

PUBLICADO POR INNOVATIVE

# MANUAL DO SOFTWARE

I

CONTEÚDO EXPLICATIVO,  
DO MANUAL DO SOFTWARE LOTT

2021

“Unir-se é um bom começo,  
manter a união é um  
progresso, e trabalhar em  
conjunto é a vitória”

HENRY FORD

**UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO  
DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA**

**EMERSON TADEU FONSECA MARTINS – RA: 3020102596  
LUIS ANTÔNIO BEZERRA BARRETO – RA: 3020104552  
JEFFERSON ABEL KULAU TOLEDO – RA: 3020102903  
DAVI ELIAS FIGUEIRA CORREA – RA: 3020102868  
ARLON GOMES DE OLIVEIRA – RA: 3020106076**

**PROJETO DE QUALIFICAÇÃO TECNOLÓGICA EM INFORMÁTICA**

**SÃO PAULO  
2021**

**UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO  
DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA**

**EMERSON TADEU FONSECA MARTINS – RA: 3020102596  
LUIS ANTÔNIO BEZERRA BARRETO – RA: 3020104552  
JEFFERSON ABEL KULAU TOLEDO – RA: 3020102903  
DAVI ELIAS FIGUEIRA CORREA – RA: 3020102868  
ARLON GOMES DE OLIVEIRA – RA: 3020106076**

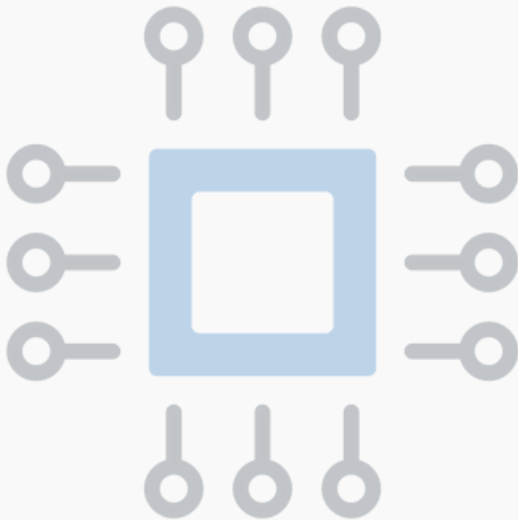
**PROJETO DE QUALIFICAÇÃO TECNOLÓGICA EM INFORMÁTICA**

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto de Qualificação Tecnológica em Informática, sob orientação do Prof. Daniel Ferreira De Barros Jr

**SÃO PAULO  
2021**

## SUMÁRIO

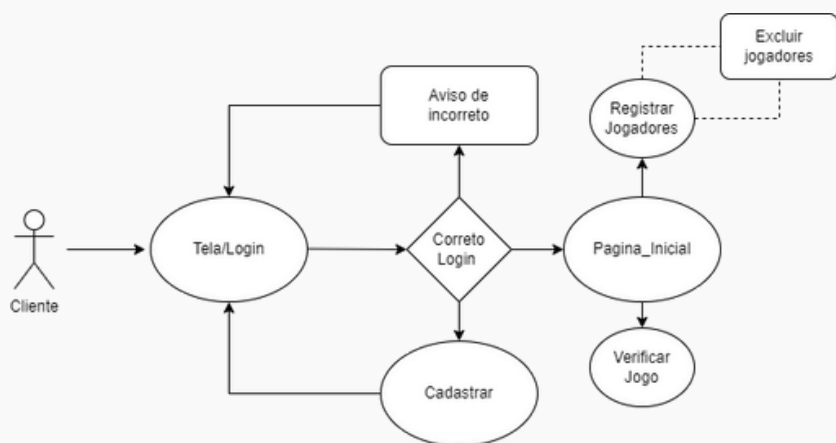
1 - INTRODUÇÃO	6
2 - DIAGRAMA DE CASO	7
3 - DIAGRAMA DE CLASSE	8
4 - HEURÍSTICAS	9
5 - LOGIN	12
6 - SISTEMA EM GERAL	13
7 - CONCLUSÃO	15



