

## DIÁRIO DE BORDO - FINANCINHAS

### **Semana 1 (21 a 27 de outubro): Início do Projeto**

- **Definição da Ideia:**
    - Inicialmente, pensamos em criar um jogo educativo individual, onde cada aluno pudesse interagir diretamente com o conteúdo e aprender no seu próprio ritmo, reforçando conceitos financeiros.
  - **Primeiro Desafio:**
    - Percebemos que as escolas-alvo não possuem infraestrutura suficiente, como computadores para todos os alunos, e muitos equipamentos têm desempenho insuficiente.
  - **Mudança na Direção:**
    - Ajustamos o conceito para um jogo em grupo, resolvendo as limitações técnicas e promovendo colaboração e troca de ideias entre os alunos.
- 

### **Semana 2 (28 de outubro a 3 de novembro): Estruturando a Mecânica de Jogo e Tecnologias**

- **Escolha das Tecnologias:**
    - Optamos por React.js para o front-end, Electron para a aplicação desktop e Firebase para gerenciamento de dados.
  - **Estilo Visual:**
    - Decidimos por um design 2D simples e colorido, adequado ao público do sexto ano.
  - **Escolha do Formato:**
    - O jogo seria um *quiz* educativo, uma abordagem simples, acessível e eficiente para reforçar conteúdos.
  - **Participação em Grupo:**
    - Definimos que os grupos seriam organizados pelo professor e que haveria um ranking em tempo real para incentivar a competição saudável e o engajamento.
- 

### **Semana 3 (4 a 10 de novembro): Design da Experiência do Jogador**

- **Fluxo do Jogo:**
  - Estruturamos um ciclo claro para cada rodada, garantindo transições fluidas e evitando dispersão dos alunos.
- **Elementos de Humor:**
  - Adicionamos mensagens cômicas nas telas de transição para tornar o jogo mais divertido e engajador.
- **Ranking Interativo:**

- Decidimos exibir o desempenho dos grupos em tempo real, incluindo acertos, erros e questões não respondidas.
- 

#### **Semana 4 (11 a 17 de novembro): Configurações de Tempo e Pontuação**

- **Tempos do Jogo:**
    - Estabelecemos os tempos de leitura da pergunta, resposta, e das telas de transição ("Todos responderam" e "Acabou o tempo").
  - **Sistema de Pontuação:**
    - Estruturamos um sistema de recompensa para respostas corretas e rápidas, sem penalizações severas para respostas erradas.
- 

#### **Semana 5 (18 a 24 de novembro): Ajustes**

- **Baseados em Feedback:**
    - Ajustamos o jogo para permitir que a tela de justificativa fosse pulada com um botão "Continuar", acelerando o ritmo conforme a necessidade.
  - **Criação do DER da aplicação:**
    - Foi criado o documento de DER para apoiar e direcionar a criação do Back-End.
- 

#### **Semana 6 (25 de novembro a 1 de dezembro): Consolidação do Game Design**

- **Documentação Completa:**
    - Finalizamos o Game Design Document, consolidando todas as decisões tomadas ao longo do desenvolvimento.
  - **Back-End conectado:**
    - A equipe de desenvolvimento conseguiu conectar o front da aplicação com o back, permitindo a comunicação com o firebase e a autenticação dos usuários.
- 

#### **Semana 7 (2 de dezembro a 8 de dezembro): Consolidação do Game Design**

- **Front-End principal finalizado:**
  - A equipe de desenvolvimento finalizou o front end e fez o merge e approve das telas iniciais da aplicação, constando com área do aluno e do professor, além das configurações iniciais do quiz por parte do professor.

---

### **Semana 8 (9 de dezembro a 15 de dezembro): Consolidação do Game Design**

- **Documentação Atualizada:**
    - Documentações de Game Design e Diário de Bordo foram atualizadas conforme as decisões tomadas durante o acompanhamento com o professor.
  - **Front-End da tela de Quiz finalizada e rotas da aplicação:**
    - A Equipe de desenvolvimento finalizou a criação da tela do Quiz e sua estilização.
    - A equipe de desenvolvimento criou o sistema de rotas e conectou todas as telas até então feitas.
- 

### **Semana 9 (18 de novembro a 24 de novembro): Estruturação Inicial e Preparação do Sistema**

- **Documentação e Interface:**
    - A equipe de Front iniciou a implementação da interface de cadastro para professores, definindo os primeiros elementos visuais e funcionais para um registro intuitivo.
  - **Banco de Dados:**
    - A equipe de Back concluiu a maturação do banco de dados e implementou o registro de usuários (alunos e professores), consolidando a base para o sistema.
- 

### **Semana 10 (25 de novembro a 01 de dezembro): Integração de Serviços e Refinamento de Interfaces**

- **Firebase:**
  - A equipe de Back realizou as configurações e ajustes no Firebase, preparando a infraestrutura para autenticação e armazenamento de dados.
- **Prototipagem:**

- O time de Design desenvolveu os protótipos das telas de login e dos perfis para alunos e professores, estabelecendo uma identidade visual consistente.
  - **Requisitos de UX:**
    - A equipe de UX refinou as informações específicas para cada tipo de usuário, assegurando uma experiência personalizada e intuitiva.
- 

### **Semana 11 (02 de dezembro a 08 de dezembro): Início do Desenvolvimento de Funcionalidades Interativas**

- **Tela de Quiz:**
    - A equipe de Front iniciou a implementação da integração da tela de quiz, estruturando os elementos básicos e a interação para a dinâmica do jogo.
- 

