

# WHAT IS THE QUESTION?

GRUPO: ANDRÉ MORIYA, GUSTAVO RIEGERT, IAN FERRAZ,  
LUCAS SANTOS, MATHEUS FONTES, PEDRO MOTTA, SAMUEL  
LINCOLN



# PROBLEMA

---

UMA PLATAFORMA QUE PERMITA UMA COMUNIDADE DE QUIZZES

Hoje, temos a falta de uma plataforma unificada para quizzes rápidos e customizáveis, permitindo a interação e reciclagem dentro de uma comunidade.

PROBLEMA



## PONTOS FORTES

Foco na educação  
Personalização do conteúdo  
Potencial de escalabilidade

## AMEAÇAS

Concorrência intensa

# MOTIVAÇÕES

A possibilidade de ter um jogo interativo  
motivou o grupo a desenvolver esse sistema,  
uma vez que, apesar de ser um aspecto  
bastante vivenciado no âmbito educacional

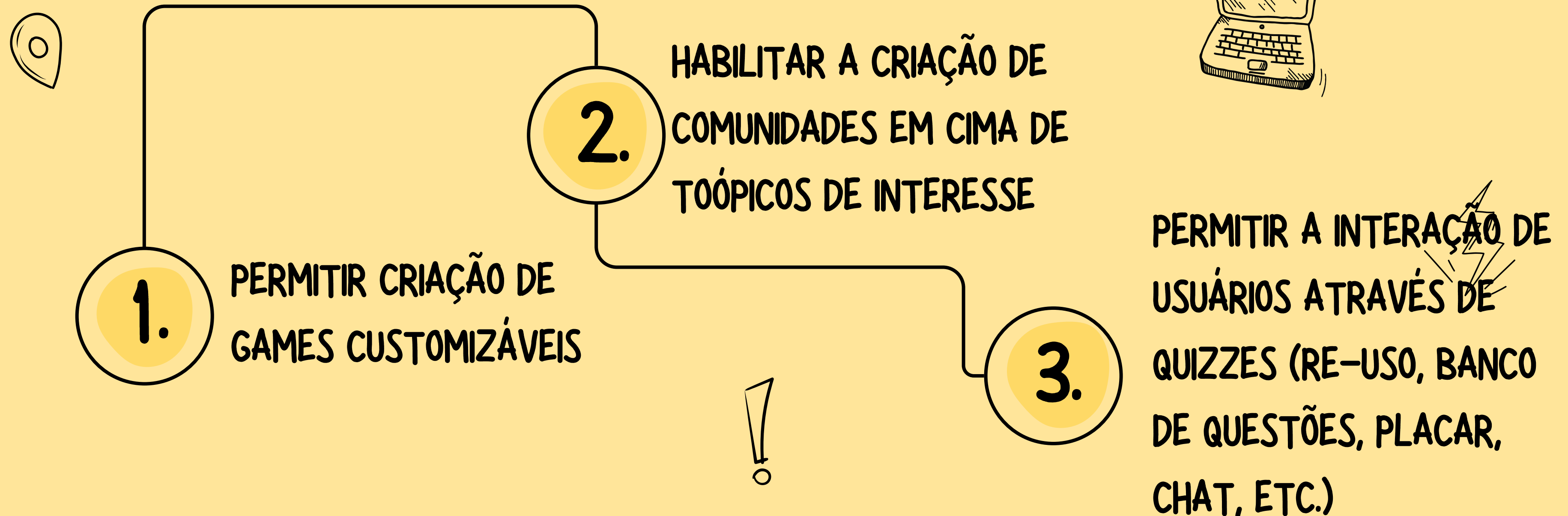
## PONTOS FRACOS

Recursos limitados  
Curva de aprendizado

## OPORTUNIDADES

Colaborações com universidades e escola  
Personalizações avançadas

# CRIAR UMA COMUNIDADE EM CIMA DE QUIZZES



# REQUISITOS

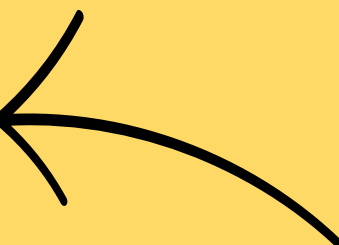
RF	DESCRIÇÃO	RNF
• RF-1	Permitir que os usuários criem uma conta para acessar o jogo.	Para as aplicações móveis, o software será desenvolvido utilizando a linguagem Flutter
• RF-2	Capacidade para os usuários criarem e submeterem suas próprias perguntas ao banco de dados do jogo.	Para a aplicação web, será utilizada a linguagem Java (Spring Boot) para backend
• RF-3	Funcionalidade que permite aos usuários pesquisarem por perguntas já existentes no banco de dados	Para a aplicação web, será utilizado o framework React para frontend
• RF-4	Classificação das perguntas em diferentes tópicos para facilitar a busca e seleção pelos usuários.	O sistema deve conter ações de mensageria (RabbitMQ)
• RF-5	Opção para os usuários criarem salas de jogo e convidarem outros jogadores para participarem.	O sistema deve permitir que usuários se comuniquem durante o jogo
• RF-6	Capacidade para o anfitrião da sala iniciar o jogo quando estiver pronto	O desenvolvimento do projeto deve seguir a metodologia SCRUM
• RF-7	A tela do PC mostra o tabuleiro de jogo, indicando a posição dos peões e exibindo as perguntas para os jogadores.	O software deve conter perguntas e respostas reais e com assertividade de 100%
• RF-8	Os jogadores respondem às perguntas utilizando seus dispositivos móveis, onde só as respostas são exibidas.	O sistema não deve ser complexo e não deve ser necessário conhecimento prévio para poder utilizá-lo
• RF-9	Sistema de pontuação que recompensa os jogadores com mais pontos quando respondem mais rapidamente, conforme especificado (3 pontos nos primeiros 20 segundos, 2 pontos nos 40 segundos seguintes e 1 ponto nos 60 segundos finais).	O sistema deve utilizar a arquitetura MVC em seu desenvolvimento
• RF-10		
• RF-11		

# ARQUITETURA

## ARQUITETURA MVC

Para o desenvolvimento do projeto será utilizada a arquitetura MVC, por ser escalável, flexível e de fácil manutenção.

Para o front-end será utilizado o React e o Flutter para o Mobile.  
E para o backend será utilizado Spring Boot





# CRONOGRAMA