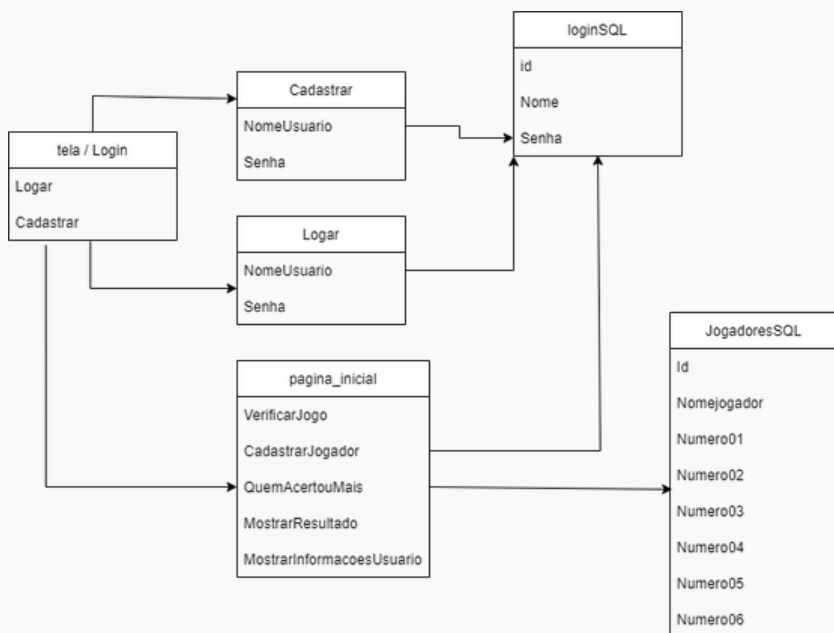
# 1. INTRODUÇÃO

O projeto foi pensado como objetivo de aprofundamento das matérias durante todo o percurso do semestre, para desafiar nossas habilidades com o desenvolvimento de um software. E com esse objetivo foi analisado foi pensado em um software para facilitar a vidas das pessoas com o LOTT (verificação de números da mega sena). O que foi pensado durante as pesquisas sobre o que de primeiro momento faríamos era de facilitar e agilizar o processo de verificação do ganhador ou ao menos quem acertou mais na mega da virada para não ter que olhar um por um os números, assim saber logo de cara que acertou mais e também serve para ter um controle de quem está participando. Portanto, todo processo de realização das tarefas foram documentadas atendendo todos pedidos pelo curso e agradecendo ao professor a oportunidade de aprendizado com esse trabalho elaborado como um projeto em conjunto as aulas da disciplina para um maior entendimento da matéria e desenvolvimento pessoal de todo o grupo.

## 2. Diagrama de Caso



### 3. Diagrama de Classe





## **4. Heurísticas de Nielsen**

### **1. Visibilidade de qual estado estamos no sistema**

A esquerda do sistema o usuário poderá encontrar o seu nome e as informações pertinente que ele precisa como total de jogadores e os valores pagos, para poder administrar melhor. Enquanto as partes que ficam a direita, todas estão bem informadas aonde colocar o número gerado, clicar para verificar, no cadastro mostra as opções tanto do nome, espaços de 6 bloquinhos para colocar os números e por fim botão para cadastrar bem indicado. Logo abaixo terá todas as informações para estar verificando tanto a quantidade de jogadores, como as informações gerais como nome, números e até um "X" em vermelho para indicar a exclusão dos usuários.

### **2. Correspondência entre o sistema e o mundo real**

Os botões estão bem indicados para o usuário ter acesso fácil as informações sobre cada processo e com cores para chamar atenção também, assim fica mais fácil a localização e o que pode ser gerado através de suas ações.

