

PROJETO DE IMPLEMENTAÇÃO

Cada membro deve detalhar como pretende implementar o artefato da Sprint 2. Informe o nome do membro da equipe, o artefato sob responsabilidade, um esboço da tela com identificação de cada elemento, a funcionalidade de cada elemento e a estrutura de dados em formato JSON.

Nome do Membro	Felipe Rivetti Mizher	Artefato	Quizzes e teste de desempenho.
Esboço da(s) Tela(s) (Wireframe)	<div><div><div><div><div><div></div></div><div></div></div><div><div></div></div><div></div></div><div>Alunos associados!</div><div>Selecione "iniciar quiz" para começar o jogo.</div><div><div><div>✓</div><div>QuizEV Astros do Sistema Solar</div></div><div><div>✓</div><div>Alunos associados</div></div></div><div><div>1</div><div>INICIAR QUIZ</div></div><div><div>Ajuda</div></div></div><div><div><div>2</div><div>Tags / Categorias</div><div>Ex.: Harry Potter, Livros, Filmes, etc ...</div><div>Todas as suas alterações estão salvas</div><div>Ações</div><div><div>✓</div><div>Capa: completar informações da capa</div></div><div><div>✓</div><div>Resultados: criar no mínimo 2</div></div><div><div>✓</div><div>Perguntas: criar no mínimo 5</div></div></div><div><div><div>3</div><div>Visualizar</div></div><div><div>4</div><div>Publicar</div></div></div></div></div>		
Funcionalidades dos elementos da tela	<div>1) Botão Iniciar Quiz: Manda o usuário para uma tela com perguntas para avaliar o desempenho.</div> <div>2) Caixa de texto: caixa de texto para a pessoa adicionar perguntas ao banco de dados do sistema.</div> <div>3) Botão Visualizar: Manda o usuário para uma outra página para visualizar a questão criada pelo próprio usuário.</div> <div>4) Botão Publicar: Adiciona a questão ao banco de dados do sistema.</div>	Estrutura(s) de dados (Exemplo em JSON)	<div>“usuario 1”:{</div> <div>  nome: “Mario Rodrigues”,</div> <div>  id: “90676214”,</div> <div> </div> <div>  iniciar quizzes: ””</div> <div>  digitar perguntas: ””</div> <div>  visualizar: ””</div> <div>  publicar: ””</div> <div>}</div>

