



Curso Superior de Desenvolvimento de Software Multiplataforma

Beatriz Cortez Siqueira, 3011392423003

Gabriel Lupateli Campanholi, 3011392423031

João Gabriel Milone Vilela de Camargo, 3011392423032

João Victor Quaresma de Arruda, 3011392423012

Wallacy José Oliveira de Souza, 301139243029

Projeto Interdisciplinar II

Engenharia de Software II

Banco de dados – Relacional

Desenvolvimento Web II

Estude.My

Orientadores

Profª CRISTIANE PALOMAR MERCADO

Profº JONES ARTUR GOLÇALVES

Profº TIAGO VANDERLEI DE ARRUDA

RESUMO

O presente projeto é uma plataforma gameficada (baseada em situações similares a jogos) de estudos com intuito de facilitar a vidas dos estudantes e curiosos com dificuldades de aprender das maneiras convencionais. Este trabalho contribui com as ODS: 4 – Educação de qualidade e a 8 – Emprego digno e crescimento econômico. O protótipo funcional desse projeto foi desenvolvido com tecnologias modernas como React.js, Bootstrap, Tailwind e Next.js para permitir uma melhor adaptação e usabilidade para o usuário.

Lista de Ilustrações

Figura 1 - Mapa do Site.....	8
Figura 2 - Logomarca da plataforma	9
Figura 3 - Logomarca da Empresa.....	9
Figura 4 - Diagrama de Caso de Uso.....	10
Figura 5 - Modelo Conceitual	Error! Bookmark not defined. 21
Figura 6 - Modelo Lógico.....	Error! Bookmark not defined. 2
Figura 7 - Diagrama de Classe	Error! Bookmark not defined. 3
Figura 8 - Diagrama de Atividades.....	Error! Bookmark not defined. 4
Figura 9 - Diagrama de Sequência.....	24
Figura 10 - Página Home.....	26
Figura 11 - 13 - Página de Cadastro	Error! Bookmark not defined. 27
Figura 14 - Página de Login	Error! Bookmark not defined. 28
Figura 15 - Página NavBar Lateral	Error! Bookmark not defined. 28
Figura 16 - Página Meus Cursos.....	Error! Bookmark not defined. 29
Figura 17 - Página Trilhas	29
Figura 18 - Página Ranking.....	30
Figura 19 - Página Lições Salvas.....	30
Figura 20 - Página Caixa de entrada, notificações e eventos	31
Figura 21 - Página Criar Trilhas	31
Figura 22 - Página de Configurações.....	32
Figura 23 - Página de Perfil do Usuário	32
Figura 24 - Página de Dados Pessoais	33
Figura 25 - Página de Progresso	33
Figura 26 - Página de Conquistas.....	34
Figura 27 - Página Mais - Minha Conta.....	34
Figura 28 - Página Calendário	35
Figura 29 - Página Fale Conosco.....	35
Figura 30 - Página FAQ	36

Sumário

1. DESCRIÇÃO DO PROJETO.....	6
1.1 Proposta do Software (Objetivo)	6
1.2 Justificativa	7
1.3 Mapa do Site.....	7
1.4 Logomarca.....	8
2. REQUISITOS DO PROJETO	8
2.1 Levantamento de Requisitos	8
2.2 Requisitos Funcionais	8
2.3. Diagrama de Caso de Uso	10
2.4. Descrição do Caso de Uso.....	10
2.4.1. Login	10
2.4.2. Cadastrar Usuário	11
2.4.3. Gerenciar Perfil	12
2.4.4. Catálogo de Trilhas	12
2.4.5. Fazer Trilhas	13
2.4.6 Cadastrar Trilha	14
2.4.7. Cadastrar Avaliação da Seção	14
2.4.8. Chat	15
2.4.9. Fale Conosco	16
2.4.10. Salvar Pontuação.....	16
2.5 Requisitos Não Funcionais.....	17
3. FERRAMENTAS	19
3.1 Tecnologias Utilizadas.	19
3.2 Modelo de dados.....	20
3.3. Diagrama de Classe.....	22
3.4. Diagrama de Atividades	23
3.5. Diagrama de Sequência	23
4. ESTRATÉGIA DE TESTES.....	24
5. IMPLANTAÇÃO	24
6. IMAGENS DO PROJETO	25
7. CONCLUSÃO.....	36

1. DESCRIÇÃO DO PROJETO

1.1 Proposta do Software (Objetivo)

O software Estude.my é um ambiente de estudos descontraído onde os jovens podem estudar de forma divertida. Esse software pode ser utilizado por alunos aleatórios que querem estudar por conta, ou por alunos de uma sala de aula, juntamente com seu professor através da plataforma.

O principal objetivo do Estude.my é facilitar a aprendizagem e abrir novas oportunidades de estudos.

Na atualidade, os jovens têm muita dificuldade de ficar muito tempo a enormes textos e vídeos longos, o que dificulta sua aprendizagem, já que muitos conteúdos são mostrados assim. Esses jovens podem ficar para trás em certos conhecimentos graças a isso, e muitos acabam desistindo dos estudos. Com nosso software, o estudo será fácil e divertido, dando esperança para esses jovens.

Além disso, professores que querem compartilhar seu conhecimento fora das escolas e expandir sua visibilidade, ou até mesmo melhorar seus estudos comuns na sala de aula, terão a possibilidade de se cadastrar como professor e criar suas próprias trilhas (aulas interativas), tanto para um público aberto quanto para uma sala fechada.

O Estude.my é liberado para todos, mas o principal público a ser atingido são os jovens que estão entre o ensino fundamental e ensino médio, sendo também útil a jovens mais novos.

Nosso projeto abrange duas ODS's, sendo elas:

- Educação de qualidade;
- Trabalho decente, crescimento econômico;

A principal restrição desse software é relacionada ao cadastro de professores, não será permitido o cadastro de qualquer pessoa como professor, o candidato deve provar que está apto para dar sua aula.

1.2 Justificativa

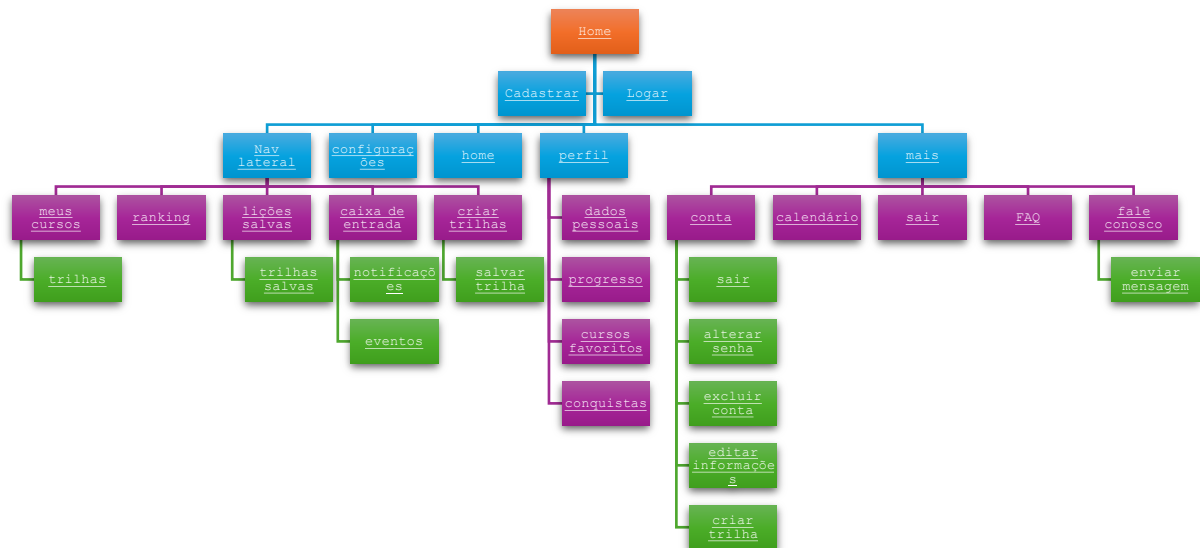
A ideia do Estude.my surgiu a partir da observação das dificuldades enfrentadas pelos jovens, principalmente de escolas públicas, para estudar em um ambiente cada vez mais veloz e sobrecarregado de estímulos. Com o desafio de atrair e manter a atenção dos alunos, muitos professores enfrentam barreiras no desenvolvimento de uma aprendizagem interessante.

O Estude.my propõe uma solução para ambos os desafios: aulas gamificadas, interativas e dinâmicas que tornam o processo de aprendizagem mais atrativo para os alunos e facilitam o trabalho dos professores. A plataforma cria um espaço onde o aprendizado é acessível, estimulante e adequado à realidade dos jovens.

Assim, a plataforma surge como uma ferramenta que visa não apenas educar, mas também inspirar e motivar, criando um ambiente onde estudar se torna uma atividade agradável e produtiva.

1.3 Mapa do Site

Figura 1 - Mapa do Site



Fonte: Autoria Própria

1.4 Logomarca

Figura 2 - Logomarca da Plataforma



Fonte: Autoria Própria

Figura 3 - Logomarca da Empresa



Fonte: Autoria Própria

2. REQUISITOS DO PROJETO

2.1 Levantamento de Requisitos

Para o levantamento de requisitos do nosso projeto foram utilizadas técnicas de entrevista com alguns professores, além de conversas com jovens que poderão ser futuros clientes. Além disso, foram questionadas pessoas aleatórias para entender suas opiniões sobre a ideia e tema.

2.2 Requisitos Funcionais

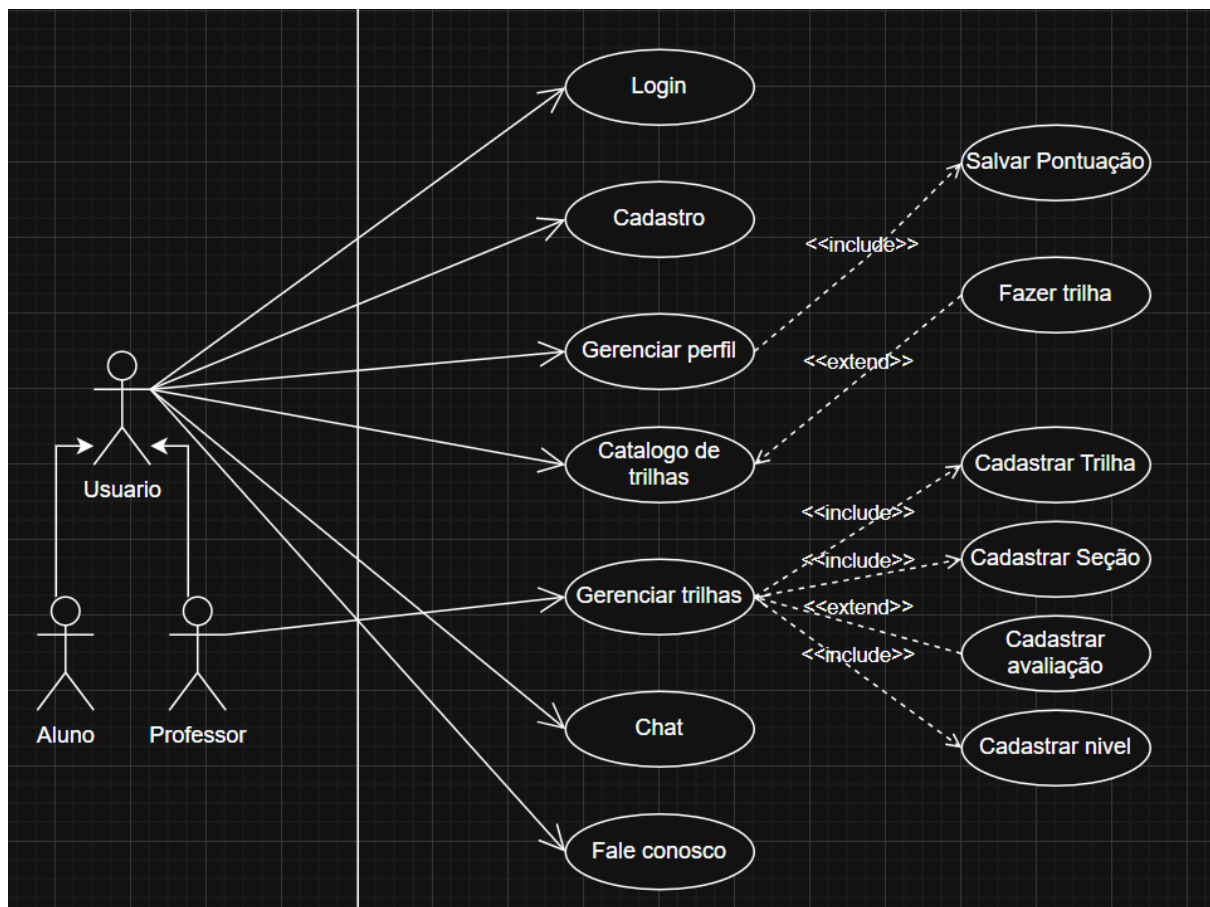
1. **Cadastro de usuários** – O sistema deve permitir que os usuários se cadastrem com user name, e-mail e senha, caso seja professor, também será

necessário um documento para avaliação que será avaliado para que ele possa ser livre para lecionar.

