

## MANUAL DE OPERAÇÃO

## 1 Tela de login

A tela de Login é a primeira página Web que o professor ou o próprio aluno irá visualizar ao entrar no sistema, nesta aba o usuário deverá colocar o seu Nome de Login e posteriormente a senha previamente cadastrada. A figura 1 ilustra com detalhes como é a tela de login e seus campos.

A imagem mostra a interface de login de um sistema web. No topo, há um ícone de perfil de usuário. Abaixo dele, há dois campos de entrada: "Usuário\*" (rotulado com o número 1) e "Senha\*" (rotulado com o número 2). Abaixo do campo de senha, há um checkbox rotulado "Mostrar Senha" (rotulado com o número 3) e um link "Esqueceu a Senha?". Abaixo disso, há um botão azul com o texto "ENTRAR" (rotulado com o número 6). Na base da caixa de login, há dois links: "Cadastrar Aluno" (rotulado com o número 4) e "Cadastrar Professor" (rotulado com o número 5).

FIGURA 1 TELA DE LOGIN DO SISTEMA

O item 1 e 2 referem-se aos campos do usuário e senha respectivamente onde o professor ou o próprio aluno deverão informar os dados para ter acesso ao menu principal do sistema.

O item 3 refere-se ao botão "Mostrar Senha", onde, ao pressioná-lo o campo senha irá ocultar os seus dados. A figura 2 ilustra esta situação.



Figura 2 Demonstração da utilidade do botão "Mostrar senha" da tela de login.

Os itens 4 e 5 referem-se ao cadastramento seja do aluno como do professor. Para ambos poderem acessar o sistema será necessário que ambos criem seu Login e senha no sistema, informando seu nome, endereço de e-mail e demais informações para que o sistema conclua o cadastro.

As telas de Cadastro de aluno e professor serão explicadas com mais detalhes nos capítulos 2 e 3. Após a criação do usuário e senha, basta inserir os mesmos nos campos aqui já mencionados, pressionar o botão ENTRAR do item 6 e com isso terá acesso a tela de menu principal do sistema.

Caso o usuário pressionar o botão **"Esqueceu a senha"** este será direcionado para outra tela onde poderá cadastrar uma nova senha para o seu usuário. Este recurso será explicado com mais detalhe no capítulo 5.

Caso o usuário informe uma senha incorreta ou nome de usuário inexistente no banco de dados o sistema irá alertar quanto a isso e o usuário não poderá entrar no sistema a figura 3 ilustra esta situação.



FIGURA 3 SISTEMA INFORMANDO AO USUÁRIO QUE OS DADOS INFORMADOS ESTÃO ERRADOS.

## 2 TELA DE CADASTRAMENTO DE ALUNO

Nesta tela o aluno poderá criar seu login e senha assim como selecionar o seu instituto de ensino, professor e disciplina, nesta parte o aluno terá 5 etapas que deverá seguir para concluir o seu cadastramento como aluno no sistema. Entretanto caso o discente não esteja matriculado em nenhuma instituição de ensino ou esta não constar na listagem de institutos o aluno poderá pular diretamente da etapa 1 para a 4 e 5 concluindo assim o seu cadastro. A seguir será explicado com detalhes cada etapa do cadastramento.

**Etapa 1:** Primeiramente o aluno deverá informar o seu Nome completo e o seu endereço de e-mail, após isso o aluno deverá pressionar o botão “enviar” para concluir a inserção dos dados. A figura 4 ilustra como o sistema se comporta após a inserção correta dos dados pelo usuário.

**1** Insira Nome/E-mail

Nome Completo\*

LUCAS

Email\*

LUCAE@GMAIL.COM

Enviar

**Dados Inseridos com Sucesso!**

FIGURA 4 DEMONSTRAÇÃO DA INSERÇÃO DO NOME E E-MAIL DO ALUNO

Ambos os campos são obrigatórios sendo assim seus preenchimentos são necessários para concluir o cadastro. Caso o aluno não informe os dados uma mensagem irá aparecer na tela solicitando que o discente informe os dados solicitados. A figura 5 demonstra o comportamento do sistema ao se deparar com a inserção de campos que estejam em branco.

**1** Insira Nome/E-mail

Nome Completo\*

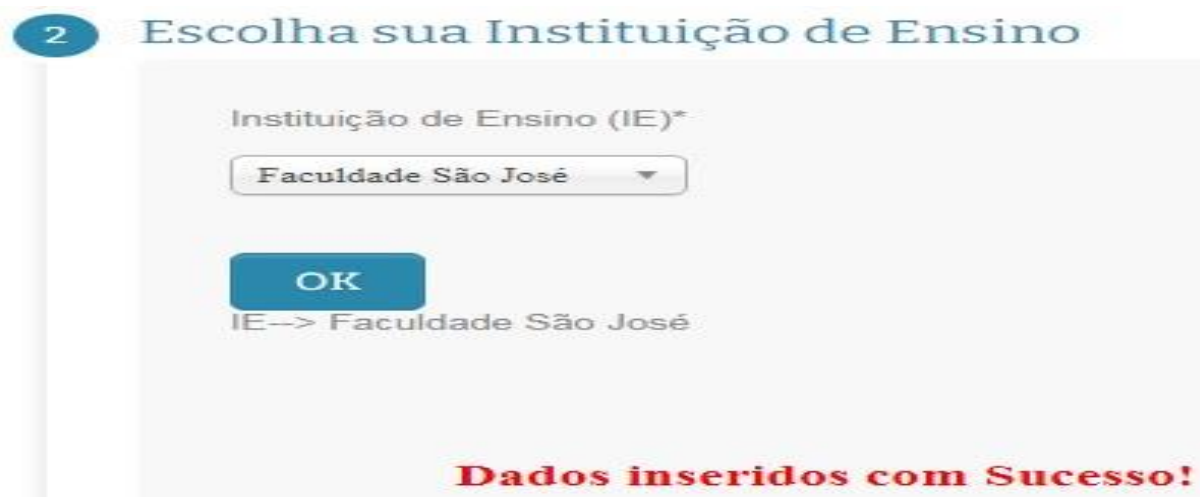
Email\*

Enviar

**Por favor preencha os campos Obrigatórios!**

FIGURA 5 SISTEMA ALERTANDO SOBRE CAMPOS OBRIGATÓRIOS EM BRANCO

**Etapa 2:** Após inserir seu Nome completo e E-mail o aluno deverá escolher o nome da sua instituição de ensino que foi previamente cadastrado por um de seus professores e posteriormente pressionar o botão “OK”, concluindo assim a etapa 2.



The screenshot shows a web interface for selecting an institution of education. At the top, a blue circle with the number '2' is followed by the title 'Escolha sua Instituição de Ensino'. Below this, there is a label 'Instituição de Ensino (IE)\*' above a dropdown menu. The dropdown menu currently displays 'Faculdade São José' with a downward arrow. Below the dropdown is a blue button labeled 'OK'. Underneath the button, the text 'IE-> Faculdade São José' is visible. At the bottom of the form area, a red message states 'Dados inseridos com Sucesso!'.

FIGURA 6 CONCLUSÃO DA ETAPA 2.