### **3. Liberdade de controle fácil pro usuário**

Nesta heurística, a preocupação é de passar pro usuário a liberdade de ele fazer o que quiser dentro do sistema com exceção das regras que vão contra o negócio ou interferem em outra funcionalidade.

### **4. Consistência e padrões**

E foi mantido as cores de acordo com a psicologia das cores para manter o usuário focado, com fácil identificação e por último uma transmissão de poder, alegria e confiança.

### **5. Prevenções de erros**

As informações que contém na tela sobre seu nome, total de jogadores e valores já é um começo para identificar alguma falha. O design foi pensado para indicar também a quantidade certa de números, colocado um cadastro por vês também, a caso a mesma pessoa cadastra quiser mais números terá que cadastrar um novo para eliminar qualquer erro sistêmico. Portanto os botões foram pensados para transmitir exatamente a ação que faz ao clicar para ficar intuitivo.

## **6. Reconhecimento em vez de memorização**

O usuário passará por todas as telas bem fluídas e contínuas, bem identificadas para não precisa decorar todo o processo.

## **7. Flexibilidade e eficiência de uso**

É bem fluído as informações objetivas e ao passar mouse em determinados pontos como exemplo os botão muda forma para uma mão indicando o clique.

## **8. Estética e design minimalista**

O layout foi pensado dessa forma para ficar bem simples e direto, para uma identificação no ato de olhar para o sistema e já entender todas as funcionalidades.

## **9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros**

Será emitidos alertas com pop-pup para cada erro que o usuário fizer e com explicação sobre.

## **10. Ajuda e documentação**

Foi criado uma documentação também ilustrada para identificando geral de todos os processos das funcionalidades do sistema.

## 5. Login

The image shows a mobile app interface for registration. At the top is the LOTT logo, which consists of the letters 'LOTT' in white with a yellow circle containing a dollar sign between the 'O's. Below the logo is the word 'Cadastro' in white. There are two white input fields: the top one is labeled 'Usuário' and the bottom one is labeled 'Senha'. Below these fields is a large yellow button with the text 'Cadastrar' in black. At the bottom of the screen, there is a white curved area containing the text 'ou Logar' in black.

### Cadastro

A primeira tela do software é a do login aonde haverá uma separação entre cadastrar e logar, as cores usadas foi o amarelo (alegria), preto (poder) e Laranja (confiança) pela psicologia das cores, para chamar bem a atenção do usuário, aqui ele só precisa realizar o cadastro e logo depois o login, clicando em logar.

### Logar

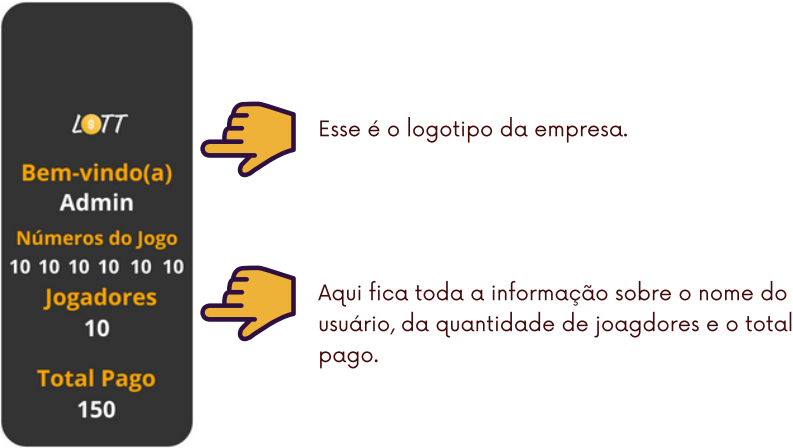
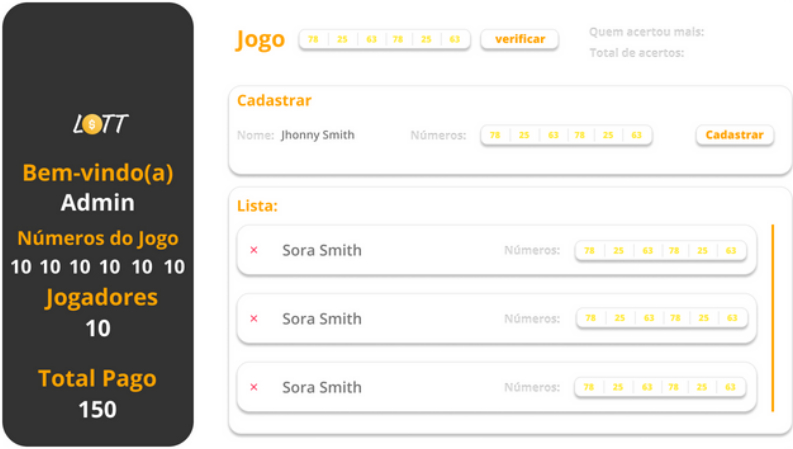
O usuário pode clicar na tela de login na parte de logar a caso tenha já se cadastrado previamente. Assim tendo acesso a página inicial.

