

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Bernardo Ferreira Temponi  
Danniel Henrique Correa Vieira  
Letícia Americano Lucas  
Marcos Ani Cury Vinagre Silva

DEVQUEST

Belo Horizonte  
2021

## SUMÁRIO

<b>Introdução:</b>	<b>2</b>
<b>Público alvo:</b>	<b>2</b>
<b>Objetivo:</b>	<b>2</b>
<b>Fluxo do usuário:</b>	<b>2</b>
<b>Modelagem e entidades:</b>	<b>3</b>
<b>Requisitos funcionais e não funcionais:</b>	<b>4</b>

## 1. Introdução:

Criado durante a matéria de Linguagem de Dispositivos Moveis do quarto período, o trabalho consiste em um aplicativo mobile construído com a linguagem Dart e utilizando as frameworks de Flutter. Dessa forma, possui o objetivo de auxiliar novos desenvolvedores a estudarem diversas linguagens de programação de forma pratica e simples. Assim, melhorando em geral a comunidade de desenvolvedores.

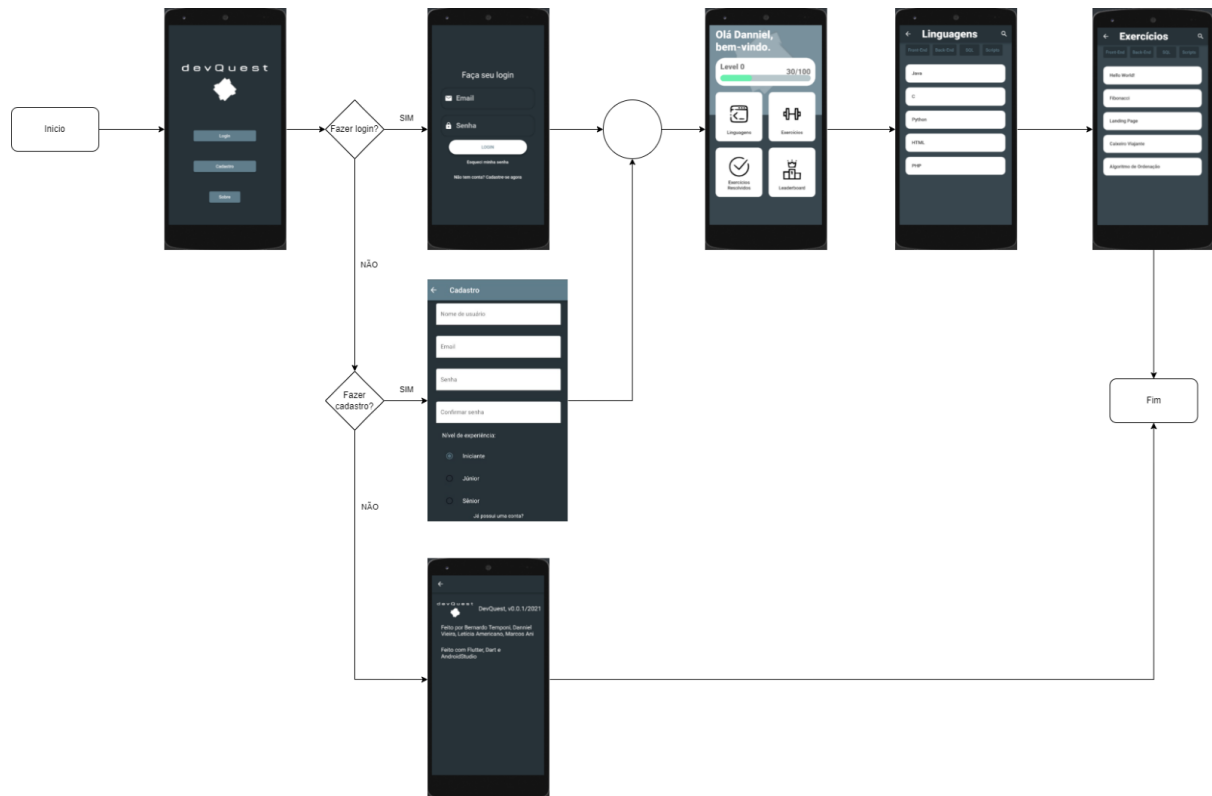
## 2. Público alvo:

O público para o aplicativo consiste em desenvolvedores, sendo iniciantes ou experientes, que desejam aprender, adquirir experiencias em linguagens já conhecidas ou masterizar outras linguagens.

## 3. Objetivo:

O sistema tem como objetivo ensinar alunos iniciantes da computação, uma vez que se observa a dificuldade em iniciar uma nova linguagem e achar exercícios que possam estar conectados com o aprendizado. Ademais, conseguir uma melhora no portfólio da computação e demonstrar entendimento sobre a linguagem com os exercícios.