**Etapa 3:** O próximo passo será escolher o nome do seu professor em uma lista e pressionar o botão >>.

Com isso aparecerá uma mensagem de alerta para o aluno avisando-o que um professor foi selecionado, como ilustra a figura 7. Em seguida basta o aluno selecionar a sua disciplina com este professor e pressionar o botão salvar. Como o aluno poderá estar cursando diversas disciplinas com diversos professores, basta o discente repetir o passo a passo que foi demonstrado anteriormente.

3 Escolha Professor/Disciplina

Professor:\*

Selecione... >>

**Professor Selecionado!**

Disciplina:\*

Selecione...

Salvar

Figura 7 Sistema informando que o professor foi selecionado.

Ao final uma mensagem informando ao aluno que os dados foram inseridos com sucesso será visualizado na tela, como ilustrado na figura 8.

3 Escolha Professor/Disciplina

Professor:\*

Selecione... >>

Disciplina:\*

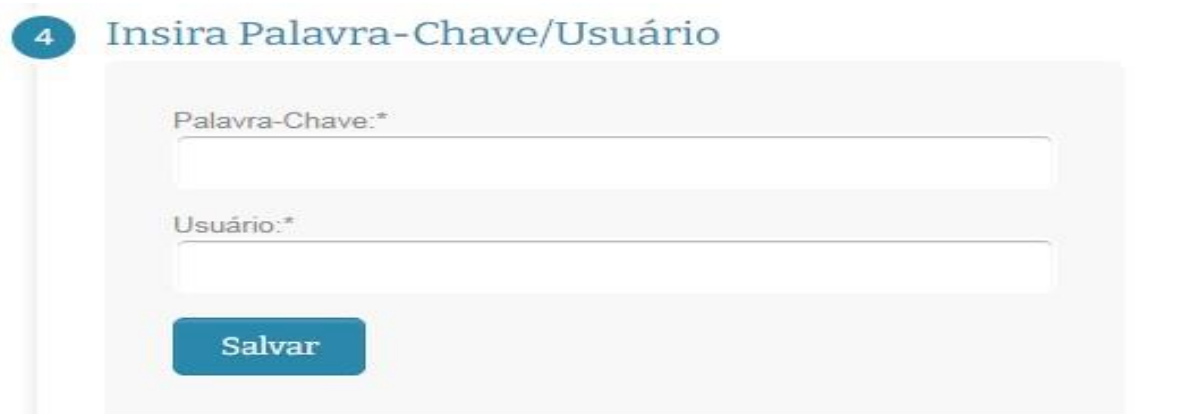
Selecione...

Salvar

**Dados inseridos com sucesso!**

FIGURA 8 SISTEMA INFORMANDO A CONCLUSÃO DA ETAPA 3

**Etapa 4:** O próximo passo agora será inserir uma palavra-chave que servirá de apoio para recuperar a senha que possa ter sido esquecido pelo usuário no futuro assim como inserir o nome do seu Login no sistema, assim como criar o nome do seu usuário. A figura 9 ilustra como é a etapa 4 e os campos que são necessários serem preenchidos nesta etapa.



4 Insira Palavra-Chave/Usuário

Palavra-Chave:\*

Usuário:\*

Salvar

FIGURA 9 ILUSTRAÇÃO DA ETAPA 4.

Ambos os campos são obrigatórios, com isso o seu preenchimento é obrigatório caso o usuário não informe os dados nos campos o sistema irá alertar o ocorrido. A figura 10 ilustra com detalhes este caso.



4 Insira Palavra-Chave/Usuário

Palavra-Chave:\*

Usuário:\*

Salvar

**Por favor, preencha os campos Obrigatórios!**

FIGURA 10 SISTEMA INFORMANDO AO USUÁRIO QUE O PREENCHIMENTO DOS CAMPOS É OBRIGATÓRIO.

Em caso de ser inserido um nome no campo usuário que já consta no banco de dados o sistema irá informar o ocorrido ao usuário e com isso não conseguirá ir para a próxima etapa do cadastramento até modificar o nome. A figura 11 ilustra com detalhes este ocorrido.



4 Insira Palavra-Chave/Usuário

Palavra-Chave:\*

mengo

Usuário:\*

julinha\_professora

Salvar

Este usuário já existe!

FIGURA 11 SISTEMA INFORMANDO AO USUÁRIO QUE O NOME DE USUÁRIO INFORMADO JÁ CONSTA NA BASE DE DADOS.

**Etapa 5:** Nesta etapa o aluno deverá inserir a senha e informá-la novamente no campo logo abaixo e em seguida pressionar o botão salvar para finalizar o processo. A figura 12 ilustra como é a etapa 5 e os campos que são necessário serem preenchidos nesta etapa.

5 Cadastre uma Senha

Senha:\*

...

Confirmar Senha:\*

...

Salvar

FIGURA 12 DEMONSTRAÇÃO DA ETAPA 5.

A senha não possui limite mínimo de caractere muito menos máximo para ser válida, entretanto caso o aluno informe uma senha que não coincida ou deixe os campos em branco um alerta aparecerá na tela informando o aluno sobre o ocorrido. Portanto o cadastro somente irá ser concluído até que as senhas sejam iguais.

**5** Cadastre uma Senha

Senha:\*

.....

Confirmar Senha:\*

.....

Salvar

**Verifique a senha!**

FIGURA 13 MENSAGEM INFORMATIVA SOBRE AS SENHAS NÃO CORRESPONDEREM.

O sistema faz diferença entre senhas com letras maiúsculas e minúsculas sendo assim caso o usuário informe uma senha com este tipo o sistema também irá instruir o usuário a verificar a senha inserida como ilustra a figura 13. Feito tudo isso o aluno agora está devidamente cadastrado e poderá acessar o sistema. Ao terminar a etapa 5 o aluno será automaticamente direcionado para a tela de Login.

### 3 TELA DE CADASTRAMENTO DE PROFEROR.

Nesta página o professor poderá cadastrar não somente o seu usuário e senha, mas também o instituto de ensino em que trabalha e as disciplinas que leciona em cada um de seus institutos. Nesta tela o professor terá a liberdade de inserir por extenso o nome da sua instituição de ensino e o nome das disciplinas, pois, é através destes dados que o aluno posteriormente poderá se cadastrar e

escolher suas disciplinas, institutos e o seu professor, como foi explicado anteriormente no capítulo 2.

Os campos aqui são todos obrigatórios sendo assim necessário que o professor preencha com cuidado todos os campos com as informações corretas e completas, pois, caso contrário o sistema não deixará que o cadastro seja concluído. Sendo assim a seguir estará sendo elucidado em 4 etapas como será feito o passo a passo para a conclusão do cadastro, assim como, as funcionalidades de cada botão e os alertas que são disparados pelo próprio sistema para sinalizar ao professor caso o mesmo tenha cometido algum erro durante o processo de inserção das informações. A figura 14 ilustra como é a tela de cadastramento do professor.

A tela de cadastramento do usuário professor é composta por quatro seções distintas, cada uma com um título no canto superior esquerdo e campos de entrada para dados obrigatórios.