2. **Login e autenticação** – O sistema deve permitir que usuários façam login utilizando user name ou e-mail e senha.
3. **Gerenciamento de perfil** – O sistema deve ter um ambiente onde você possa gerenciar seu perfil, modificar seu personagem, seu NickName, ver suas pontuações e ranking
4. **Catálogo de trilhas** – O sistema deve proporcionar um ambiente que o usuário possa usar para ver as “Trilhas”, que são os cursos da plataforma. Esse ambiente deve ser dividido, para que o usuário consigo visualizar a separação dos cursos que ele está fazendo, os cursos que são novos ou os cursos em geral.
5. **Visualizar trilha**– O sistema terá suas trilhas, que são cursos criados pelos professores cadastrados no sistema. Cada trilha terá suas seções e níveis, as seções separam as dificuldades ou temas enquanto os níveis são as atividades.
6. **Gerenciar trilha** – O Sistema deve ter um ambiente onde os professores possam gerenciar as trilhas que ele criou, seja para criar uma, editar ou deletar.
7. **Cadastro de seção** - O software deve ter uma página onde o usuário possa criar as seções das trilhas.
8. **Criação de níveis**- O software deve ter uma página onde o usuário possa criar as lições, questionários e preencher todas as informações necessárias para criar um nível.
9. **Cadastro de avaliação**- O software deve ter uma página onde o usuário possa criar as avaliações finais de cada seção.
10. **Chat** – O sistema deve ter um ambiente onde as pessoas, sejam alunos ou professores, possam se comunicar, tirar dúvidas ou apenas criar grupos de estudos.
11. **Fale conosco** - O sistema terá um local onde os usuários em geral podem fazer contato com os desenvolvedores, para divulgar bugs, fazer questionamentos sobre o sistema e sugerir atualizações.

2.3. Diagrama de Caso de Uso

Figura 1 - Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Autoria Própria

2.4. Descrição do Caso de Uso

2.4.1. Login

Nome do Caso de Uso	<i>Efetuar Login</i>
Caso de Uso Geral	<i>Efetuar Login</i>
Atores	<i>Usuário (Administrador, Aluno, Professor)</i>
Resumo	<i>O usuário informe suas credenciais para acessar o sistema</i>
Pré-Condição	<i>O usuário deve estar cadastrado o sistema</i>
Pós-Condição	<i>O usuário tem acesso ao sistema se autenticado com sucesso</i>
Ações do Ator	Ações do Sistema

<i>1. O usuário acessa a página de login</i>	
<i>2. o usuário informa o e-mail/usuário e a senha</i>	
	<i>3. O sistema verifica as credenciais</i>
	<i>4. Se válidas, o sistema concede acesso ao usuário</i>
	<i>5. O Sistema redireciona o usuário para a página principal</i>
Restrições/validações	
	<i>6. O sistema informa que e-mail ou senha são inválidos.</i>
<i>7. O usuário pode tentar novamente.</i>	
<i>8. O usuário seleciona a opção “esqueci minha senha”.</i>	
	<i>9. O sistema solicita o e-mail do usuário.</i>

2.4.2. Cadastrar Usuário

Nome do Caso de Uso	<i>Cadastrar Usuário</i>
Caso de Uso Geral	
Atores	<i>Professor, Aluno e Administrador</i>
Resumo	<i>Permitir que um novo usuário crie uma conta na plataforma.</i>
Pré-Condição	<i>O pedido de abertura precisa ser aprovado</i>
Pós-Condição	<i>O usuário deve acessar a página de cadastro.</i>
Ações do Ator	Ações do Sistema
<i>1. O usuário preenche o formulário de cadastro com nome completo, e-mail, senha, tipo de usuário (aluno ou professor) e, opcionalmente, informações adicionais.</i>	
	<i>2. O sistema valida os dados inseridos (formato do e-mail, critérios de segurança da senha, e-mail único).</i>
	<i>3. O sistema cria uma nova conta de usuário.</i>
	<i>4. O sistema envia um e-mail de confirmação para o usuário (opcional).</i>
	<i>5. O sistema exibe uma mensagem de sucesso.</i>
	<i>7. O sistema redireciona o usuário para a página de login.</i>
Restrições/validações	<i>8. O usuário deixa campos obrigatórios em branco: O sistema exibe uma mensagem de erro indicando os campos faltantes.</i>

	<i>9. O e-mail já está cadastrado: O sistema exibe uma mensagem de erro informando que o e-mail já existe.</i>
	<i>10. A senha não atende aos critérios de segurança: O sistema exibe uma mensagem de erro informando os requisitos da senha.</i>

2.4.3. Gerenciar Perfil

Nome do Caso de Uso	Gerenciar Perfil
Caso de Uso Geral	
Atores	<i>Usuário</i>
Resumo	<i>Permitir que um usuário visualize e edite seus dados pessoais</i>
Pré-Condição	<i>O usuário deve estar autenticado na plataforma</i>
Pós-Condição	
Ações do Ator	Ações do Sistema
<i>1. O usuário acessa a página do perfil</i>	
	<i>2.O Sistema exibe os dados do usuário (nome, e-mail, foto, etc...)</i>
<i>3. O usuário edita os dados desejados</i>	
	<i>4. O sistema valida os dados inseridos</i>
	<i>5.O sistema atualiza os dados inseridos</i>
	<i>6. O sistema atualiza a interface</i>
Restrições/validações	

2.4.4. Catálogo de Trilhas

Nome do Caso de Uso	<i>Catálogo de Trilhas</i>
Caso de Uso Geral	
Atores	<i>Usuário</i>
Resumo	<i>Este caso de Uso descreve as etapas percorridas por um usuário que deseja acessar as trilhas disponíveis.</i>
Pré-Condição	<i>Estar logado com uma conta válida</i>
Pós-Condição	
Ações do Ator	Ações do Sistema
<i>1. Sistema irá exibir todas as trilhas.</i>	
	<i>2. Usuário irá visualizar todas as trilhas do sistema</i>
	<i>3. Usuário irá escolher qual conteúdo(trilha) vai acessar</i>
	<i>4. Usuário irá visualizar o conteúdo escolhido</i>
	<i>5. Usuário irá interagir com todo o conteúdo da trilha</i>
<i>6. Trilha particular</i>	

	<i>7. Usuário (Professor) poderá criar sua própria trilha particular</i>
	<i>8. Usuário acessa o menu de trilhas</i>
<i>9. Trilhas vistas</i>	
	<i>10. Registrar todas as trilhas já feitas pelo usuário</i>
	<i>11. Mostrar o progresso da trilha do usuário</i>
Restrições/validações	<i>1. Trilhas particulares terão acesso apenas com chave</i>
	<i>2. Usuário deverá validar chave de acesso para prosseguir</i>

2.4.5. Fazer Trilhas

Nome do Caso de Uso	<i>Trilhas</i>
Caso de Uso Geral	
Atores	<i>Usuário</i>
Resumo	<i>Este caso de Uso descreve as etapas percorridas por um usuário para acessar as seções disponíveis dentro da trilha escolhida</i>
Pré-Condição	<i>Estar logado com uma conta válida</i>
Pós-Condição	
Ações do Ator	Ações do Sistema
<i>1. Usuário seleciona uma trilha</i>	
	<i>2. Sistema abre a trilha</i>
<i>3. Usuário seleciona a seção</i>	
	<i>4. Sistema abre a seção</i>
<i>5. Usuário seleciona o nível</i>	
	<i>6. Sistema abre o ambiente de aprendizado</i>
<i>7. Usuário completa as atividades do nível</i>	
	<i>8. Sistema salva os dados</i>
<i>9. Usuário completa todos os níveis</i>	
	<i>10. Sistema libera a avaliação</i>
<i>11. Usuário faz a avaliação</i>	
	<i>12. Sistema salva a avaliação</i>
	<i>13. Sistema envia a avaliação ao professor responsável</i>
Restrições/validações	<i>1. É necessário ter acesso a trilha</i>
	<i>2. É necessário estar logado</i>

2.4.6 Cadastrar Trilha

Gerenciar Cadastro	<i>Gerenciar trilha</i>
Estude.My	
Atores	<i>Professores e Administradores</i>
Resumo	<i>Neste espaço os usuários poderão ter acesso a criação de trilhas, edição e exclusão delas. Terão acesso a um CRUD de seção, nível e avaliação</i>
Pré-Condição	<i>O usuário tem que estar logado e ter permissão</i>
Pós-Condição	<i>É necessário preencher os dados mínimos para a criação da trilha</i>
Ações do Ator	Ações do Sistema
<i>1. Acessar a plataforma de gerenciamento</i>	
<i>2. Preencher os dados da trilha</i>	
	<i>3. Salva a trilha</i>
<i>4. Cria as Seções e preenche os dados necessários</i>	
<i>5. Criação dos níveis</i>	
	<i>6. Salva os dados</i>
<i>7. Criação das atividades em cada nível</i>	
	<i>8. Salva os dados</i>
<i>9. Posta a Trilha</i>	
	<i>10. Faz update da trilha</i>
Restrições/validações	<i>1. Tem que ter permissão</i>
	<i>2. É necessário pelo menos uma seção</i>
	<i>3. É necessário ter pelo menos cinco níveis</i>

2.4.7. Cadastrar Avaliação da Seção

Gerenciar Cadastro	<i>Cadastrar avaliação da seção</i>
Estude.My	
Atores	<i>Professores e Administradores</i>
Resumo	<i>Neste espaço os usuários (professores) poderão ter acesso a criação de avaliações, edição e exclusão delas. Terão acesso a um CRUD de seção.</i>
Pré-Condição	<i>O usuário tem que estar logado e ter permissão</i>
Pós-Condição	<i>É necessário preencher os dados mínimos para a criação da avaliação</i>
Ações do Ator	Ações do Sistema

<i>1. Acessar a plataforma de gerenciamento</i>	
<i>2. Acessar a trilha criada</i>	
	<i>3. Sistema mostra opção de adicionar avaliação</i>
<i>4. Optar pela opção de avaliação que deseja criar</i>	
<i>5. Criar a avaliação da seção e preencher os dados necessários.</i>	
	<i>6. Salvar os dados</i>
	<i>7. Sistema disponibiliza avaliação na respectiva seção.</i>
Restrições/validações	<i>1. Tem que ter permissão</i>
	<i>2. É necessário pelo menos uma seção</i>

2.4.8. Chat

Nome do Caso de Uso	Comunicação por Chat (Alunos e Professores)
Caso de Uso Geral	
Atores	<i>Aluno e Professor</i>
Resumo	<i>Caso de uso descreve as etapas percorrida para chat entre alunos e conversas com professores</i>
Pré-Condição	<i>O aluno e o professor devem estar registrados na plataforma; ambos devem estar conectados à internet; sistema deve ter a funcionalidade de chat ativada.</i>
Pós-Condição	<i>O aluno ou professor receberão a resposta necessária, e a conversa é armazenada para futuras consultas.</i>
Ações do Ator	Ações do Sistema
<i>1. Usuário acessa a plataforma de aprendizagem e faz login</i>	
<i>2. Usuário acessa a área de chat e pode ver outros usuários com quem interagir. Na página inicial ou no menu principal, o usuário localiza e clica na opção "Chat".</i>	
	<i>3. O sistema exibe um formulário simples, solicitando as seguintes informações: Assunto da mensagem, mensagem, categoria, informações</i>
<i>4. O usuário envia mensagens de texto.</i>	
	<i>5. Sistema envia mensagem</i>