### **Semana 12 (09 de dezembro a 15 de dezembro): Consolidação do Game Design e Validação com Usuários**

- **Layout de Gamificação:**
    - Os designers, com foco na gamificação, criaram o layout para exibição do progresso e dos resultados dos alunos, incorporando elementos de ranking para estimular a competitividade.
  - **Modelagem da Aplicação:**
    - Foi realizada a terceira etapa de modelagem da aplicação, ajustando a arquitetura do sistema conforme as novas demandas do projeto.
  - **Validação de UX:**
    - A equipe de UX conduziu a primeira rodada de validação com usuários, reunindo feedbacks essenciais para aprimoramentos futuros.
  - **Ajustes no Front-End:**
    - O time de Front-End realizou um design review e continuou a implementação da tela de perfil para alunos, refinando a experiência visual e a usabilidade.
-

### **Semana 13 (16 de dezembro a 20 de dezembro): Refinamento e Desenvolvimento de Funcionalidades**

- **Ajustes Pós-Validação:**
    - A equipe de Design realizou ajustes com base nos feedbacks obtidos durante a fase de validação, aprimorando a interface para melhor atender às necessidades dos usuários.
  - **Interface de Novas Questões:**
    - O time de Front-End desenvolveu a interface que permite aos professores adicionarem novas questões ao sistema, facilitando a atualização e expansão do conteúdo disponível.
- 

### **Semana 14 (21 de dezembro a 30 de dezembro): Recesso**

- **Pausa nas Atividades:**
    - Durante este período, a equipe entrou em recesso, suspendendo temporariamente as atividades de desenvolvimento e design para descanso e planejamento das próximas etapas.
- 

### **Semana 15 (6 de janeiro a 12 de janeiro): Desenvolvimento de Novos Conteúdos e Funcionalidades**

- **Prototipagem do Quiz "Aventuras do Dinheirinho":**
    - A equipe de Design iniciou a criação do protótipo para o novo quiz intitulado "Aventuras do Dinheirinho", visando educar os usuários sobre educação financeira de maneira lúdica e interativa.
  - **Interface de Resultados para Professores:**
    - O Front-End concluiu a implementação da interface que permite aos professores visualizarem os resultados dos alunos, oferecendo ferramentas para acompanhamento e avaliação do desempenho..
-

## **Semana 16 (13 de janeiro a 19 de janeiro): Feedback e Aperfeiçoamento de Conteúdos**

- **Interface de Feedback:**
    - Os designers desenvolveram interfaces específicas para fornecer feedback imediato aos alunos sobre respostas corretas e incorretas, auxiliando no processo de aprendizagem contínua.
  - **Continuação da Prototipagem do Quiz**
    - O trabalho na prototipagem do novo quiz prosseguiu, incorporando elementos interativos e educativos alinhados aos objetivos pedagógicos estabelecidos.
- 

## **Semana 17 (20 de janeiro a 26 de janeiro): Finalização de Interfaces**

- **Conclusão das Interfaces do Quiz:**
    - A equipe de Front iniciou a implementação da interface de cadastro para professores, definindo os primeiros elementos visuais e funcionais para um registro intuitivo.
    - Baseado em testes e feedbacks iniciais, foram realizados ajustes na prototipagem do quiz para otimizar a experiência do usuário e assegurar a eficácia educacional do conteúdo.
    - O Front-End finalizou a implementação das interfaces relacionadas ao quiz, assegurando uma navegação fluida e intuitiva para os usuários durante as atividades propostas.
- 

## **Semana 18 (27 de janeiro a 2 de fevereiro): Integração e Ajustes Finais**

- **Ajustes no Back-End do Quiz:**
  - A equipe de Back-End realizou refinamentos nos sistemas de quiz, otimizando o desempenho e garantindo a correta gravação e recuperação dos dados das atividades dos usuários.

- **Integração do Back-End com a Tela de Personalização do Quiz:**

- O Front-End trabalhou na integração entre o back-end do quiz e a interface de personalização, permitindo que os professores configurem quizzes de acordo com as necessidades específicas de suas turmas.
- 

**Semana 19 (03 de fevereiro a 08 de fevereiro): Consolidando novas telas**

- **Tela de Visualização do Ranking:**

- O Back-End avançou com a funcionalidade de personalização das perguntas, permitindo que os professores ajustem o conteúdo conforme necessário.
  - A tela de visualização do ranking foi finalizada, exibindo os resultados dos alunos de forma clara e organizada.
- 

**Semana 20 (09 de fevereiro a 15 de fevereiro): Desenvolvimento e Integração**

- **Integração do Sistema:**

- Foi realizada a integração completa do sistema, conectando o Front-End, Back-End e banco de dados para garantir o funcionamento fluido de todas as funcionalidades.

- **Feedback do Cliente:**

- O cliente forneceu feedbacks importantes sobre o sistema, destacando pontos de melhoria e ajustes necessários para alinhar o projeto às expectativas.
- 

**Semana 21 (16 de fevereiro a 21 de fevereiro): Desenvolvimento e Integração**

- **Atualização das Documentações:**

- Todas as documentações do projeto foram atualizadas, incluindo o Game Design Document e o Diário de Bordo, para refletir as últimas mudanças e decisões tomadas.



- **Teste com o Cliente:**

- Foi passado o executável do projeto para que o cliente pudesse testar e validar. Esse respondeu uma série de perguntas que permitiu a documentação do documento de feedback e a validação do sistema.

- **Implementação da estratégia de WebSockets:**

- A equipe de Back-End integrou a tecnologia WebSockets, garantindo comunicação em tempo real entre os jogadores. Essa solução eliminou latências e sincronizou ações instantaneamente, proporcionando uma experiência multiplayer fluida e imersiva.
-