- Inserir Nome/E-Mail:** Possui campos para "ID Professor:" (com o valor "27" pré-inserido), "Nome Completo\*" e "E-Mail\*". Um botão "SALVAR" está no canto inferior direito.
- Cadastrar Instituição/Disciplina:** Possui campos para "Instituição de Ensino (IE)\*:" e "Disciplina (Dis)\*:". Botões "+ DIS" e "FIM" estão no canto inferior direito. Abaixo dos campos, há uma instrução: "Caso tenha inserido todo o (IE) e (DIS) clique em 'FIM'".
- Cadastrar Usuário/Palavra-Chave:** Possui campos para "Palavra-Chave\*" e "Usuário\*". Um botão "O K" está no canto inferior direito.
- Cadastrar Senha:** Possui campos para "Senha\*" e "Confirmar Senha\*". Um botão "SALVAR" está no canto inferior direito.

Figura 14 Tela de cadastramento do usuário professor.

**Etapa 1:** Nesta etapa o professor terá que inserir o seu nome completo assim como o seu e-mail, não sendo permitido modificar o número do ID que nada mais é que o número de identificação do professor no próprio sistema e serve apenas como controle interno.

Ao término de inserir seu nome e e-mail será necessário clicar no botão salvar e com isso uma mensagem informativa será exibida no sistema. A figura 15 mostra o comportamento do sistema ao término da inserção dos dados.



FIGURA 15 SISTEMA INFORMANDO QUE OS DADOS FORAM ADICIONADOS.

Entretanto caso o professor informe um e-mail que já consta na base de dados do sistema, o mesmo exibirá uma mensagem de alerta e o usuário não conseguirá concluir o cadastro até que modifique o e-mail inserido. A figura 16 ilustra esta situação.

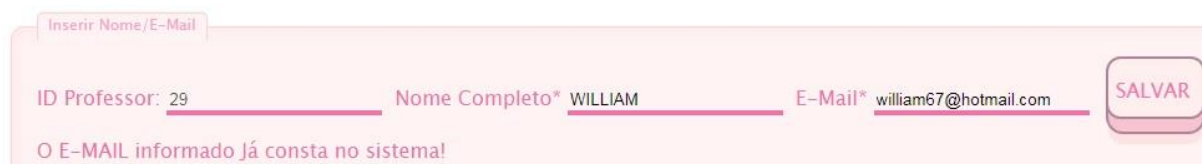


Figura 16 Sistema informando ao usuário que o e-mail inserido consta na base de dados.

**Etapa 2:** Nesta etapa o professor deverá inserir o nome do instituto de ensino por completo no campo e ao lado inserir o nome da disciplina também por extenso. A figura 17 demonstra como deve ser inserido os dados sobre o instituto e disciplina.

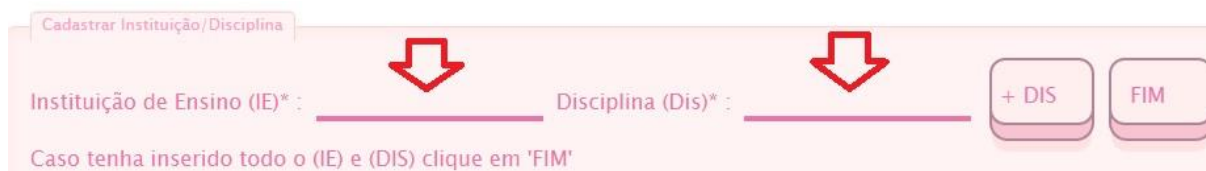


FIGURA 17 DEMONSTRANDO ONDE DEVEM SER INSERIDO OS DADOS NA ETAPA 2.

Caso o professor leccione várias disciplinas no mesmo instituto de ensino que foi informado anteriormente, neste caso basta pressionar o botão +Dis e inserir o nome das outras disciplinas no campo Disciplina e ir repetindo o

processo. Caso o professor queira finalizar o processo basta inserir o nome da última disciplina e pressionar o botão Fim.

Na situação em que o professor trabalhe em outros institutos e precise repetir o processo inserindo mais disciplinas para o novo instituto basta repetir o passo a passo informado anteriormente.

**Etapa 3:** Nesta etapa o professor irá inserir uma palavra-chave que servirá para recuperar a senha que tenha esquecido. assim como criar um nome de usuário para efetuar o Login. Ao terminar de inserir a palavra-chave e criar o nome de usuário basta pressionar o botão OK. A figura 18 mostra como o sistema se comporta ao final da inserção dos dados.

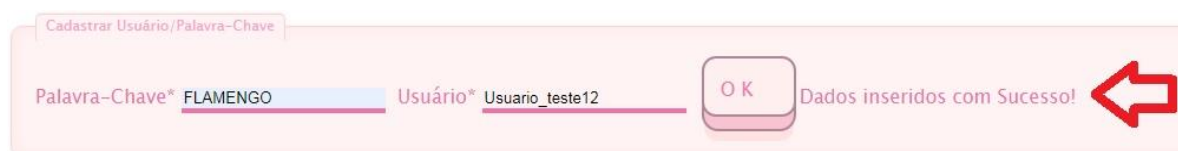


FIGURA 18 SISTEMA INFORMANDO QUE A PALAVRA-CHAVE E USUÁRIO FORAM ADICIONADOS.

Entretanto caso o professor insira um nome de usuário que já consta no banco de dados o sistema irá alertar quanto ao ocorrido e não será possível concluir o cadastro até que o nome seja modificado no campo pertinente. A figura 19 ilustra esta situação.



Figura 19 Sistema informando que o nome de usuário inserido já está sendo usado.

**Etapa 4:** Nesta etapa o professor irá cadastrar a sua senha e caso a senha e a confirmação de senha não correspondam um alerta irá ser exibido na tela, a figura 20 ilustra esta situação. Por se tratar de campos obrigatórios o não preenchimento de ambos também será informado. Ao término deste processo o professor será direcionado para a tela de Login onde poderá entrar no sistema utilizando o login e senha que acabara de cadastrar.



Figura 20 Sistema informando ao usuário que há uma irregularidade na senha informada.

## 4 Menu Principal

Ao entrar no sistema com o seu login e senha o usuário terá acesso menu principal do sistema, independentemente do tipo do seu perfil sendo ele de aluno ou professor há recursos que estarão presentes.



FIGURA 21 ILUSTRA AS SUB OPÇÕES DA CATEGORIA CONFIGURAÇÕES.

A figura 21 ilustra o recurso de configurações do sistema, contudo ainda não possui funcionalidade criada para este, mas o objetivo seria do usuário poder modificar a sua senha clicando na opção "Senha" e ao clicar na opção "Outros" o usuário seria redirecionado para poder modificar as cores do sistema assim como o tamanho das fontes dos textos. Os motivos pelos quais não foi possível concluir estas funcionalidades encontra-se na documentação e fica como sugestão para desenvolvimento futuro.

A figura 22 ilustra as opções do item Perfil do menu principal, o sub item "Informações" será mostrado com mais detalhes no capítulo, mas o sub item "FOTO" não possui funcionalidade, mas como já informado na documentação fica como sugestão para desenvolvimento futuro.

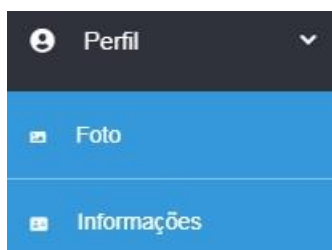


FIGURA 22 MOSTRA OS SUB ITENS DA CATEGORIA PERFIL DO MENU PRINCIPAL.

