir, pois será um meio alternativo de verificar o desempenho do aluno e do professor.

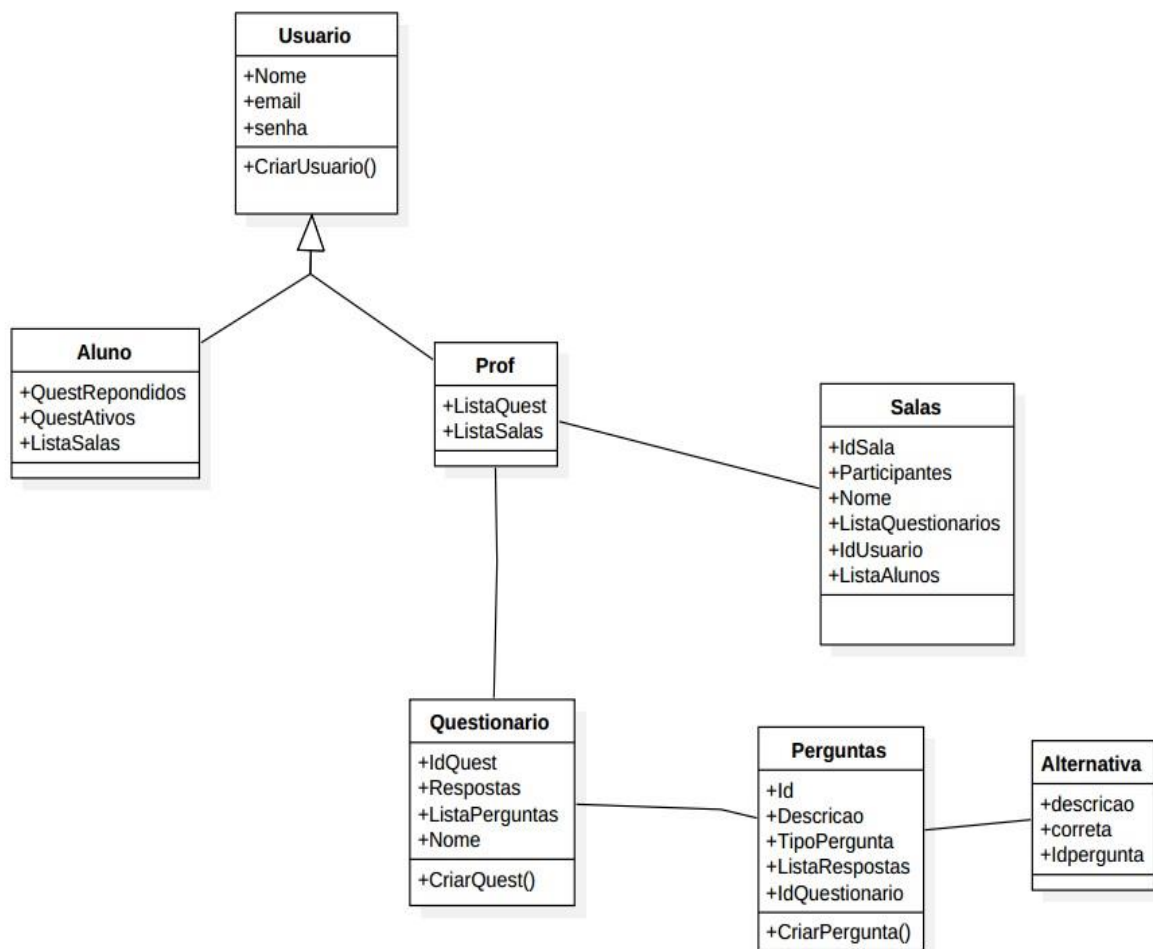
## **2. Análise de Requisitos**

Foram analisados os requisitos desejados pelo cliente, são eles:

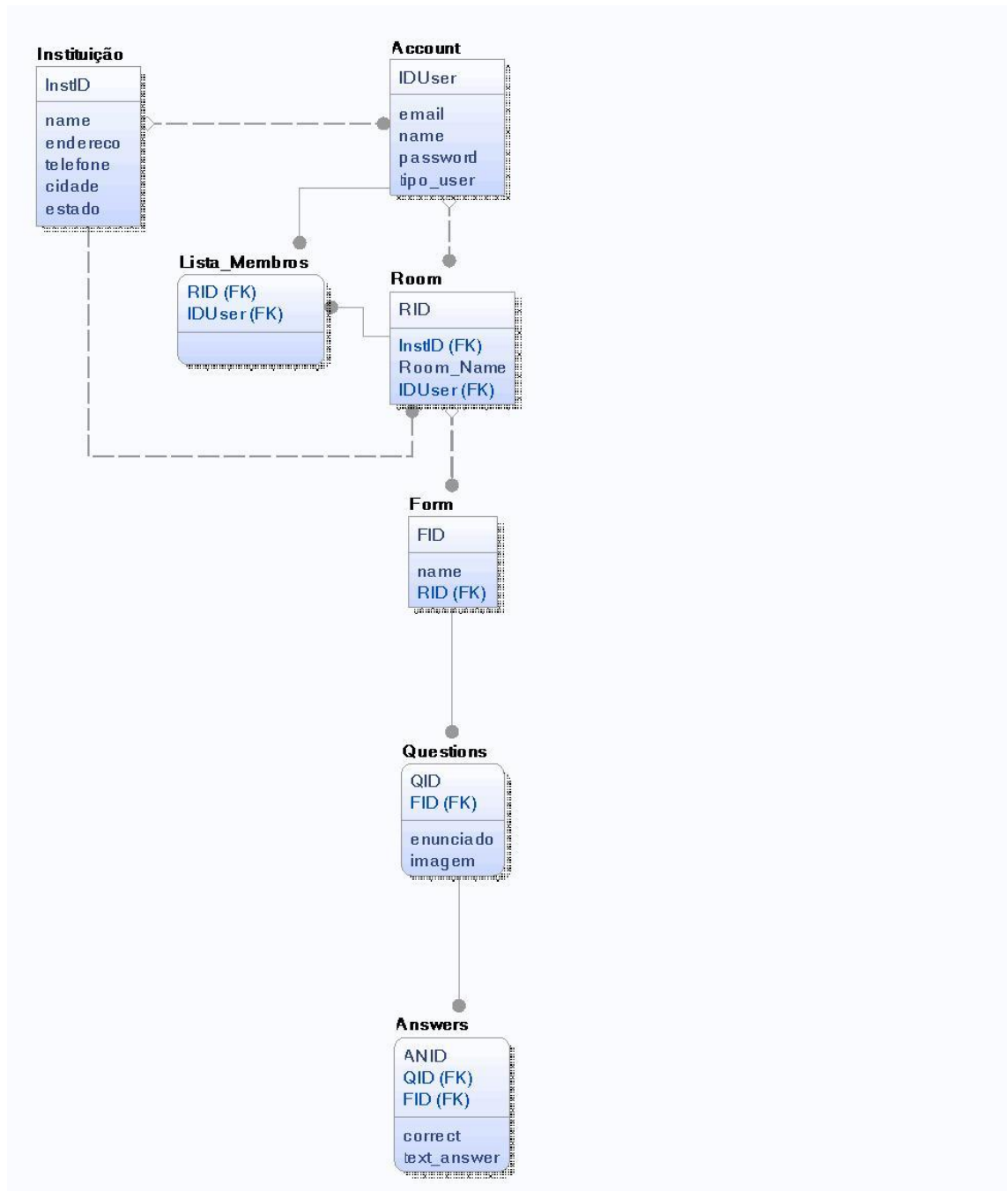
- Os alunos deverão responder questionários de múltipla escolha e suas respostas terão que ser salvas;

- Será necessária a opção de feedback do aluno em relação ao professor, seus questionários e sua forma de aplicar aulas;
- Relatórios com o desempenho de alunos individualmente e da sala em geral, para controle do professor.

### 3. Diagrama de Classes



#### 4. Modelo de Entidade-Relacionamento (MER)



## 5. Projeto e Implementação

A fase de projeto e desenvolvimento do sistema deu-se por meio de reuniões nas quais as decisões de projeto eram tomadas envolvendo toda a equipe. A primeira reunião teve a participação do professor Hélio, que descreveu quais pontos seria importante ter em um software desse tipo. Além disso, também apresentou exemplos de software cujo objetivo é fornecer uma plataforma de suporte ao professor dentro da sala de aula, dentre eles o Socrative.

Em seguida, tendo em mãos essas informações, a equipe iniciou o planejamento do software. Neste projeto, decidimos, a princípio, que o software denominado Projeto X (inicialmente) teria como plataforma dispositivos mobile com sistema operacional Android. A partir disto, iniciamos o projeto das telas do aplicativo, modelo de dados e de classes. A escolha da tecnologia utilizada, inicialmente, foi o Java, visto que aplicativos nativos para Android devem ser desenvolvidos nessa linguagem.

Posteriormente, por uma decisão de mudar a estrutura de como os dados seriam armazenados e, levando em consideração o nível de conhecimento da equipe em web, decidiu-se mudar a plataforma, agora para o desenvolvimento de um site. Tal decisão foi pertinente, pois da mesma maneira que antes, o conteúdo poderia continuar sendo acessado por meios móveis como celulares e tablets, mas agora estaria sobre um projeto melhor elaborado, devido a experiência da equipe na área da web.

## 6. Ferramentas utilizadas

Para a construção do projeto, utilizamos as ferramentas descritas a seguir:

- **XAMPP:** ferramenta vital para o desenvolvimento e produção do software. Ela permite que todo o projeto seja desenvolvido localmente, fornecendo softwares como o Apache e MySQL para a construção da aplicação.

- **Erwin:** ferramenta utilizada na confecção do modelo entidade relacionamento (MER), para que servisse de instrução aos desenvolvedores sobre como deveria ser construído a estrutura do banco de dados.
- **StarUML:** ferramenta utilizada para a produção do diagrama de classes, que é basicamente, a representação da estrutura interna do projeto.