The image shows a mobile app interface for login. It has a dark grey header with the word 'Cadastro' in white. Below the header is the word 'Logar' in black. There are two white input fields: the top one is labeled 'Usuário' and the bottom one is labeled 'Senha'. Below these fields is a large yellow button with the text 'Cadastrar' in black.

# 6. Sistema em Geral

## Tela principal

Essa é a página principal aonde o usuário poderá acessar as informações, adicionar, remover e está verificando quem acertou mais dentre os escolhidos dos cadastros previamente no sistema.



## Verificação dos números & Quem acertou

Essa parte aonde vai ser colocado os números do jogos e também para verificar que acertou mais números.

Jogo

78 25 63 78 25 63

verificar

Quem acertou mais:

Total de acertos:

## A parte do cadastro dos nomes e números

Aqui aonde vai ser cadastrado o nome da pessoa e os seis números para depois ser verificado pelo sistema quem ganhou com a maior pontuação. têm um botão cadastrar, após acrescentar os números nos 6 encaixes.

Cadastrar

Nome: Jhonny Smith

Números:

78 25 63 78 25 63

Cadastrar

## A visualização dos cadastrados

Nessa parte do sistema poderá verificar a quantidade e as pessoas que estão cadastradas, também os números adicionados previamente na área de cadastro. E por fim um "X" em vermelho para indicar a exclusão dos dados.

Lista:

×

Sora Smith

Números:

78 25 63 78 25 63

×

Sora Smith

Números:

78 25 63 78 25 63

×

Sora Smith

Números:

78 25 63 78 25 63

## 6. Conclusão

O processo de realização do software proporcionou a nós um desenvolvimento pleno sobre as linguagens de programação utilizadas. Foi de extrema importância na aprendizagem de cada passo, aumentando o leque de conhecimento que foi adicionado ao nosso repertório.

E com a utilização do projeto torna a vida de muitos que se ajuntam nesse tipo de jogo e abre possibilidades mais rápidas de resposta e com software simples, intuitivo para qualquer um utilizar de forma rápida sem grandes dificuldades, também feito uma documentação para facilitar todo o processo de utilização.

Portanto conforme realizado foi muito importante todo o processo de forma de aprendizagem e toda sabedoria adquirida. Agradecimento a todos os professores por ter nos ensinado com grande habilidade e paciência, continuaremos sempre estudando cada vez mais além do objetivo profissional, ser excelentes em tudo que aplicamos a nossa vontade.



# ***UNIDOS FICAMOS MAIS FORTES***

## **INNOVATIVE**

Agradecemos a todos pelo esforço pelo bem do grupo e venceremos mais uma batalha .



O projeto foi pensado como objetivo de aprofundamento das matérias durante todo o percurso do semestre, para desafiar nossas habilidades com o desenvolvimento de um software.