Outro recurso que o usuário poderá visualizar no menu principal seria o "Sobre Nos" este recurso não possui funcionalidade implementada,mas o objetivo seria do usuário poder contata o desenvolvedor do site enviando-lhe uma mensagem por e-mail informando alguma sugestão para melhoria do site ou alguma critica ou dúvida sobre determinada função. Os motivos pelos quais não foi possível concluir estas funcionalidades encontra-se na documentação e fica como sugestão para desenvolvimento futuro.

A figura 23 ilustra 3 botões que o usuário visualiza ao entrar no menu principal.

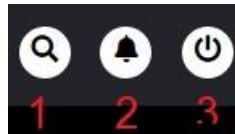


FIGURA 23 BOTÕES DO MENU PRINCIPAL.

A número 1 refere-se a possibilidade do aluno poder pesquisar sobre alguma informação do sistema sem precisar procurar nas sub opções do sistema.Entretanto este recurso não esta implementado,mas como já informado na documentação fica como sugestão para desenvolvimento futuro.

A numero 2 refere-se ao sistema informar ao usuário que o mesmo recebeu uma mensagem sendo do seu aluno caso o perfil seja de um professor e vice versa. Entretanto este recurso não esta implementado,mas como já informado na documentação fica como sugestão para desenvolvimento futuro.

A numero 3 refere-se ao botão de Logout do sistema,ou seja, ao pressiona-lo o usuário sairá do sistema e será direcionado para a tela de login novamente.

#### **4.1 Menu Principal Visão do Aluno**

Ao entrar no sistema com o seu login e senha o aluno irá se deparar com a Tela inicial. A figura 24 nos ajuda a verificar como o aluno irá visualizar a tela principal do sistema.

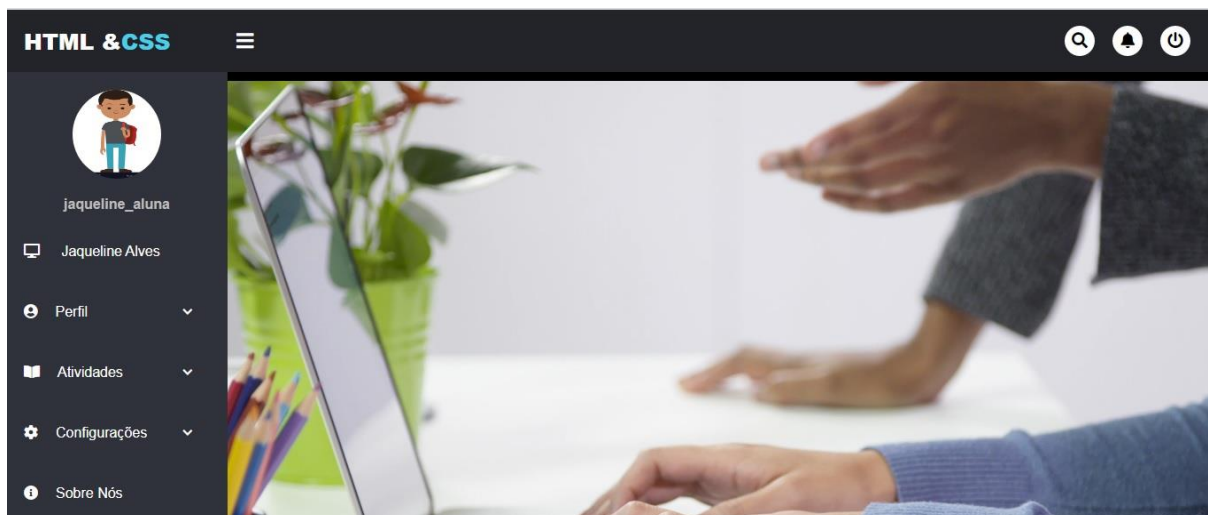


FIGURA 24 MENU PRINCIPAL VISUALIZADA PELO USUÁRIO ALUNO.

Ao clicar na categoria chamada Atividades o aluno terá ao seu dispor 4 recursos que poderão ser explorados por ele. A figura 25 mostra quais ações o aluno poderá realizar ao pressionar a opção Atividades no sistema.



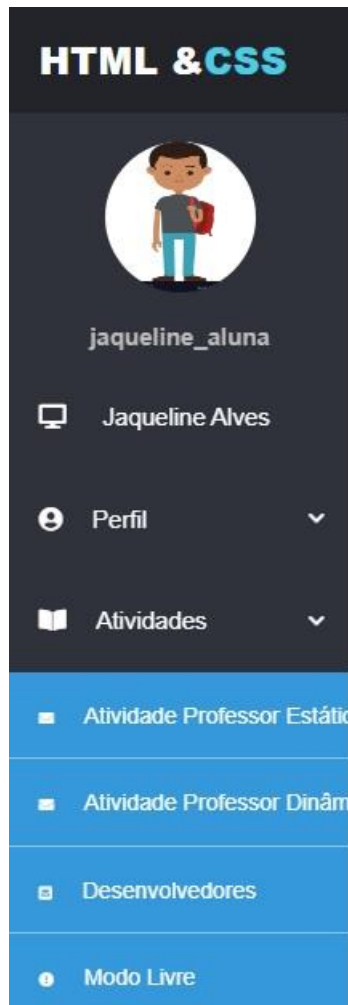


FIGURA 25 SUBCATEGORIAS DO MENU ATIVIDADE

#### 4.1.1 Atividade Modo Livre

Ao clicar no subitem Modo livre o aluno será direcionado para outra página onde poderá desenvolver seus códigos e criar sites livremente, para isso precisa apenas inserir os códigos em cada um dos setores que forem pertinentes e ao lado o aluno irá visualizar o código sendo compilado e sendo mostrado o resultado em tempo real. A figura 26 mostra a tela onde o aluno pode utilizar o compilador online para desenvolver seu código e praticar.

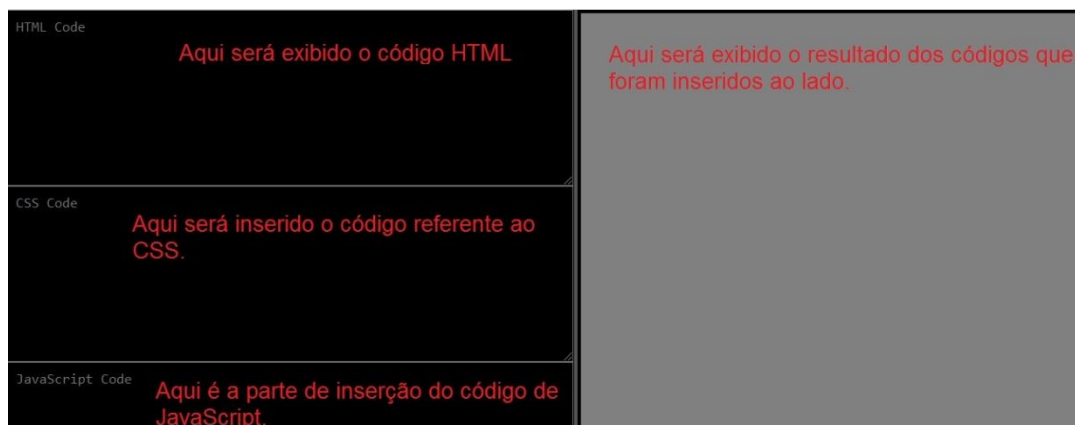


FIGURA 26 PÁGINA REFERENTE AO COMPILADOR ONLINE.