6. Destinatário recebe mensagem	
	7. Sistema armazena a conversa para consulta futura.

2.4.9. Fale Conosco

Nome do Caso de Uso	Fale Conosco
Caso de Uso Geral	
Atores	<i>Aluno, Professor e administrador</i>
Resumo	<i>Caso de uso descreve as etapas percorrida para contatar o suporte</i>
Pré-Condição	O usuário (aluno ou professor) deve estar registrado na plataforma
Pós-Condição	<i>O aluno ou professor receberão a resposta necessária, e a conversa é armazenada para futuras consultas.</i>
Ações do Ator	Ações do Sistema
<i>1. Usuário acessa a plataforma de aprendizagem e faz login</i>	
<i>2. Usuário acessa a área de fale conosco.</i>	
<i>3. O usuário digita a mensagem que deseja enviar aos administradores.</i>	
<i>4. O usuário envia mensagens de texto.</i>	
	<i>5. Sistema envia mensagem</i>
<i>6. O administrador responde às mensagens</i>	

2.4.10. Salvar Pontuação

Nome do Caso de Uso	Pontuação
Caso de Uso Geral	
Atores	<i>Aluno, Professor</i>
Resumo	<i>Caso de uso descreve as etapas percorrida para ganhar pontuação</i>
Pré-Condição	O usuário (aluno ou professor) deve estar registrado na plataforma
Pós-Condição	<i>O aluno ou professor receberão a pontuação apenas quando concluírem uma trilha.</i>
Ações do Ator	<i>Ações do Sistema</i>
<i>1. Concluir uma trilha</i>	

	<p>2. Sistema verifica a pontuação da trilha</p> <p>3. Sistema salva a pontuação do usuário conforme a trilha feita</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.5 Requisitos Não Funcionais

1. Usabilidade

A interface deve ser intuitiva e de fácil uso para alunos e professores.

Deve permitir a navegação fluida entre as trilhas e atividades.

2. Desempenho

O sistema deve carregar páginas e conteúdos em até 3 segundos.

Suportar até 1000 usuários simultaneamente sem perda de desempenho.

3. Segurança

Deve utilizar criptografia para armazenar senhas dos usuários.

Professores devem ser verificados antes de poderem criar trilhas.

Somente usuários autenticados podem acessar conteúdos restritos.

4. Compatibilidade

O sistema deve ser acessível via navegadores modernos (Chrome, Firefox, Edge, Safari).

Deve funcionar em dispositivos móveis e desktops sem perda de funcionalidades.

5. Escalabilidade

A plataforma deve permitir a adição de novos cursos e usuários sem degradação do desempenho.

6. Confiabilidade

O sistema deve ter disponibilidade de pelo menos 99% do tempo.

Backup automático dos dados a cada 24 horas.

7. Acessibilidade

O site deve seguir diretrizes de acessibilidade (ex: cores contrastantes, suporte a leitores de tela).

8. Suporte e Manutenção

Deve permitir atualizações frequentes sem impactar os usuários.

O suporte técnico deve estar disponível para resolver problemas relatados pelos usuários.

3. FERRAMENTAS

3.1 Tecnologias Utilizadas.

1. React js¹

- React.js é uma biblioteca JavaScript de código aberto usada para construir interfaces de usuário (UI) interativas e dinâmicas. Desenvolvida pelo Facebook, permite a criação de componentes reutilizáveis e o uso de um DOM virtual para melhor desempenho

2. Next js²

- Next.js é um framework React que facilita a criação de aplicações web com renderização do lado do servidor (SSR), geração estática (SSG) e roteamento otimizado. Oferece suporte nativo a TypeScript e simplifica a configuração.

3. Typescript³

- TypeScript é um superset tipado de JavaScript que adiciona tipos estáticos ao código, melhorando a manutenção e reduzindo erros em tempo de desenvolvimento. É mantido pela Microsoft e compatível com qualquer ambiente JS.

4. Nodejs⁴

- Node.js é um ambiente de execução JavaScript no lado do servidor, baseado no motor V8 do Chrome. Permite construir aplicações escaláveis e assíncronas, sendo amplamente usado para back-end e ferramentas de build.

5. Css⁵

- CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem de estilo usada para descrever a apresentação de documentos HTML, controlando layout, cores, fontes e responsividade

¹ [Site Oficial do React.js](#)

² [Site Oficial do Next.js](#)

³ [Site Oficial do TypeScript](#)

⁴ [Site Oficial do Node.js](#)

⁵ [MDN Web Docs](#)

6. Tailwind⁶

- Tailwind CSS é um framework CSS utilitário que permite estilizar componentes diretamente no HTML usando classes pré-definidas. Prioriza a customização sem a necessidade de escrever CSS manualmente.

7. Bootstrap⁷

- Bootstrap é um framework front-end que fornece componentes pré-estilizados (como grids, botões e modais) para desenvolvimento responsivo e rápido, baseado em HTML, CSS e JavaScript.

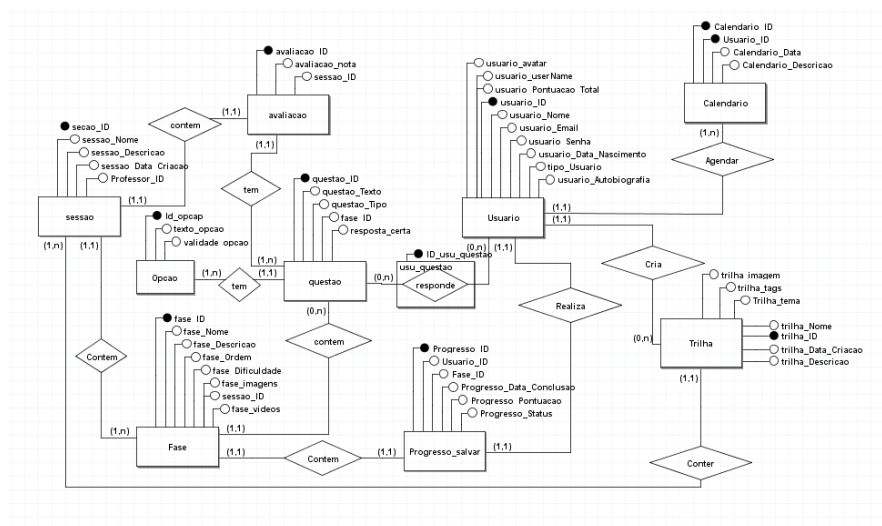
8. Javascript⁸

- JavaScript é uma linguagem de programação de alto nível, usada para criar interatividade em páginas web. Suporta paradigmas como orientação a objetos, funcional e assíncrono.

3.2 Modelo de dados

3.2.1 Modelo conceitual

Figura 5 - Modelo Conceitual



Fonte: Autoria Própria

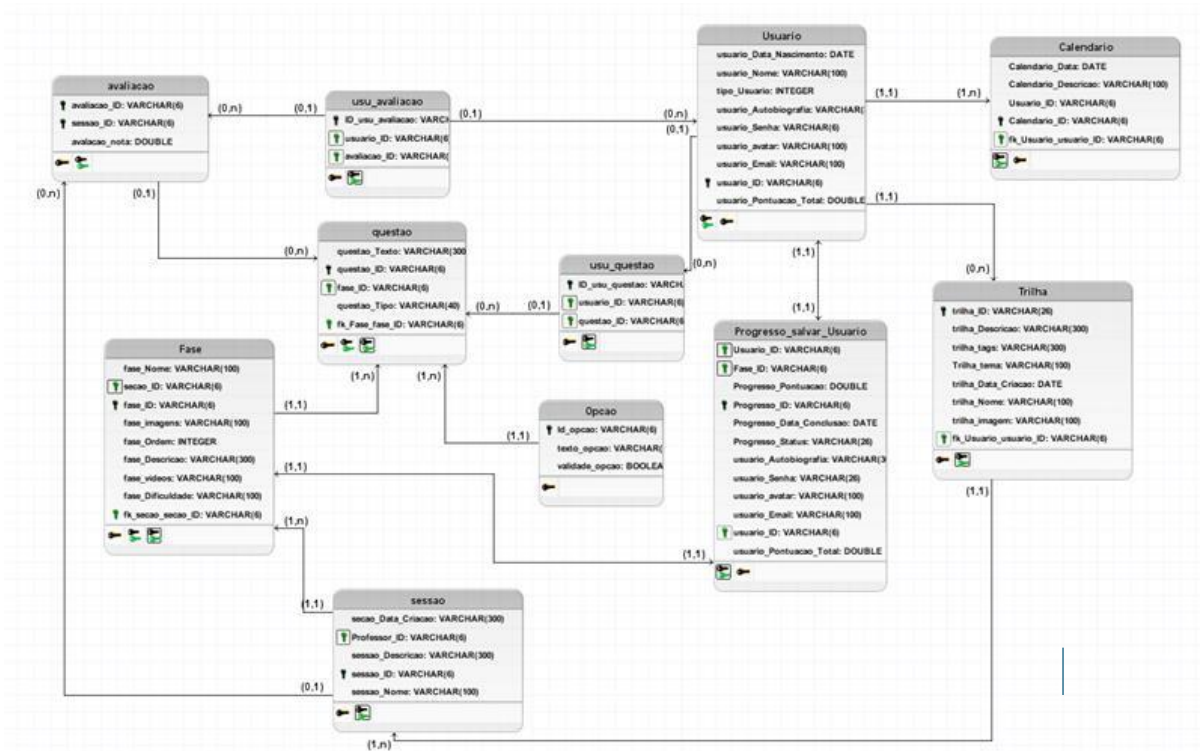
⁶ [Site Oficial do Tailwind CSS](#)

⁷ [Site Oficial do Bootstrap](#)

⁸ [MDN Web Docs](#)

