

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.