#### 4.1.2 Atividade Desenvolvedores

Ao clicar no subitem "**Desenvolvedores**" o aluno será direcionado para outra página contendo todos os exercícios criados pelo desenvolvedor do sistema. A figura 27 mostra com detalhes como é a tela principal do menu desenvolvedores e o que o usuário do tipo aluno terá a sua disposição ao escolher esta opção.



FIGURA 27 MENU DE EXERCÍCIOS CRIADO PELO DESENVOLVEDOR DO SISTEMA.

Ao clicar em Home o aluno será direcionado de volta ao menu principal, caso pressione a opção logout terá sua sessão encerrada e voltará para o menu de login. Caso escolha a opção Modo Livre será direcionado novamente para a parte onde irá desenvolver um web site de maneira livre como foi mostrado com mais detalhes no capítulo 4.1.1, entretanto caso o aluno escolha a opção Interativos neste caso será direcionado para outra página onde terá a opção de

escolher qual atividade do tipo Interativo deseja realizar. A categoria desafios não possui funcionalidade implementada para esta opção, entretanto o seu objetivo seria ao pressioná-lo o aluno ter acesso a exercícios criados pelo desenvolvedor que fossem mais difíceis entretanto como justificado na documentação este recurso fica como uma sugestão de ser implementado no futuro.

A seguir será mostrado o passo a passo caso o aluno tenha escolhido desenvolver o exercício do tipo Interativo. A figura 28 ilustra a tela contendo as atividades do tipo interativo.



**FIGURA 28 MENU CONTENDO AS ATIVIDADES INTERATIVAS.**

Nesta parte basta o usuário pressionar sobre uma das opções de atividade e com isso será direcionado para outra página como mostra a figura 29, para que possa realizar a determinada atividade. Onde para conseguir resolver o exercício será necessário que o aluno preencha as lacunas em branco.

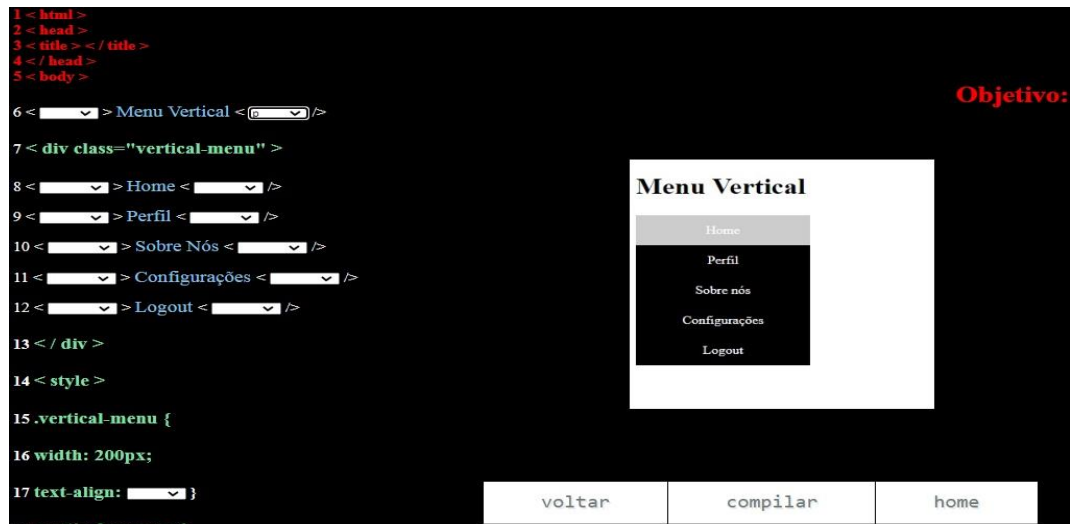


FIGURA 29 ATIVIDADE INTERATIVA ESCOLHIDA PELO ALUNO.

Ao preencher todos os campos em branco e pressione o botão compilar, será direcionado para outra página como mostra a figura 31, entretanto caso pressione o botão "Voltar" o usuário voltará a tela anterior para selecionar outra atividade a ser resolvida, mas caso pressione o botão "Home", o usuário será direcionado para o menu principal do sistema.



FIGURA 30 ENTRE O MENU DE BOTÕES DO JOGO A OPÇÃO COMPILAR FOI ESCOLHIDA.



FIGURA 31 PÁGINA COM O RESULTADO DA ATIVIDADE FEITA.

A figura 31 mostra o resultado que o aluno obteve de acordo com as opções da listagem escolhidas. A figura 32 mostra o menu de escolhas desta página onde o aluno ao clicar em Gabarito será direcionado para outra página, onde poderá visualizar a sua resposta e comparar com a resposta correta como ilustra a figura 33. Entretanto caso pressione o botão "Home" será direcionado ao menu principal, pressionando o menu praticar o usuário será direcionado ao editor "HTML" que foi mostrado com mais detalhes no capítulo 4.1.1 e a figura 22 ilustra como é esta página.



FIGURA 32 MENU DE BOTÕES DA PÁGINA.

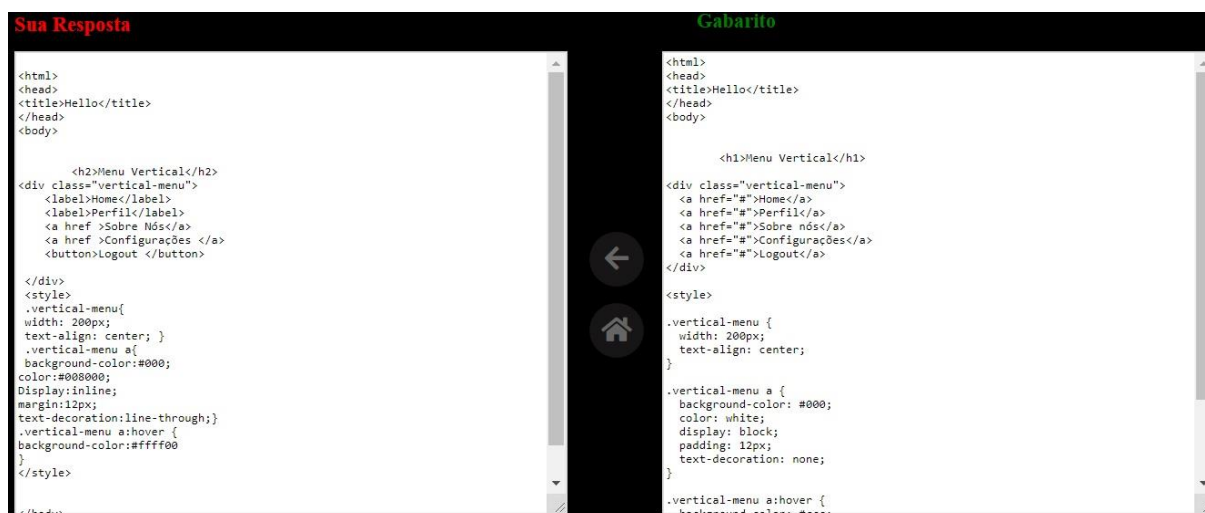


FIGURA 33 ILUSTRA A TELA DE GABARITO DA ATIVIDADE INTERATIVA.