3.2.2 Modelo Lógico

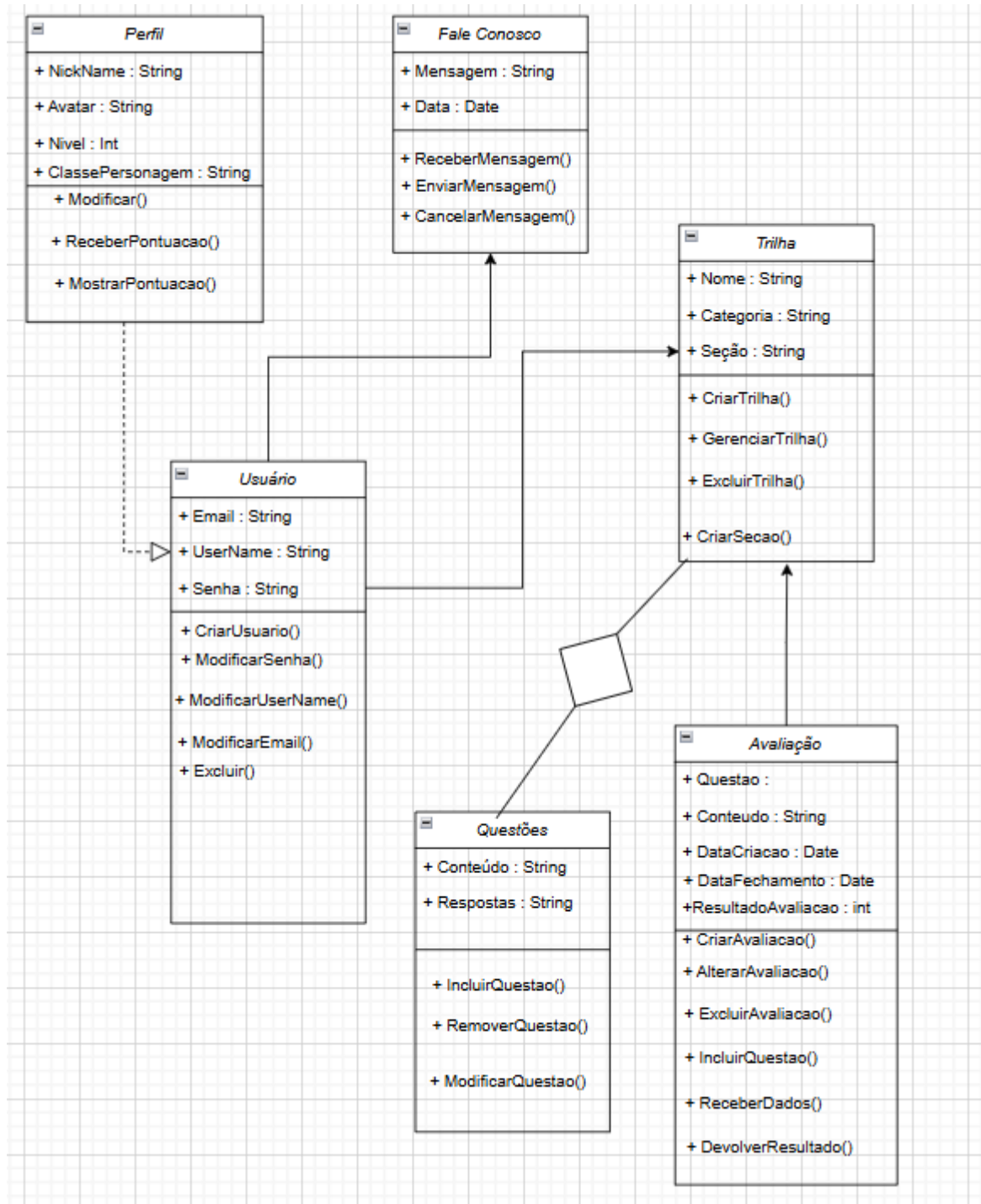
Figura 6- Modelo Lógico



Fonte: Autoria Própria

3.3. Diagrama de Classe

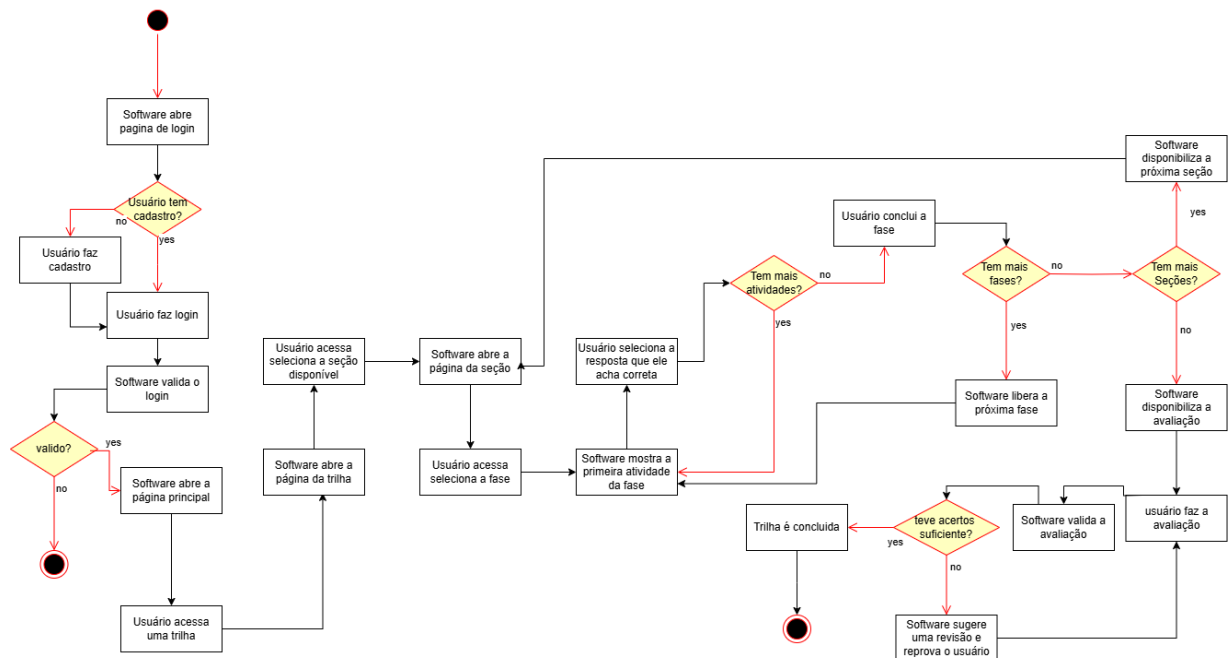
Figura 7 – Diagrama de Classe



Fonte: Autoria Própria

3.4. Diagrama de Atividades

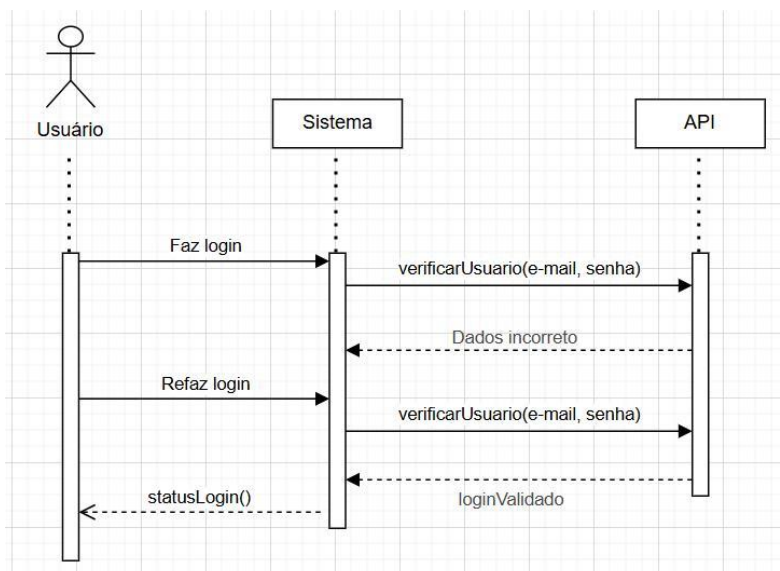
Figura 8 – Diagrama de Atividades



Fonte: Autoria Própria

3.5. Diagrama de Sequência

Figura 9 – Diagrama de Sequência



4. ESTRATÉGIA DE TESTES

Testes do Sistema Estude.My

Níveis de Teste:

1. Teste de Unidade: funções isoladas (ex: cadastro, login, pontuação).
2. Teste de Integração: comunicação entre páginas (ex: cadastro - perfil)
3. Teste de Sistema: verificar o fluxo completo do aluno e do professor.
4. Teste de Aceitação: validação do protótipo com usuários.

5. IMPLANTAÇÃO

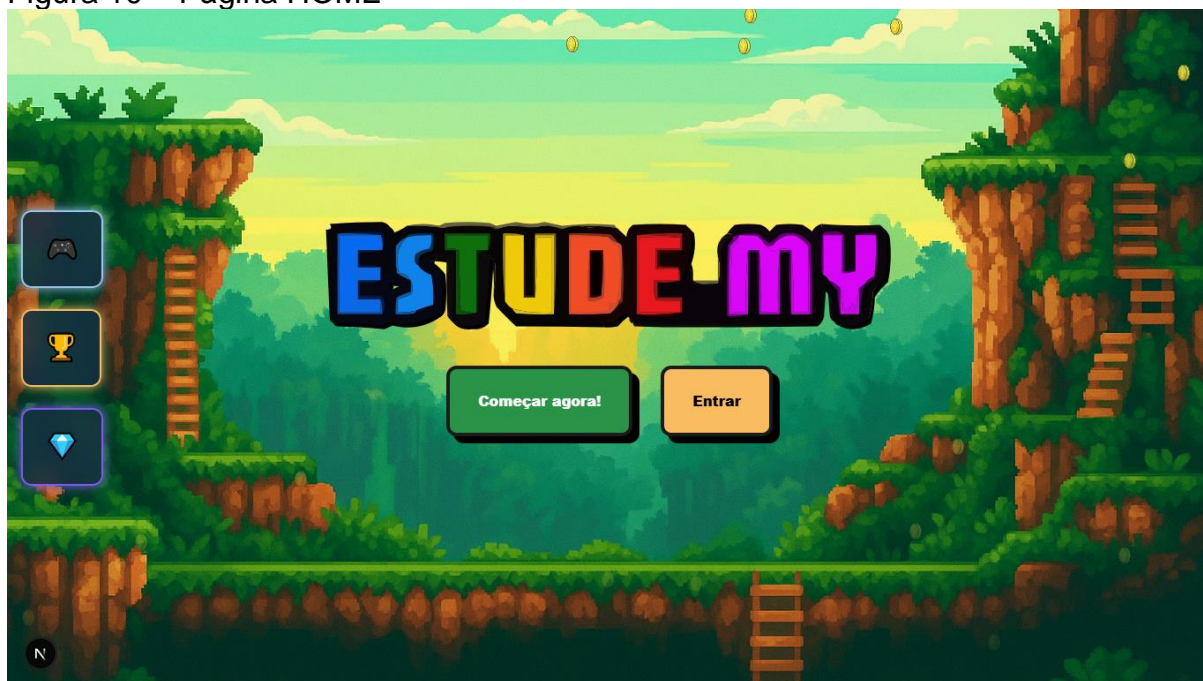
O programa presente neste documento se encontra no git, no link abaixo

<https://github.com/Lupateli/EstudeMy.git>

juntamente com o documento.