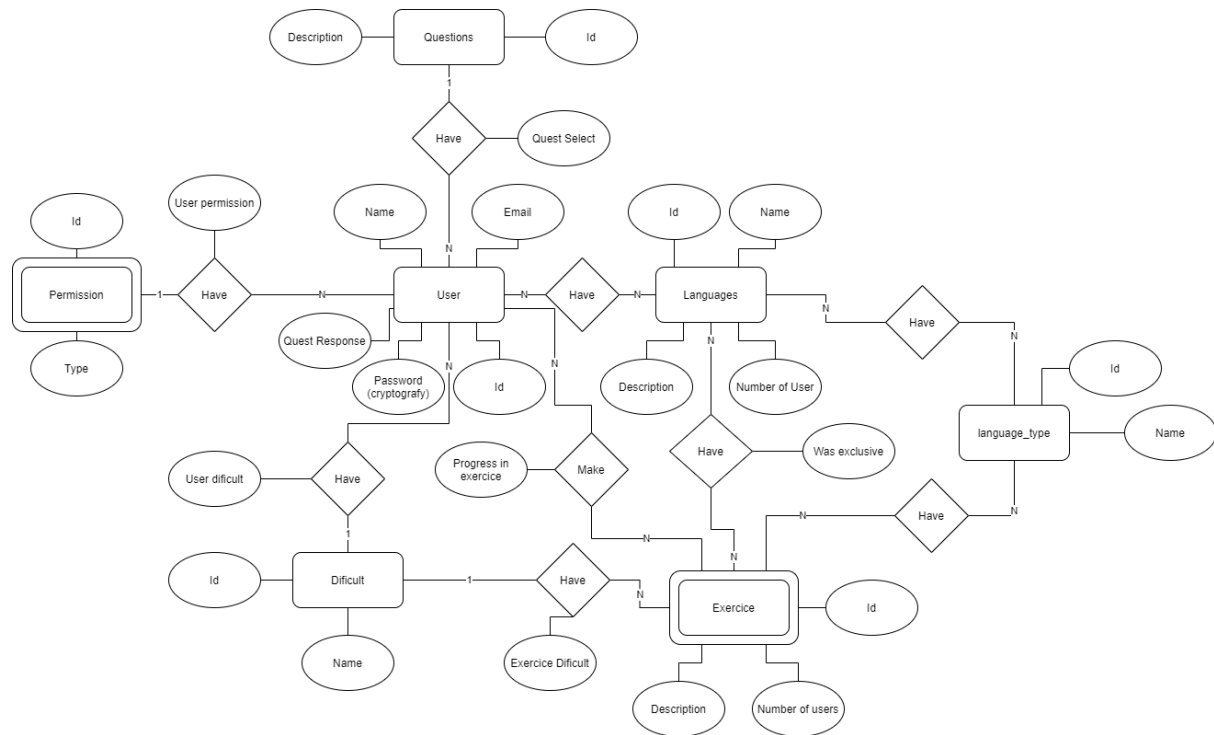
#### 4. Fluxo do usuário:



Link: <https://github.com/ProfIloRivero/lddm-sexta-1-dev/blob/main/documentation/Fluxograma.png>

## 5. Modelagem e entidades:

### 5.1. ER ( Modelo de Entidade e Relacionamento)



Link: <https://github.com/ProfIloRivero/lddm-sexta-1-dev/blob/main/documentacion/der.png>

### 5.2. Entidades do sistema

- User - Entidade responsável por armazenar os dados do usuário
- Permission - Entidade vinculada ao User para controle de acesso ao sistema
- Language - Entidade responsável por armazenar as linguagens de programação do sistema
- Exercise - Entidade vinculada ao Language e responsável por armazenar os exercícios daquela linguagem de programação
- Questions - Entidade responsável por armazenar as perguntas para recuperação de senha

- Language\_type - Entidade responsável por armazenar o tipo da linguagem de programação (Ex: Back-end)
- Difficult - Entidade responsável por armazenar todos os tipos de dificuldade presentes no sistema

## 6. Requisitos funcionais e não funcionais:

### 6.1. Requisitos funcionais

- Cadastro - O usuário deve ser capaz de se cadastrar na plataforma.
- Login - O usuário deve ser capaz de logar na plataforma.
- Tela principal - tela principal com cards interativos
- Listagem de línguas - lista com todas as linguagens de programação cadastradas no banco de dados.
- Lista de exercícios - lista com todas os exercícios de programação cadastrados no banco de dados.

### 6.2. Requisitos não funcionais

- Sobre - O sistema deve apresentar informações sobre criadores e tecnologias utilizadas.
- Nível de experiência (Cadastro) - O usuário deve inserir qual o nível de experiência ele tem para uso futuro.
- Filtro de línguas - Filtro para selecionar apenas as linguagens de programação dentro do filtro.
- Filtro de exercícios - Filtro para selecionar apenas os exercícios dentro do filtro.