Caso o aluno pressione o botão "Compilar" o sistema irá compilar novamente o código fonte do resultado da atividade, na hipótese do aluno desejar modificar algo, neste caso pode alterar o código fonte que esta a esquerda e verá o novo resultado na tela ao lado direito.

**A seguir será demonstrado o passo a passo caso o aluno tenha escolhido a opção Estático no menu da figura 22.**

Caso o aluno tenha escolhido a opção estático será direcionado para uma página onde poderá escolher qual atividade neste formato estático deseja realizar. A figura 34 ilustra como é esta tela.



FIGURA 34 ILUSTRA A TELA DE ESCOLHA DE UMA ATIVIDADE ESTÁTICA.





Ao chegar na tela de escolha o aluno irá se deparar com uma tela vazia para visualizar a atividade basta pressionar o botão  ou o botão  e ir passando até visualizar uma atividade que lhe agrada e quando isso ocorrer pressione o botão  para poder realizar o exercício selecionado, entretanto caso o aluno pressione o botão  será direcionado ao menu principal. A figura 35 mostra o usuário selecionando uma das atividades estáticas para fazer.



FIGURA 35 ILUSTRA O USUÁRIO SELECIONANDO UMA ATIVIDADE ESTÁTICA PARA RESOLVER.

Após selecionado a atividade estática a ser realizada o aluno será direcionado para outra página onde fará o exercício proposto, a figura 36 mostra como é esta página. Feito isso basta o usuário inserir o código fonte a esquerda e o sistema irá mostrar em tempo real o resultado de cada linha de código inserido a figura 37 ilustra o ocorrido.

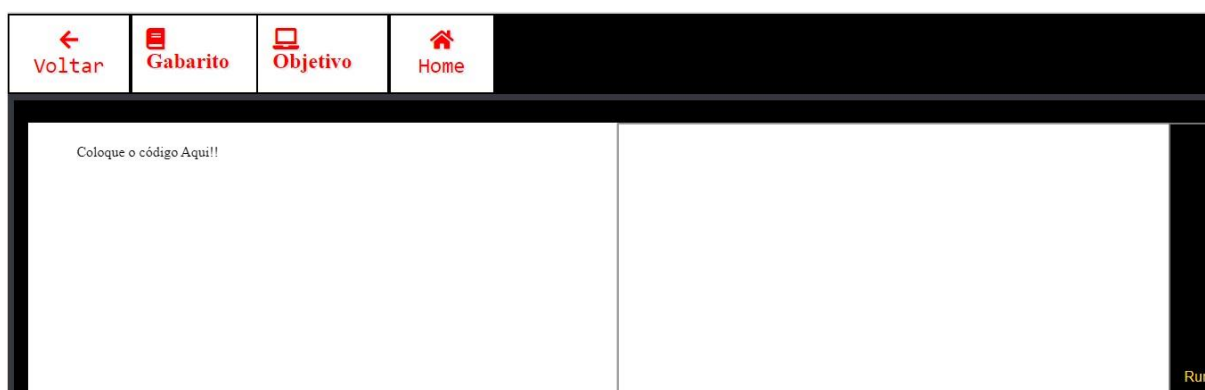


FIGURA 36 TELA PARA RESOLVER A ATIVIDADE ESTÁTICA.

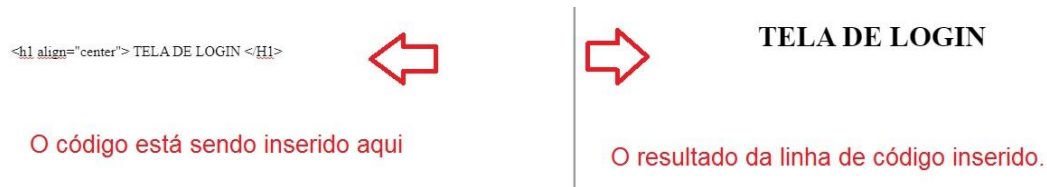


FIGURA 37 MOSTRA A INSERÇÃO DO CÓDIGO FONTE DA ATIVIDADE ESTÁTICA.

Nesta página o aluno pode optar por voltar ao menu anterior e resolver outro exercício para isso basta pressionar o botão "VOLTAR" ou caso deseje ir para o menu principal basta pressionar o botão "Home", entretanto caso pressione o botão "GABARITO" o aluno será direcionado para outra página onde irá visualizar o gabarito da atividade como ilustra a figura 38. Por último, pressionando o botão "OBJETIVO" será aberto outra página mostrando qual era o objetivo que o aluno tem que fazer.

The screenshot shows a code editor with a light blue background and a vertical line of dots on the left side. The code is as follows:

```
<h2>Tela de Login</h2>
<label>Login</label> <input type="text" >
<br>
<label>Senha</label> <input type="password" >
<br>
<button>Entrar</button>
```

FIGURA 38 PÁGINA DO GABARITO DA ATIVIDADE ESTÁTICA SELECIONADA.



### 4.1.3 ATIVIDADE PROFESSOR ESTÁTICO

Caso o aluno escolha a sub opção Atividade professor estático do menu atividades poderá visualizar as atividades do tipo estático que foram feitas pelo seu professor de sua determinada disciplina. A figura 39 ilustra como é esta tela no sistema e adiante será demonstrado com detalhes cada função dos botões contidos na tela.

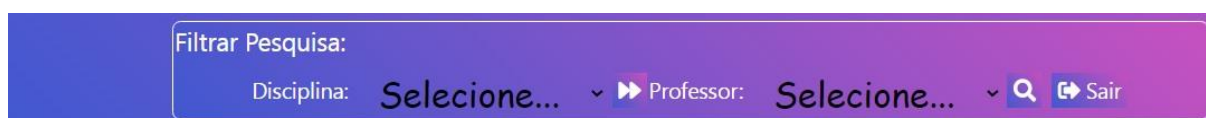


Figura 39 Tela do sistema para buscar atividade feita pelos professores.

Ao pressionar a opção Atividade professor estático no menu principal o aluno será direcionado para a página da figura 39, com isso o aluno deverá escolher primeiramente qual disciplina deseja fazer as atividades como ilustrado na figura 40 e pressionar o botão >> e em seguida escolher o seu professor e depois pressionar o botão lupa. Feito isso o aluno irá visualizar uma tabela com todas as atividades feitas pelo seu professor da determinada disciplina, como mostra a figura 41. Caso o aluno pressione o botão sair neste caso irá retornar ao menu principal.