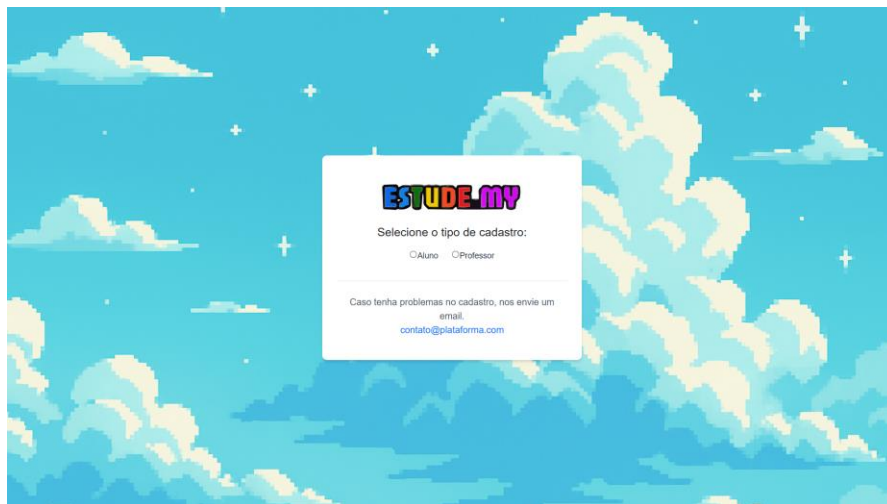
6. IMAGENS DO PROJETO

Figura 10 – Página HOME

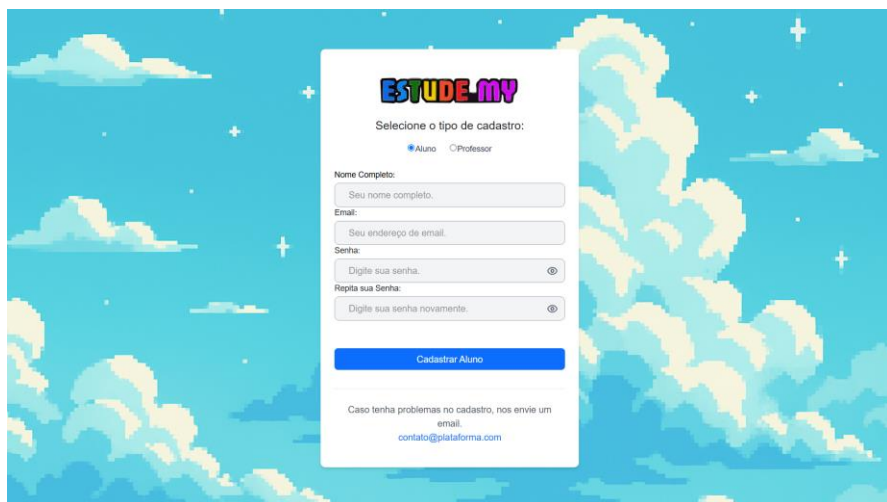


Fonte: Autoria Própria

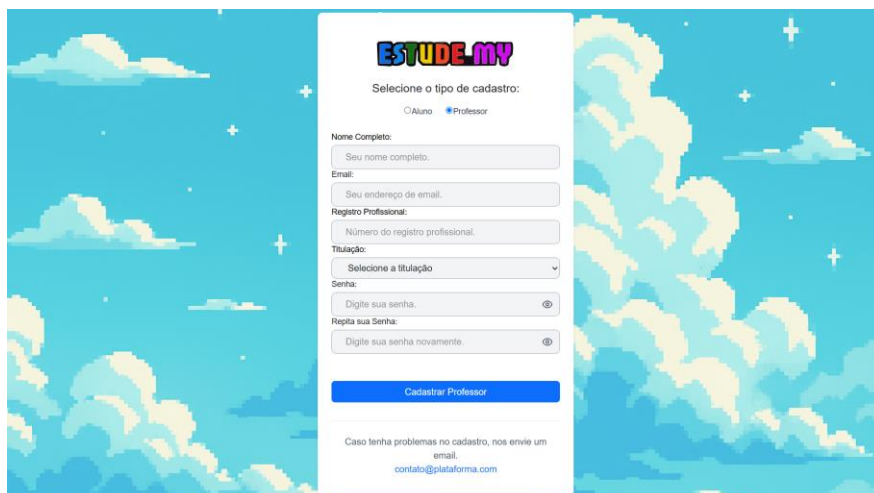
Figura 11 - 13 – Páginas de Cadastros



Fonte: Autoria Própria

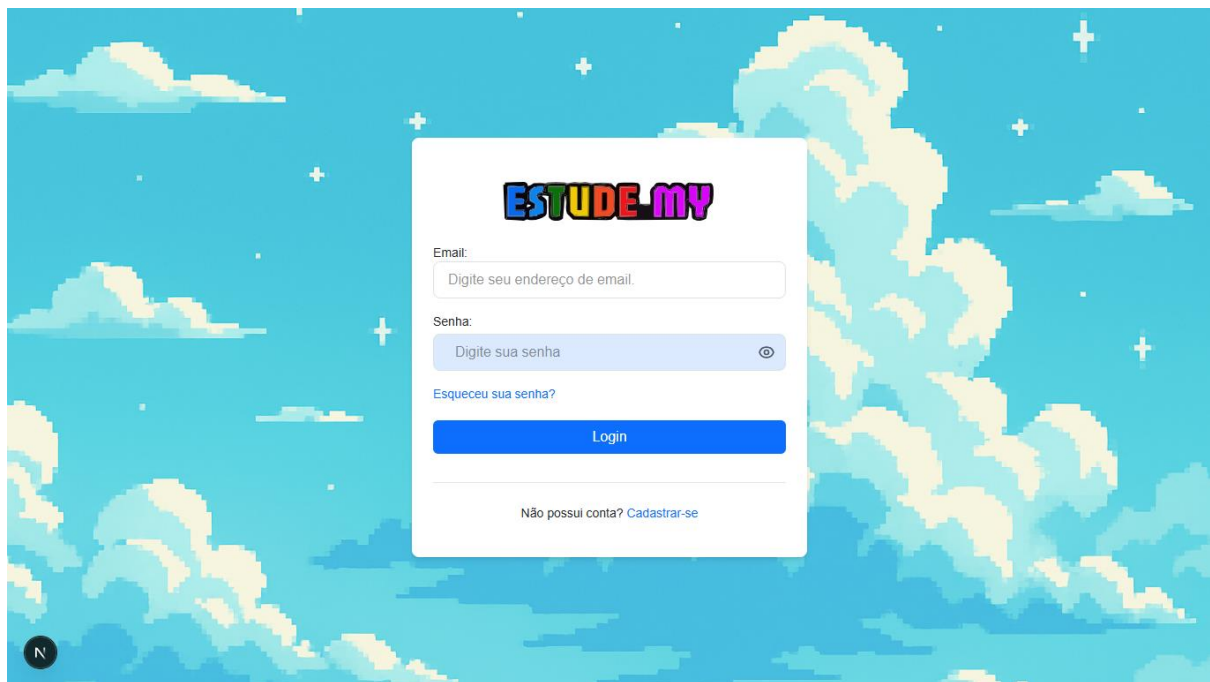


Fonte: Autoria Própria



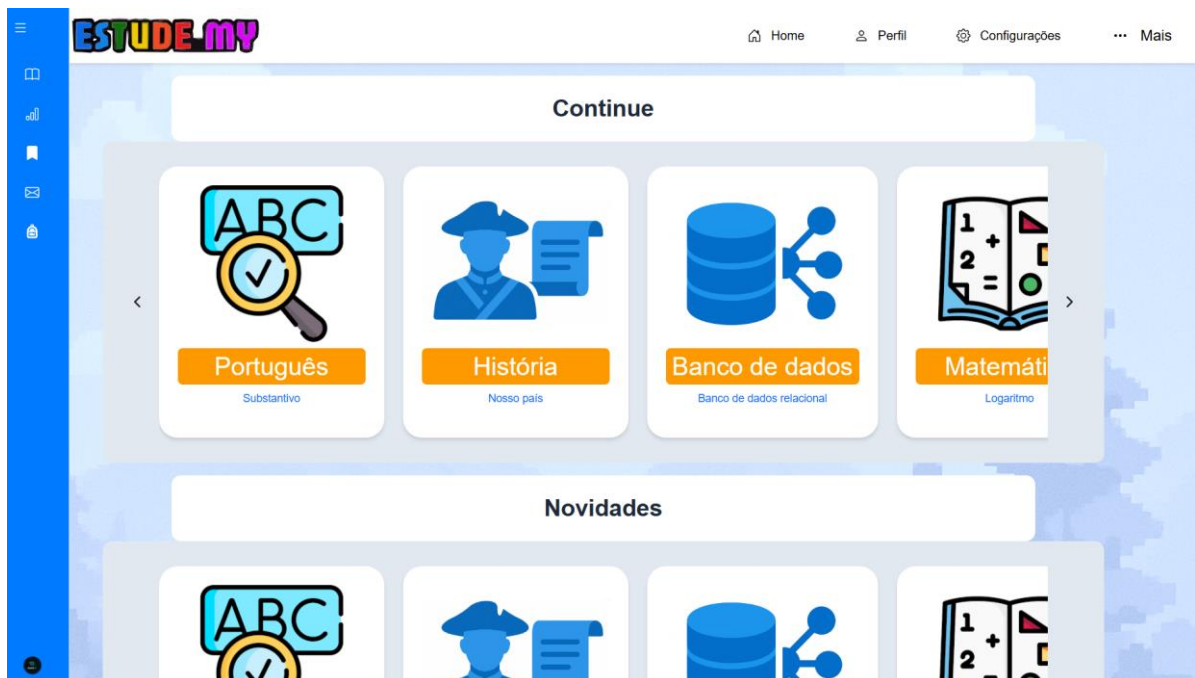
Fonte: Autoria Própria

Figura 14 – Página de Login



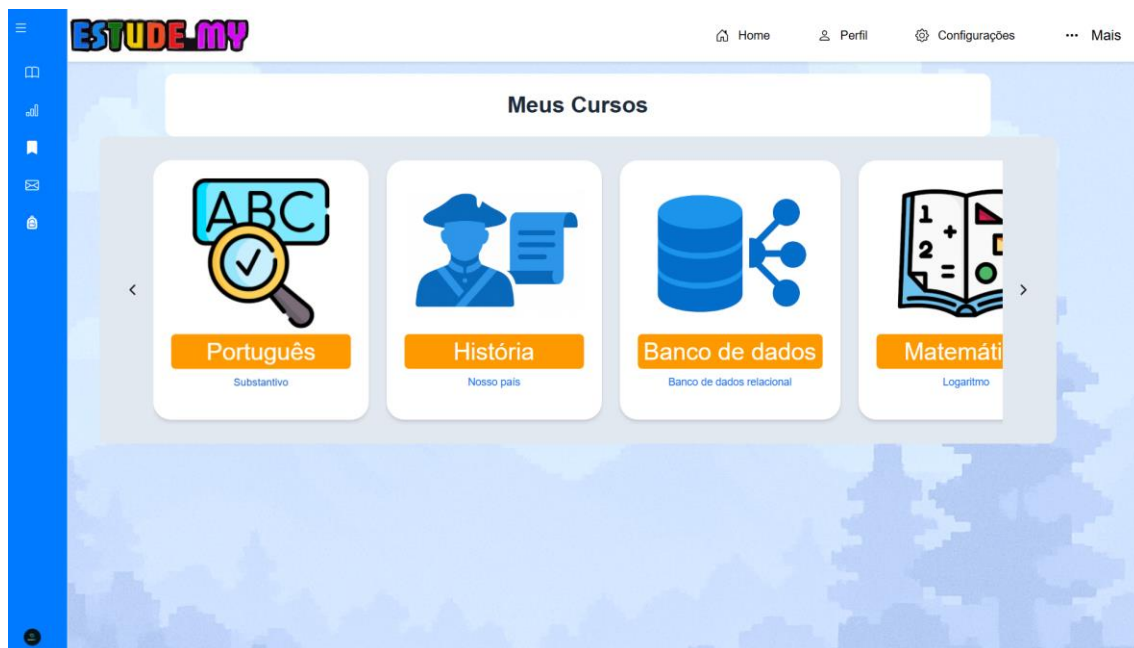
Fonte: Autoria Própria

Figura 15 – Página NavBar Lateral



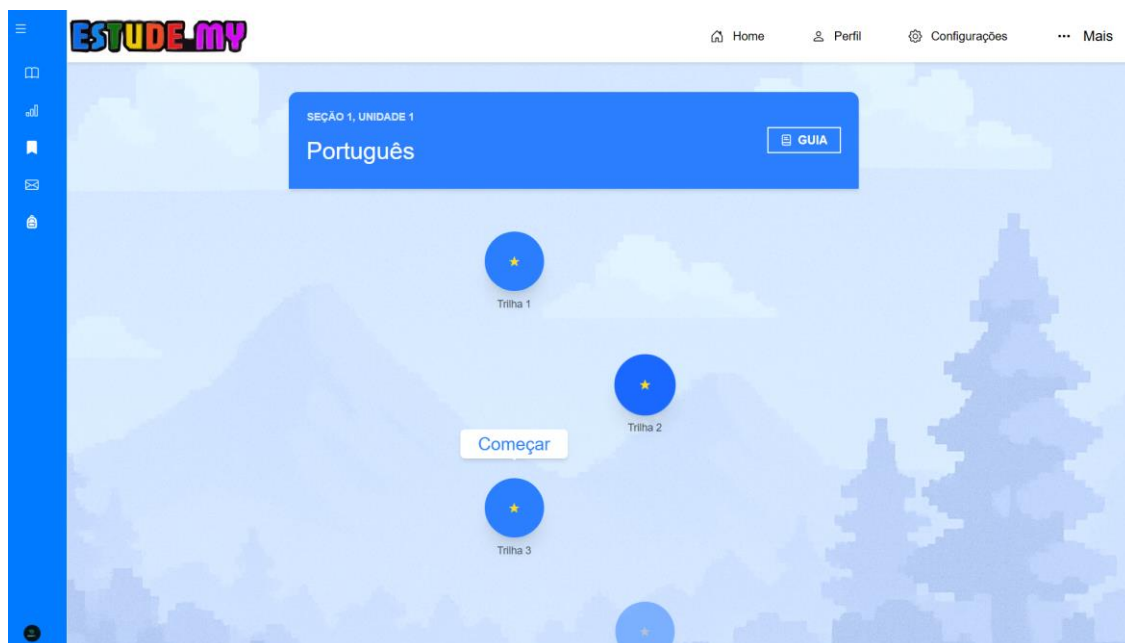
Fonte: Autoria Própria

Figura 16 – Página Meus Cursos



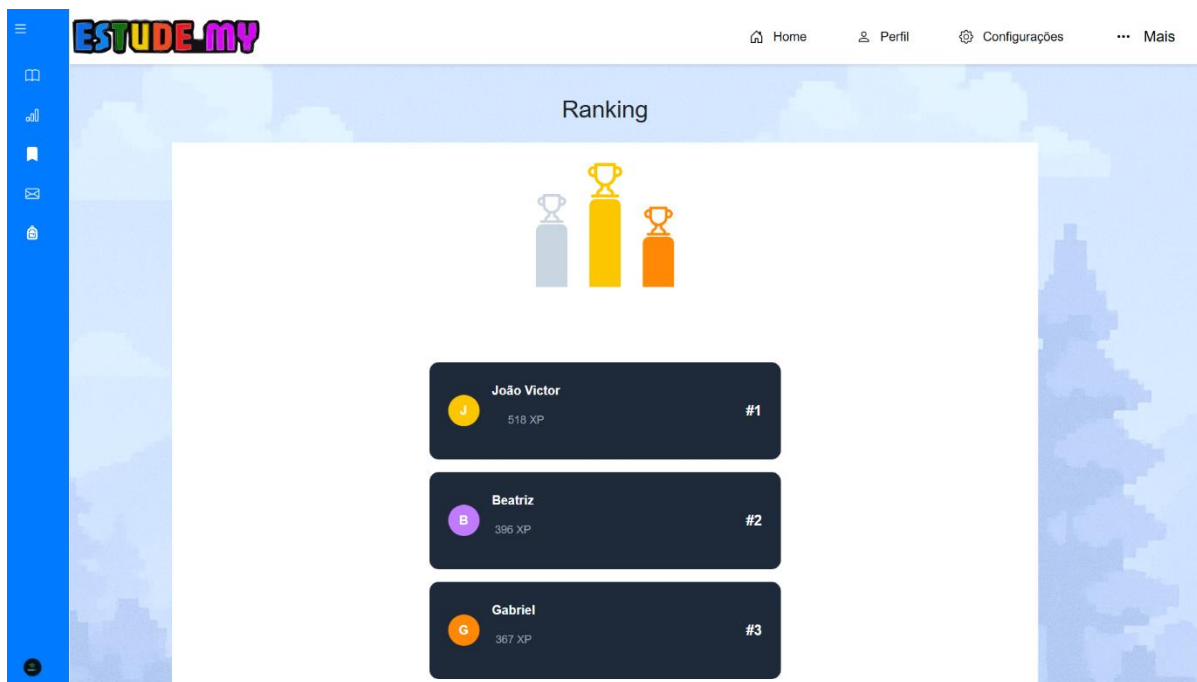
Fonte: Autoria Própria

Figura 17 – Página Trilhas



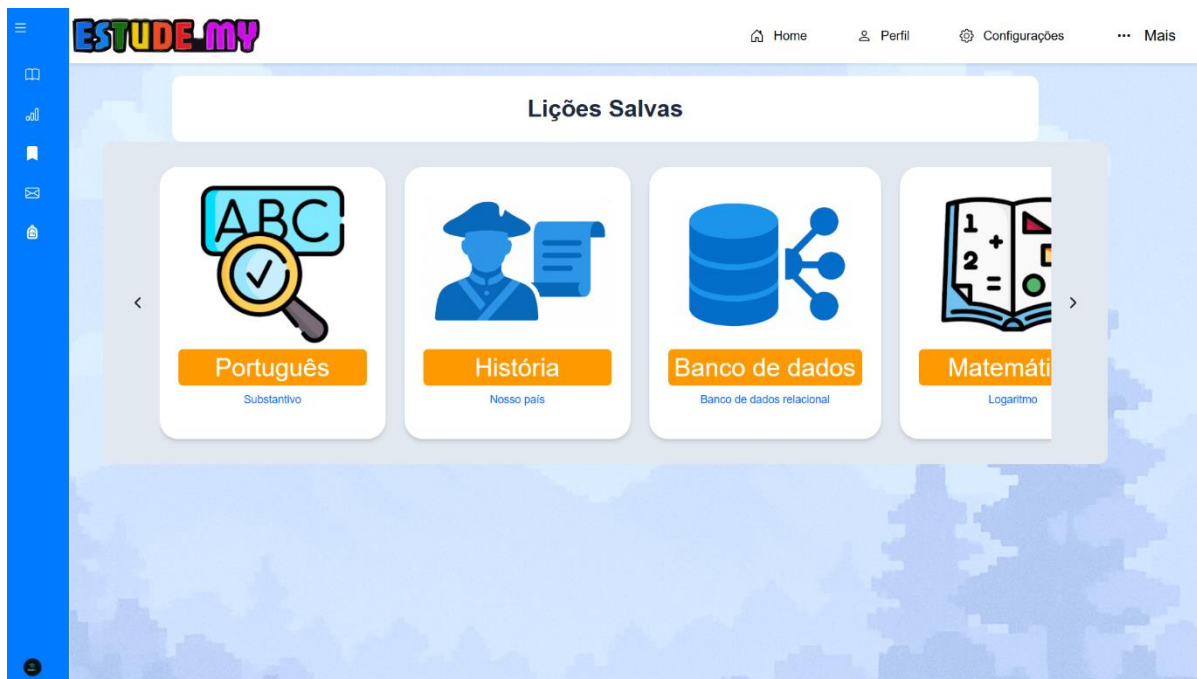
