Quiz Guarani

Versão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versão | Data | Autor | Descrição |
| 1 | 22/11/18 | Hugo melo | Criação do Documento |
| 2 | 24/11/18 | Hugo Melo | Atualizado a versão 2.2 |
| 3 | 27/11/18 | Hugo Melo | Adicionar tela de Patrocinadores (Seção 8). |
| 4 | 28/11/18 | Hugo Melo | Inclusão do nível 1 para caminho da documentação. |
| 5 | 09/12/2018 | Hugo Melo | Inclusao de telas, função de gravação de dados e banco de Dados. |

índice

[1. Parametrização 5](#_Toc532160202)

[1.1. GIT 5](#_Toc532160203)

[1.1.1. Projeto 5](#_Toc532160204)

[1.1.2. Referência 5](#_Toc532160205)

[1.1.3. Documentação 5](#_Toc532160206)

[2. Tela de Login 6](#_Toc532160207)

[2.1. Desenho 6](#_Toc532160208)

[2.2. Funcionamento 6](#_Toc532160209)

[2.3. Métodos 6](#_Toc532160210)

[3. Tela de Seleção de Nível – Tela principal 7](#_Toc532160211)

[3.1. Desenho 7](#_Toc532160212)

[3.2. Funcionamento 7](#_Toc532160213)

[3.3. Métodos 8](#_Toc532160214)

[4. Tela de Loja 9](#_Toc532160215)

[4.1. Desenho 9](#_Toc532160216)

[4.2. Funcionamento 9](#_Toc532160217)

[4.3. Métodos 9](#_Toc532160218)

[5. Tela de Respostas 10](#_Toc532160219)

[5.1. Desenho 10](#_Toc532160220)

[5.2. Funcionamento 10](#_Toc532160221)

[5.3. Métodos 11](#_Toc532160222)

[6. Tela de Resultado 12](#_Toc532160223)

[6.1. Desenho 12](#_Toc532160224)

[6.2. Funcionamento 12](#_Toc532160225)

[6.3. Métodos 12](#_Toc532160226)

[7. Tela da Tabela do Bugrão 13](#_Toc532160227)

[7.1. Desenho 13](#_Toc532160228)

[7.2. Funcionamento 13](#_Toc532160229)

[7.3. Métodos 13](#_Toc532160230)

[8. Notícias 14](#_Toc532160231)

[8.1. Desenho 14](#_Toc532160232)

[8.2. Funcionamento 14](#_Toc532160233)

[8.3. Métodos 14](#_Toc532160234)

[9. Patrocinadores 15](#_Toc532160235)

[9.1. Desenho 15](#_Toc532160236)

[9.2. Funcionamento 15](#_Toc532160237)

[9.3. Métodos 15](#_Toc532160238)

[10. Banco de Dados 16](#_Toc532160239)

[10.1. Estrutura 16](#_Toc532160240)

[10.2. Caminho 16](#_Toc532160241)

[10.3. Nós 16](#_Toc532160242)

[10.4. Métodos 17](#_Toc532160243)

# Parametrização

# GIT

Caminhos dos GIT do projeto

# Projeto

<https://github.com/MacHugoHagogo/GuaraniQuiz.git>

Caminho do projeto a ser desenvolvido.

Para se utilizar, atentar a necessidade de fazer um “Fork”.

# Referência

<https://github.com/HugoHagogo/QuizGuaraniMODELO.git>

Caminho do projeto feito com as chamadas de teste e funcionais. Nesse código se pega os exemplos para construir o projeto principal.

Nele já configurei as chamadas de acesso a loja da Play Store e a chamada e tratamendo do AdMod (Propaganda)

# Documentação

<https://github.com/PaulHVM/DocQuizGFC.git>

Fica essa documentação.

# Tela de Login

# Desenho

Uma imagem contendo sentado, verde, árvore



Descrição gerada automaticamente

# Funcionamento

O Usuário ao chamar o joga carregara essa tela, nela ele poderá optar por se cadastrar, com seu e-mail e cadastrar uma senha. Ou poderá efetuar o seu login, caso já tenha cadastro no jogo.

Esse login permitirá que o usuário tenha acesso ao banco de dados e manterá no banco seus scores e prémios.

O Login poderá ser efetuado através de configuração de e-mail e senha ou utilizando-se de login automático pelo facebook.

Essa tela utilizará o processo de autenticação de usuário do FIREBASE.

# Métodos

# Tela de Seleção de Nível – Tela principal

# Desenho



# Funcionamento

Nesta tela teremos as duas opções de jogo. “Amistoso ou Treino” e “Campeonato”

**Amistoso:**

No **amistoso** ele jogará e coletará moedas, porém sem gerar pontos para o “Torneio Sócio Campeão”. Cada partida custará uma (01) moeda.

**Campeonato:**

No **Campeonato**, o resultado de cada partida gerará uma pontuação. E cada partida custará 10 moedas.