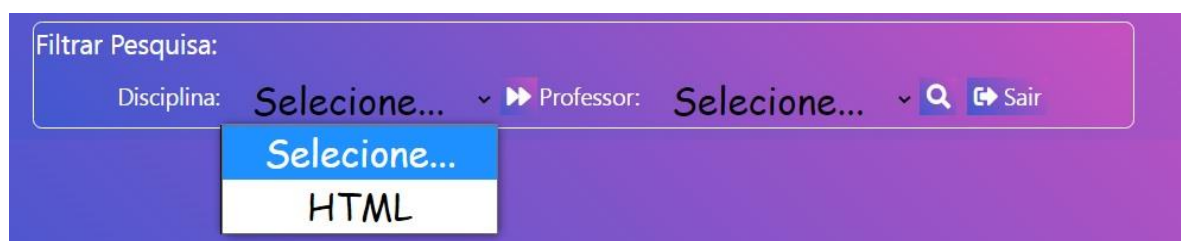


FIGURA 40 ALUNO SELECIONANDO A DISCIPLINA DA ATIVIDADE A SE REALIZADA.

Filtrar Pesquisa:

Disciplina: **Selecione...** ▶ Professor: **Selecione...** 🔍 ➡ Sair

Serial	Título	Assunto	Ações
100027	Atividade Formulário	FORMULÁRIO	</> 👁
100028	Atividade Formulário	FORMULÁRIO	</> 👁
100029	Atividade Formulário	FORMULÁRIO	</> 👁
100030	TESTE	TABELA	</> 👁

**FIGURA 41 LISTAGEM COM AS ATIVIDADES ESTÁTICAS FEITAS PELO PROFESSOR.**

A figura 42 mostra a tabela com todas as atividades estáticas desenvolvidas pelo professor de determinada disciplina, com isso ao pressionar o botão com símbolo de um olho, o aluno irá pré visualizar a atividade optando ou não por continuar desenvolvendo a atividade proposta como está ilustrado na figura 41, entretanto ao pressionar o botão </> o aluno irá ser direcionado diretamente a página para que possa tentar resolver a atividade.

**Informações da Prova**

TESTE	Código	Descrição	Categoria
Atividade Desenvolver um Formulário Simples	001	Notebook i7 8GB Branco	Informática
	002	Caneta Esferográfica Azul	Papelaria

Voltar Realizar Tarefa

**FIGURA 42 TELA DE PRÉ VISUALIZAÇÃO DA ATIVIDADE ESTÁTICA.**

Caso o aluno pressione o botão "Realizar Tarefa" da figura 42 ou o botão </> o mesmo será direcionado para a página para resolver a atividade, esta página é idêntica a que foi mostrada no capítulo 4.1.2 da figura 36.

#### 4.1.4 ATIVIDADE PROFESSOR DINÂMICO

Caso no menu principal na aba atividades o usuário tenha escolhido a opção atividade professor dinâmico irá se deparar também com a mesma tela da atividade estática como ilustrado na figura 39 do capítulo 4.1.3.

Entretanto ao escolher uma atividade para realizar o aluno irá entrar na tela mostrada na figura 43 bem semelhantes da tela da atividade feita pelo menu dos desenvolvedores do capítulo 4.1.2.



FIGURA 43 TELA DA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE DINÂMICA.

Entretanto caso o usuário preencha todos as lacunas em branco da atividade e pressione o botão "Executar" irá para a tela onde poderá verificar o resultado da atividade que acabará de ser feito, como ilustra a figura 44. Embora caso pressione o botão "voltar" o usuário será direcionado novamente para a tela podendo escolher outra atividade a ser feita neste formato.



Nesta página o aluno pode optar por voltar ao menu principal basta pressionar o botão "Home", entretanto caso pressione o botão "GABARITO" o aluno será direcionado para outra página onde irá visualizar o gabarito da atividade como ilustra a figura 38.

**FIGURA 44 TELA COM O RESULTADO DA ATIVIDADE DINÂMICA.**

Pressionando o botão "Praticar" o usuário irá ser direcionado para o editor HTML que já foi explicado no capítulo 4.1.1 com a figura 26, por último caso pressione o botão "Praticar" o sistema irá compilar novamente todo o código fonte que esteja no quadrado verde e exibir o resultado ao lado no quadrado vermelho.

## **4.2 Menu Principal Visão Professor**

Ao acessar o menu principal o usuário do tipo professor terá uma visão diferente do sistema, pois, na aba categoria terá 4 recursos que são inerentes somente ao professor sendo eles: Criar atividade Estática, criar atividade Dinâmica, Lista atividade Dinâmica e Lista atividade Estática. A seguir será demonstrado cada tela que serão visualizadas caso o professor escolha uma delas.

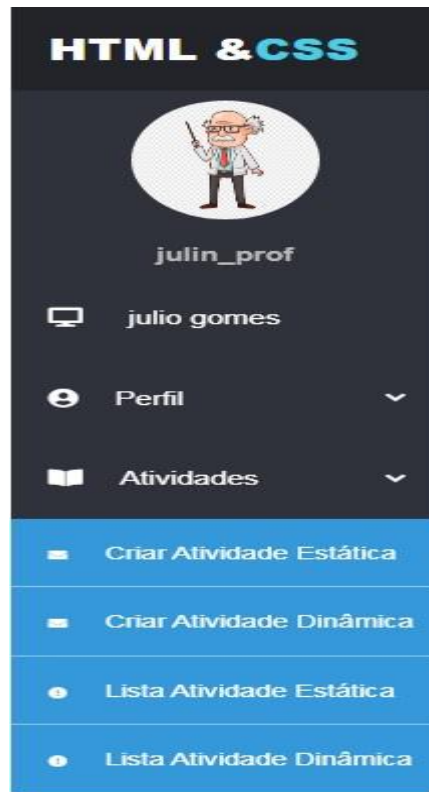




FIGURA 45 SUBMENU ATIVIDADES VISUALIZADA PELO USUÁRIO PROFESSOR.

#### 4.2.1 Criar Atividade Estática


Ao pressionar a opção "Criar Atividade Estática" no menu principal o usuário professor será direcionado para outra página como está ilustrado na imagem 46. Onde o professor primeiramente deverá selecionar uma instituição de ensino, pressionando o botão em vermelho em seguida. Logo após deve-se selecionar uma das disciplinas que deseja criar a atividade e pressionar o botão enviar.


**Cadastrando Atividade**

Nome Professor: julio gomes

Instituto de Ensino: Seleccione... ▾  

Tipo da Atividade: Estático

Disciplina: Seleccione... ▾ 

Enviar 

**FIGURA 46 TELA DE CADASTRAMENTO DE ATIVIDADE ESTÁTICA PARTE 1/2.**

Feito isso o usuário será direcionado para uma nova janela, a figura 47 ilustra com detalhes como é esta janela.

**Cadastrando Atividade Parte 2/2**

Serial da Atividade: 153      Professor: julio gomes

Instituto de Ensino: Faculdade São José      Disciplina: HTML+

Complete o cadastro da Atividade:

Titulo da Atividade: Insira um Título      Dica: Insira uma Dica

Objetivo: Insira um Objetivo      Assunto: Seleccione... ▾

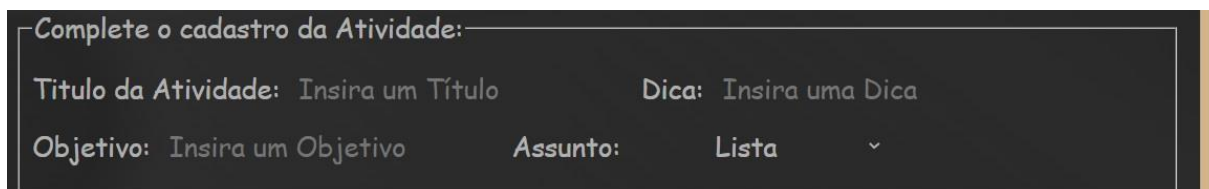
Ações:

Salvar Atividade   Visualizar Atividade   Excluir Atividade

Insira o Código aqui!      Resultado!