Fonte: Autoria Própria

Figura 18 – Página Ranking



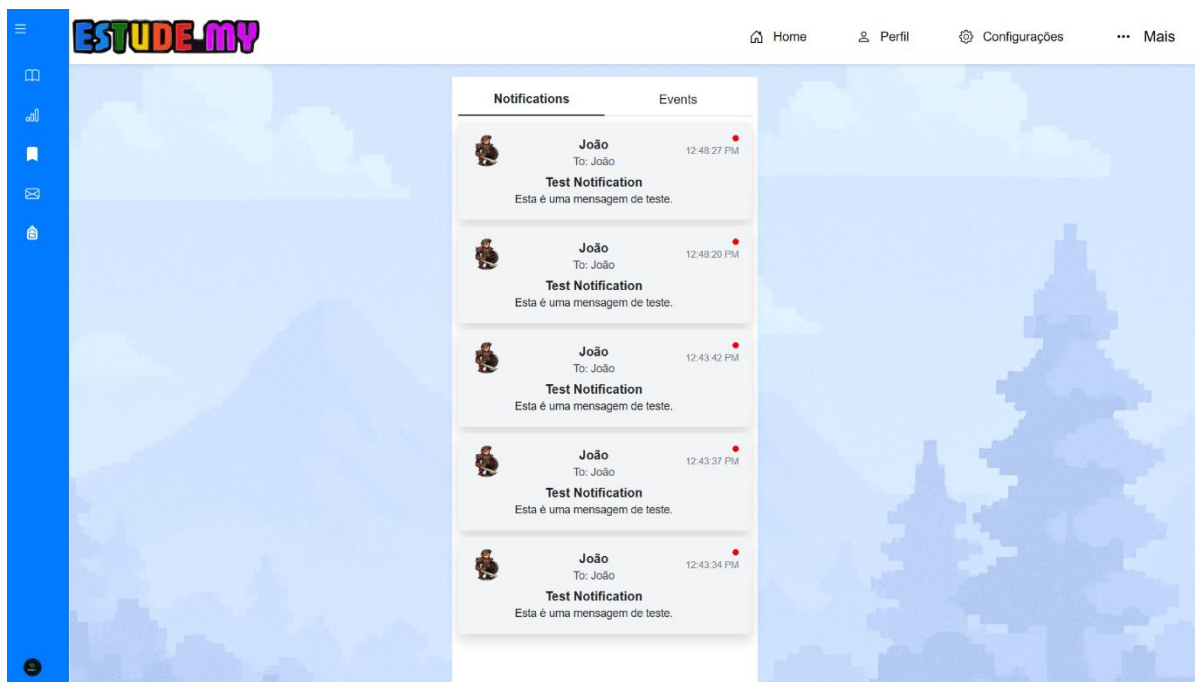
Fonte: Autoria Própria

Figura 19 – Página Lições Salvas



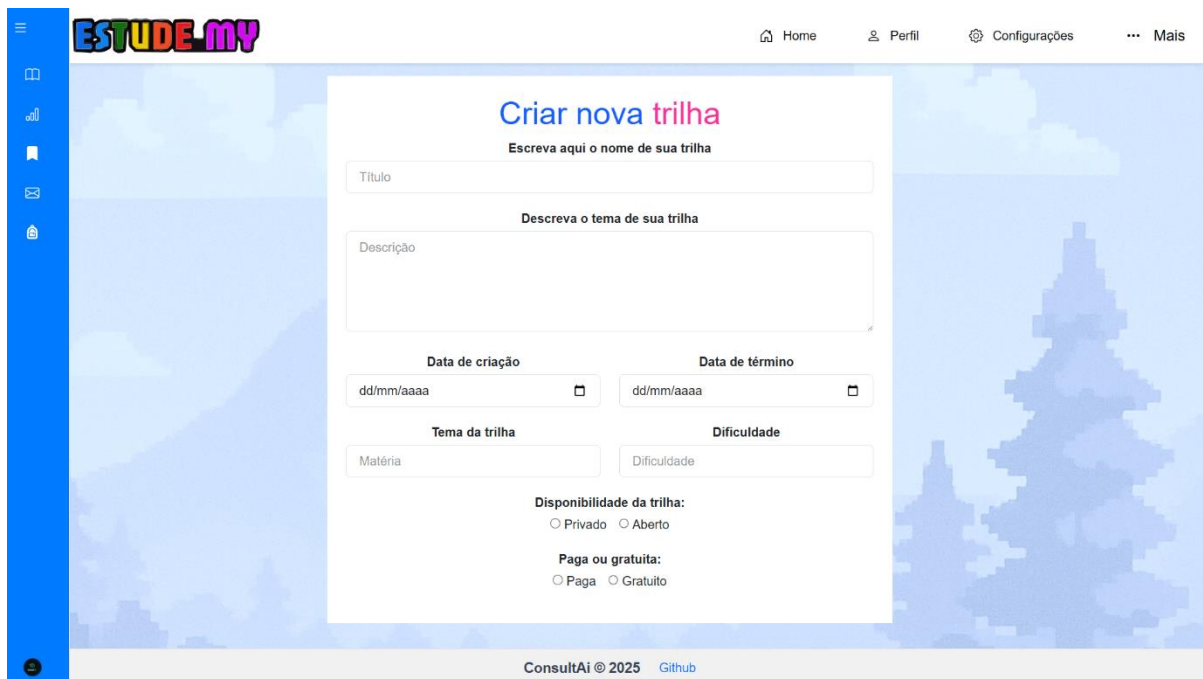
Fonte: Autoria Própria

Figura 20 – Página Caixa de Entrada, notificações e eventos



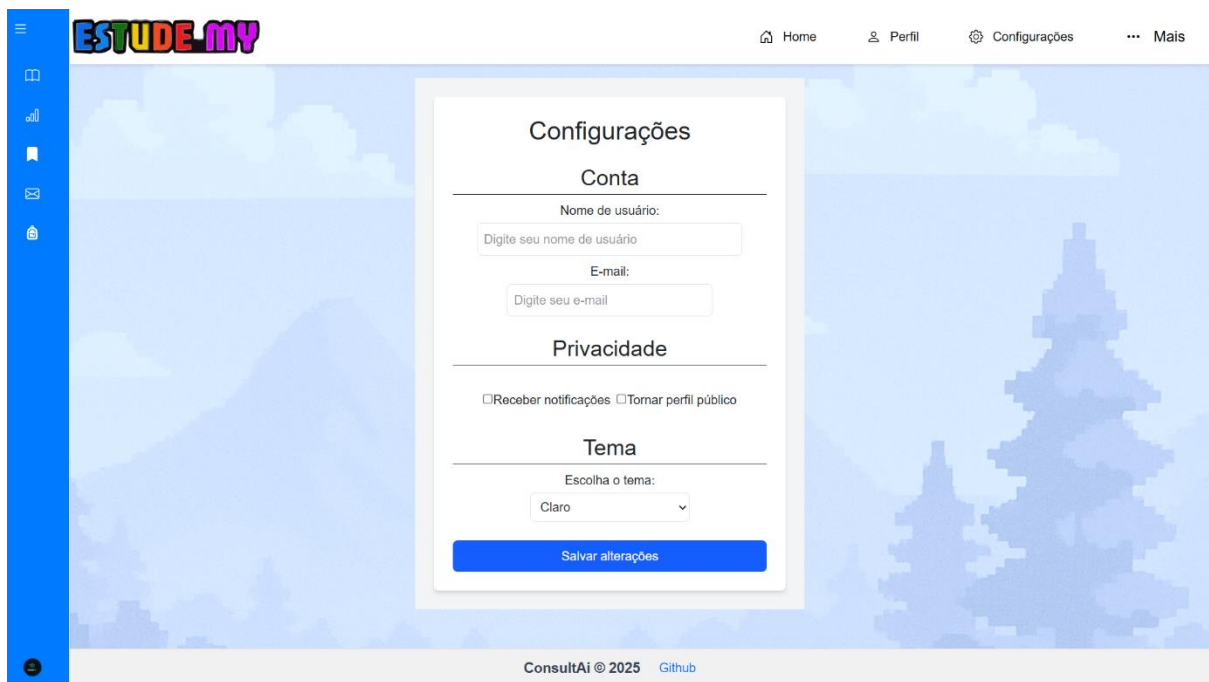
Fonte: Autoria Própria

Figura 21 – Página Criar Trilhas



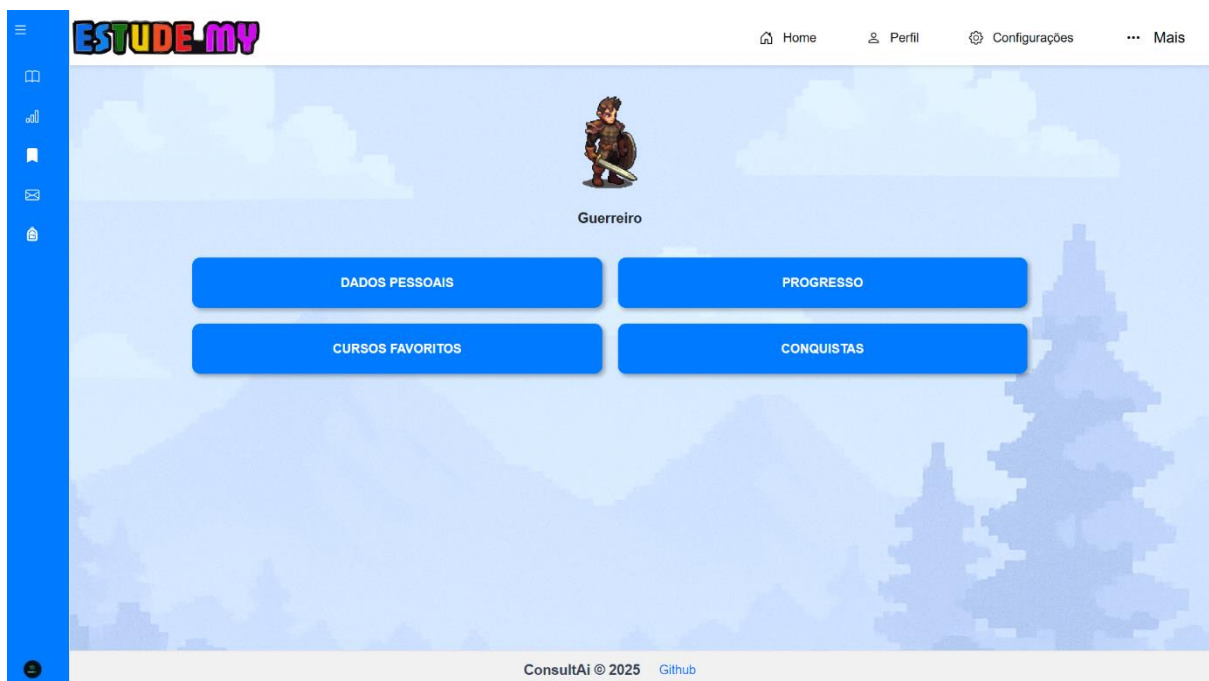
Fonte: Autoria Própria

Figura 22 – Página de Configurações



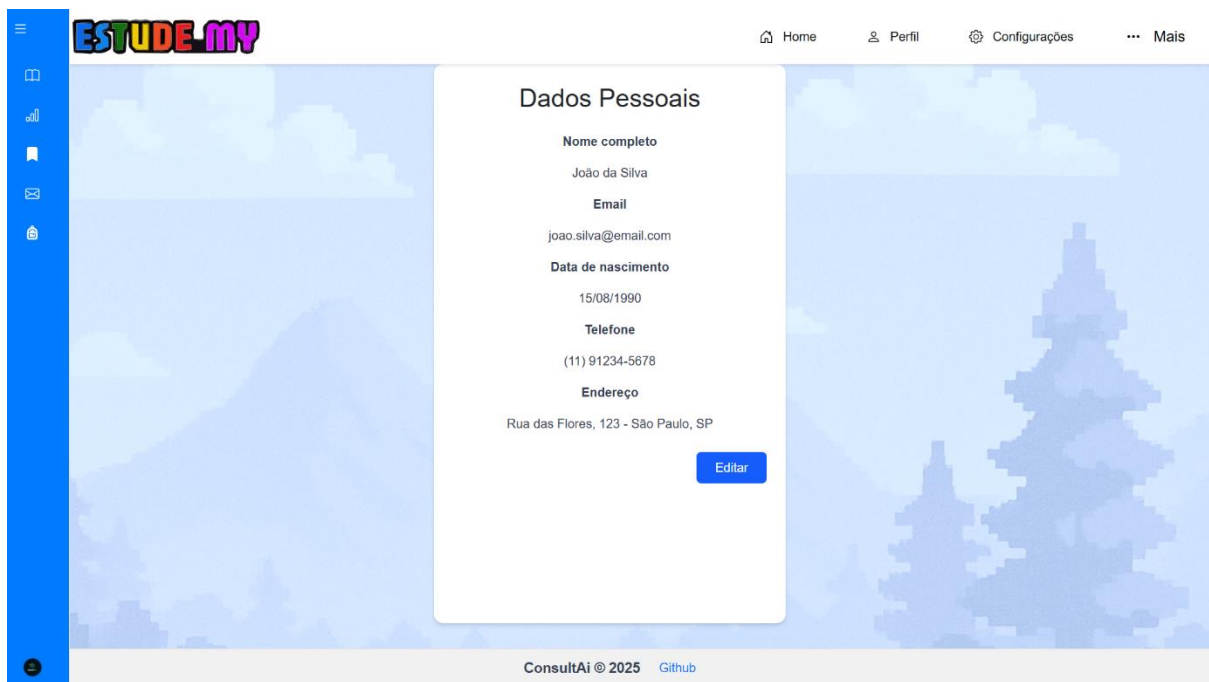
Fonte: Autoria Própria

Figura 21 – Página de Perfil do Usuário



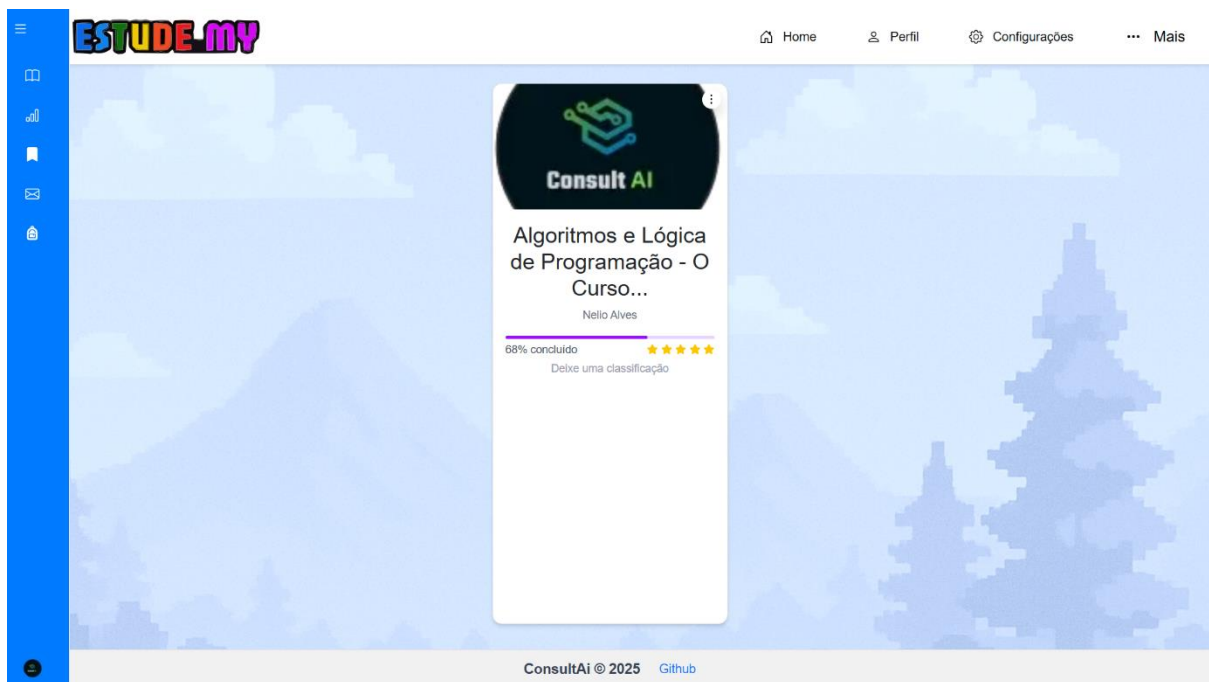
Fonte: Autoria Própria

Figura 22 – Página de Dados Pessoais



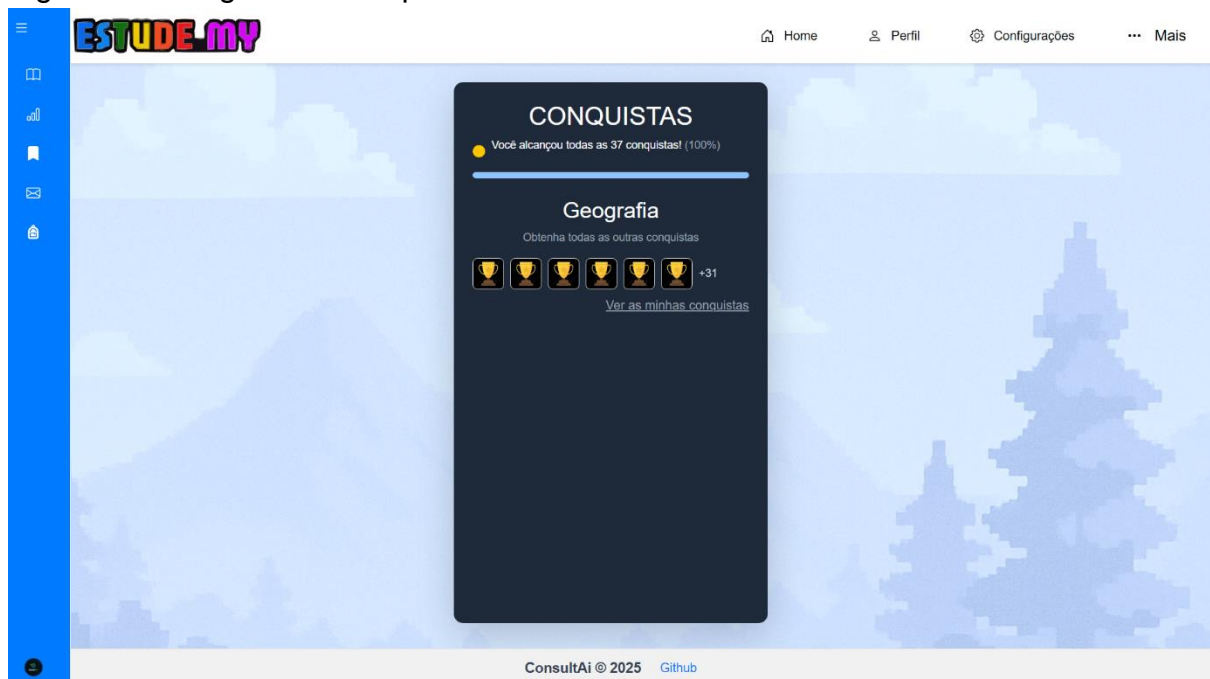