O jogador poderá jogar quantas vezes quiser, porém cada partida custará a quantidade explicita de moedas.

O Usuário poderá;

* Selecionar o nível que deseja jogar.
  + Saber se está apto para jogar esse nível
    - Se tem moedas o suficiente
    - Se já terminou o anterior e destravou o mesmo.
* Ver a quantidade de moedas disponíveis para jogar
* Ver quantas estrelas fez em cada nível e a quantidade de pontos feita em cada um deles.
* Voltar para a tela de login
* Ir para a tela de LOJA.
* Selecionar iniciar a partida.

# Métodos

Nessa tela serão carregado os dados / perguntas do FIREBASE.

Os dados serão colocados numa classe chamada “Question”.

# Tela de Loja

# Desenho



# Funcionamento

O Usuário poderá comprar mais moedas.

Poderá comprar fazes inteiras.

Comprar desafios.

Poderá também assistir vídeos para receber moedas.

Para assistir os vídeos, será possível apenas 3 vezes por dia e receberá 1 (uma) moeda para cada vídeo assistido.

Essa configuração delimite será feita no site do ADMOB e apenas na tela para mostrar estaticamente a quantidade de visualizações no dia.

Será validado quantas visualizações foram feitas no dia e quantas horas para a próxima.

# Métodos

# Tela de Respostas

# Desenho



# Funcionamento

Nesta tela teremos a exibição das perguntas e suas respectivas opções de resposta, sendo uma opção correta e três incorretas.

Cada grupo de perguntas será constituído de um total de 10 questões (valor parametrizável).

Cada questão será apresentada de forma aleatória considerando o nível escolhido pelo jogador e possuirá tempo limite (configurável) de resposta, o qual será apresentado ao usuário em uma escala decrescente. Uma vez respondida a questão o tempo deixará de ser contabilizado. Este tempo limite será padrão para todas as questões e níveis.

Uma vez que o usuário responder à pergunta, ele não terá opção de mudar a opção escolhida e os botões de resposta, através de cores explicitarão se a resposta escolhida estiver correta (Cor Verde) ou incorreta (Cor Vermelha), este destaque de cores permanecerá visível por 5 segundos, até termino deste período a próxima pergunta será exibida.

A tela de perguntas e respostas possuirá duas barras progressivas, a primeira associada ao tempo de resposta da pergunta, e uma segunda, associada ao número da questão em contexto. A barra associada ao tempo será decrescente, enquanto a de questões será crescente.

Ao concluir todo questionário, o resultado final baseado no número de questões acertadas será apresentado. A quantidade de acertos determinará o número de vidas que o jogador ganhará (modo Amistoso) ou pontos acumulados (modo Campeonato).

# Métodos

Perguntas:

Resposta:

Descrição:

Contabiliza a quantidade de questões respondidas.

Valida a resposta escolhida, comparando com a resposta do usuário com as respostas da base de dados. Sendo a resposta correta, aumenta o contador de acertos em 1 (um), caso a resposta esteja incorreta, emite sinal sonoro de erro.

ProximaPergunta:

Respondeu:

MostrarAlterantivaCorreta:

voltaParaTema:

progressoBarra:

# Tela de Resultado

# Desenho

# Funcionamento

A tela mostrará o resultado das perguntas. Quantos o usuário acertou e qual a pontuação / estrelas ele receberá.

Ele poderá escolher fazer novamente o teste, e nesse momento verificará a quantidade de moedas disponíveis

# Métodos

# Tela da Tabela do Bugrão

# Desenho

# Funcionamento

A tela mostrará o resultado da classificação dos sócios na grade de pontos, os 9 primeiros lugares e a posição atual do usuário logado por último.

O usuário poderá compartilhar no facebook em sua timeline, através da própria tela

# Métodos

# Notícias

# Desenho

# Funcionamento

Uma tela que será também uma notificação das novas temporadas / torneios disponíveis para os usuários.

A notificação será feita via FIREBASE.

# Métodos

# Patrocinadores

# Desenho

# Funcionamento

Mostrará propagandas e promoções dos patrocinadores do Sócio Campeão ou do Guarani.

É importante ter em mente que essa tela pode ser um a transição entre o login e a tela principal (Seleção de nível).

Ou uma tela que pode ser chamada de vários locais do jogo.

# Métodos

# Banco de Dados

# Estrutura



# Caminho

https://quiz-guarani.firebaseio.com/

# Nós

* Questions
  + Nesse nó temos a estrutura de perguntas.
* Usuarios

Temos os usuários do sistemas

* + Chave\_UID

É a chave principal de gravação do usuário. É a mesma UID do usuário logado.

* + - Nome
    - E-Mail
    - Data Nascimento
    - Torneio

Nessa chave, se guardara as Pontuações e datas de recebimento das mesmas.

# Métodos