Fonte: Autoria Própria

Figura 23 – Página de Progresso



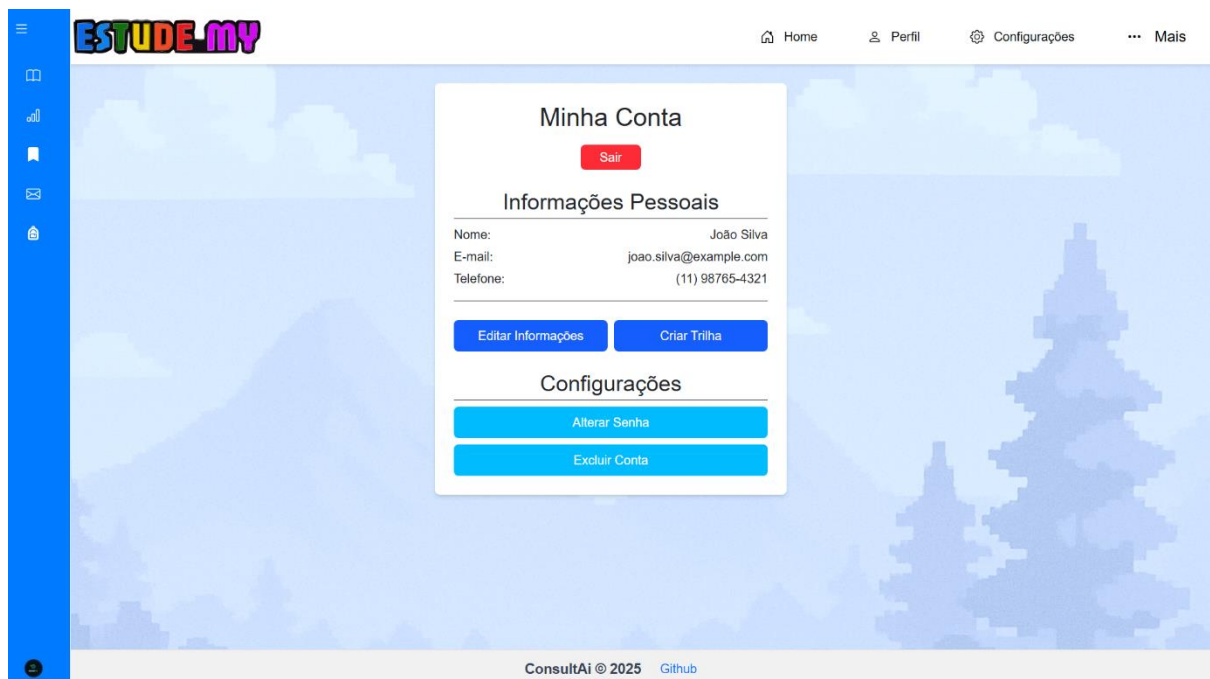
Fonte: Autoria Própria

Figura 24 – Página de Conquistas



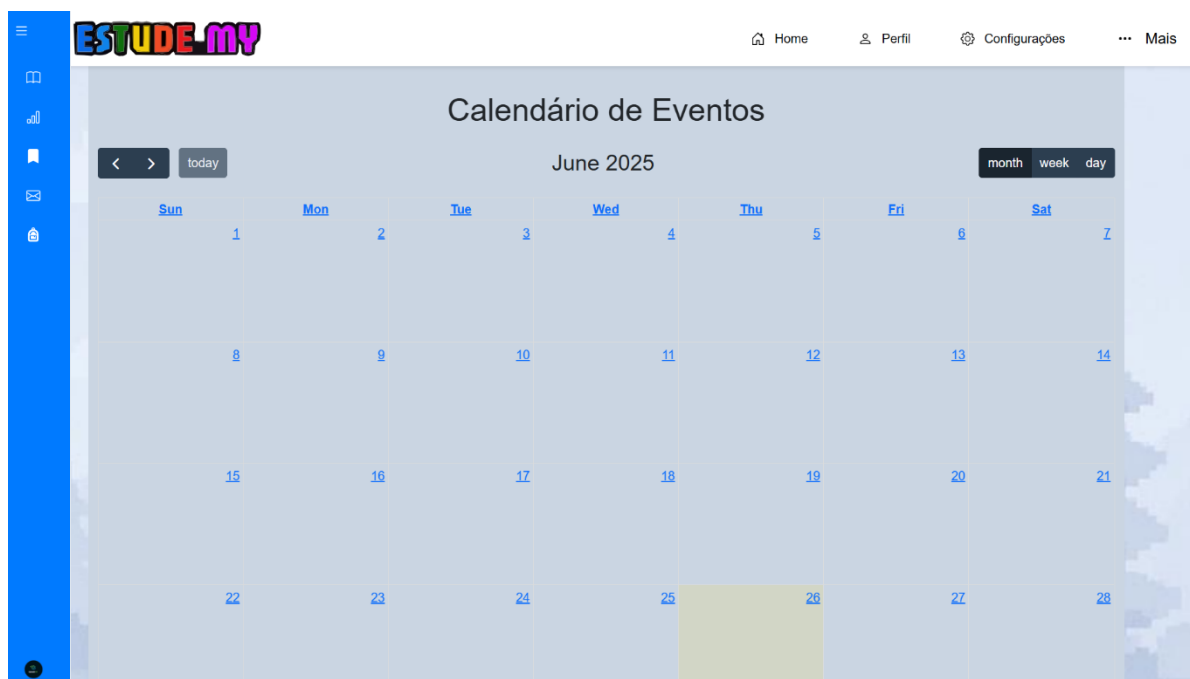
Fonte: Autoria Própria

Figura 25 – Página Mais – Minha Conta



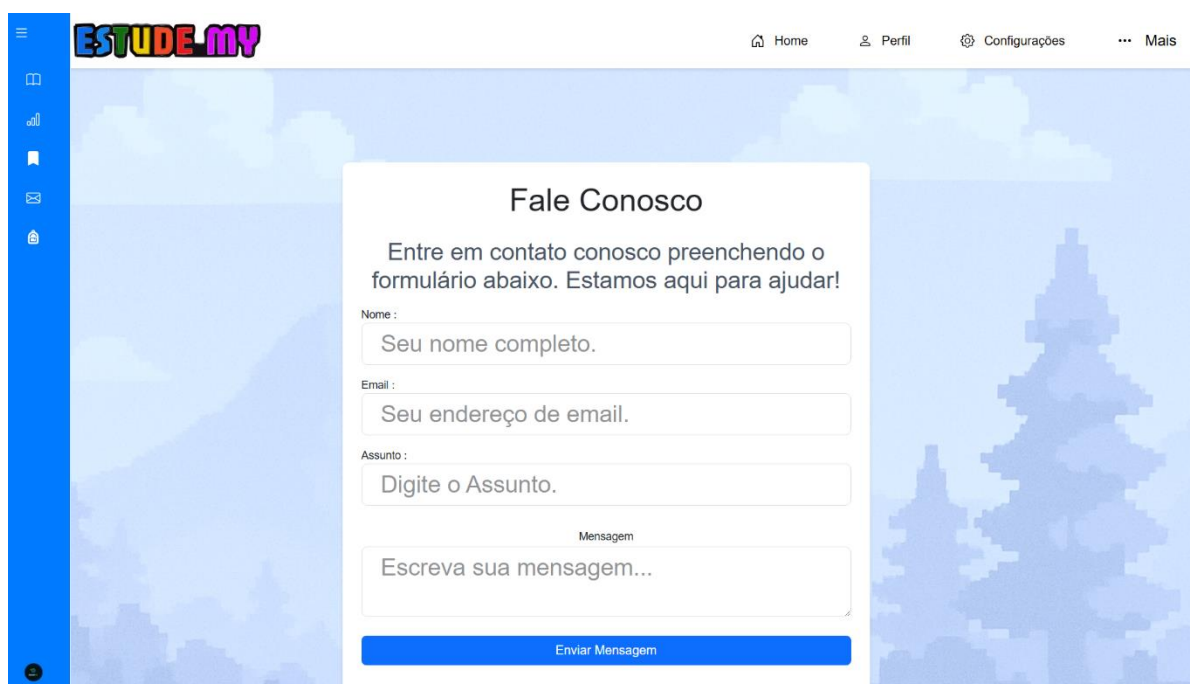
Fonte: Autoria Própria

Figura 26 – Página Calendário



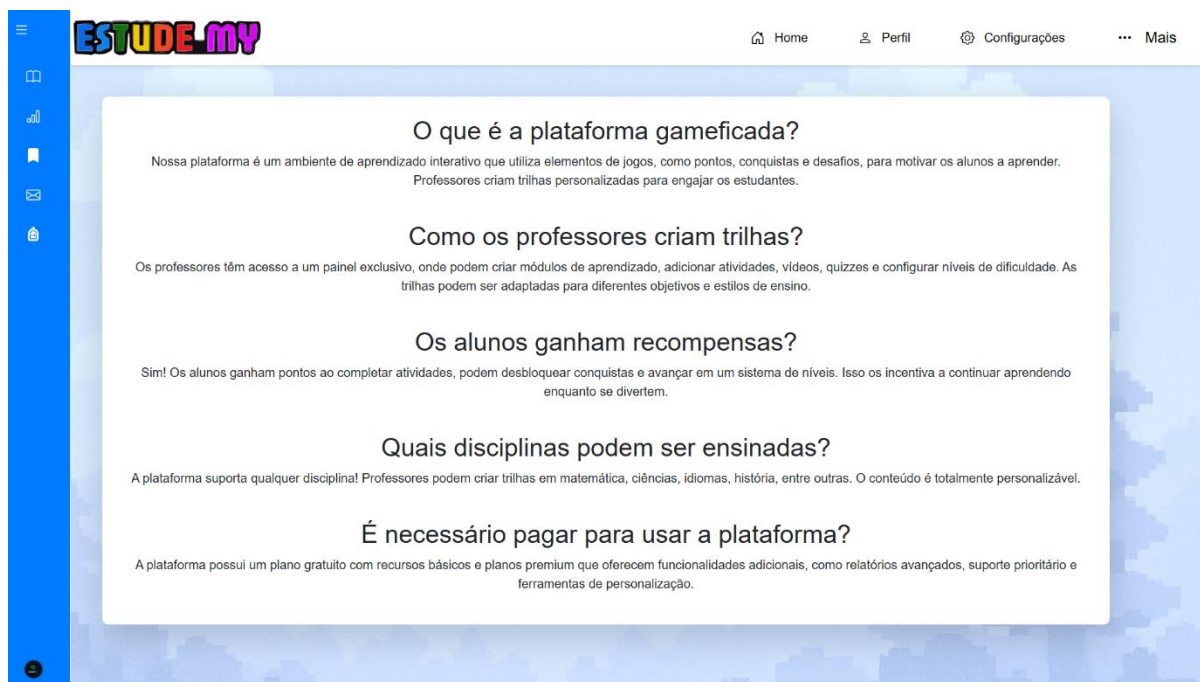
Fonte: Autoria Própria

Figura 27 – Página Fale Conosco



Fonte: Autoria Própria

Figura 28 – Página FAQ



Fonte: Autoria Própria

7. CONCLUSÃO

O **Estude.my** foi criado para resolver um problema real: estudar hoje em dia é chato e desestimulante para muitos jovens. A plataforma transforma o aprendizado em algo divertido, com aulas gamificadas e interativas, pensando especialmente nos alunos do fundamental e médio que sofrem com métodos tradicionais.

- ✓ **Para alunos:** Aprender deixa de ser um sacrifício e vira uma experiência engajadora, com recompensas e trilhas adaptadas ao seu ritmo.
- ✓ **Para professores:** Ganham uma ferramenta prática para criar aulas dinâmicas e alcançar mais estudantes, dentro ou fora da escola.
- ✓ **Para a sociedade:** Ajuda a cumprir dois Objetivos da ONU: educação de qualidade e oportunidades de trabalho digno para educadores.

O Estude.my nasceu da vontade de provar que estudar pode ser leve e interessante. Não é só mais um app – é uma nova forma de encarar a educação, onde o aluno é o protagonista e o professor tem ferramentas para inovar.