**FIGURA 47 TELA CADASTRAMENTO DE ATIVIDADE ESTÁTICA PARTE 2/2.**

Nesta página o usuário poderá inserir um título para a atividade, assim como um objetivo, essas informações não são obrigatórias. A figura 48 ilustra esta situação.

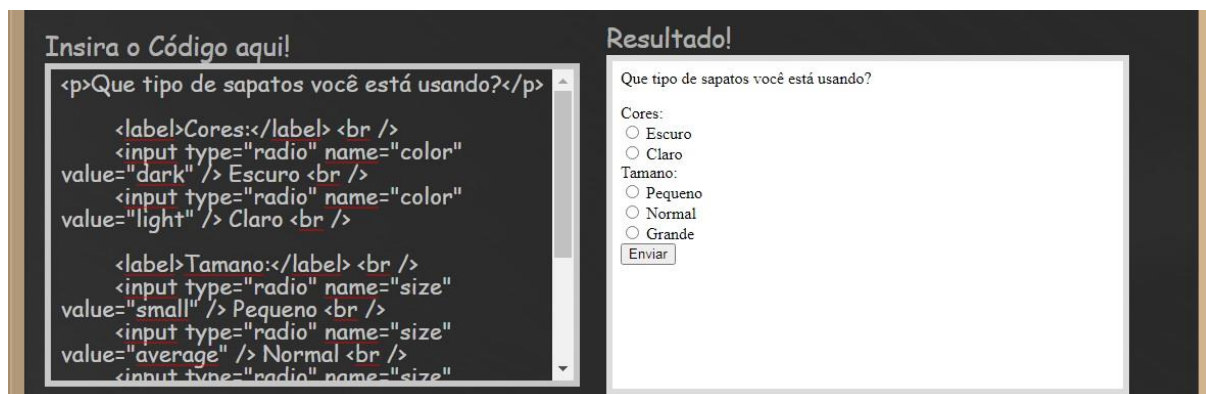


Complete o cadastro da Atividade:

Titulo da Atividade:	Insira um Título	Dica:	Insira uma Dica
Objetivo:	Insira um Objetivo	Assunto:	Lista <span>▼</span>

FIGURA 48 CADASTRAMENTO DAS INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE ESTÁTICA.

Em seguida o usuário insere o código fonte no lado esquerdo e automaticamente o resultado da compilação deste código será exibido no lado direito. Lembrando que este código fonte servirá como gabarito quando o aluno precisar saber a resposta correta. A figura 49 ilustra esta situação.



Insira o Código aqui!

```
<p>Que tipo de sapatos você está usando?</p>
<label>Cores:</label> <br />
<input type="radio" name="color"
value="dark" /> Escuro <br />
<input type="radio" name="color"
value="light" /> Claro <br />
<label>Tamano:</label> <br />
<input type="radio" name="size"
value="small" /> Pequeno <br />
<input type="radio" name="size"
value="average" /> Normal <br />
<input type="radio" name="size"
value="big" /> Grande
```

Resultado!

Que tipo de sapatos você está usando?

Cores:

☐ Escuro

☐ Claro

Tamano:

☐ Pequeno

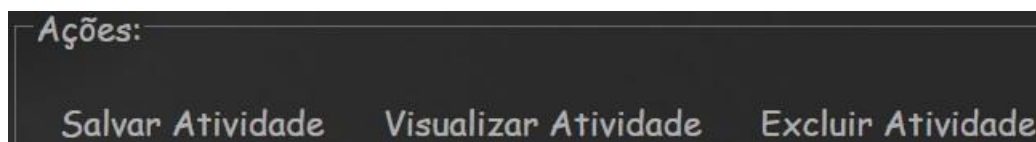
☐ Normal

☐ Grande

Enviar

FIGURA 49 INSERÇÃO DO CÓDIGO FONTE DURANTE O CADASTRAMENTO DA ATIVIDADE.

Feito isso o professor poderá escolher umas das 3 ações como mostra a figura 50.



Ações:

Salvar Atividade   Visualizar Atividade   Excluir Atividade

FIGURA 50 MENU DE FUNÇÕES DA TELA DE CADASTRAMENTO DA ATIVIDADE.

Com essas 3 ações o professor tem a possibilidade de ao pressionar o botão "Salvar Atividade", inserir o exercício criado a base de dados do sistema e com isso o seu aluno já poderá realizar a atividade recém criada, assim como o professor visualizar a atividade depois na listagem de atividade estático. Caso pressione este botão o usuário será automaticamente direcionado para o menu principal.

Caso pressione o botão "Visualizar Atividade" o professor poderá visualizar como ficará a atividade depois de pronto, a figura 51 ilustra esta situação. Caso pressione o botão "Excluir Atividade" tudo que foi feito até o momento será excluído e o usuário será direcionado para o menu principal.

Atividade Formulário

Serial da Atividade: 153 Professor: julio gomes  
Instituto de Ensino: Faculdade São José Disciplina: HTML+  
Dica: Lembre-se das propriedades e tag demonstrados em sala.  
Assunto: FORMULÁRIO

Ações:

Voltar

Objetivo:

Atividade Desenvolver um Formulário Simples

Que tipo de sapatos você está usando?

Cores:  
☐ Escuro  
☐ Claro

Tamanho:  
☐ Pequeno  
☐ Normal  
☐ Grande

Enviar

Figura 51 Tela de pré visualização da atividade estática recém criada pelo professor.

Estando na tela da figura 51 ao pressionar o botão "Voltar" o usuário será direcionado novamente para a tela da figura 47.

#### 4.2.2 Criar Atividade Dinâmica

Ao pressionar a opção Criar Atividade Dinâmica no menu principal o usuário será direcionado a tela de cadastramento da atividade como mostra a figura 52, com isso o usuário terá a opção de inserir as informações pertinentes a atividade.



**CADASTRO DO EXERCÍCIO**

CÓDIGO DA PROVA 21

TIPO DA ATIVIDADE: DINÂMICA

INSTITUTO DE ENSINO: \_\_\_\_\_ ✓ NOME PROFESSOR: JULIO GOMES

TÍTULO DO EXERCÍCIO: \_\_\_\_\_

ESCOLHA O ASSUNTO DO EXERCÍCIO \_\_\_\_\_

OBJETIVO: \_\_\_\_\_

TIPO DA ATIVIDADE: DINÂMICA

DISCIPLINA: \_\_\_\_\_ CADASTRAR VOLTAR

**FIGURA 52 TELA DE CADASTRAMENTO DE ATIVIDADE DINÂMICA PARTE 1/2.**

Primeiramente o usuário deve escolher para qual instituto de ensino deseja criar a atividade para fazer isso basta selecionar um dos institutos que esteja vinculado ao seu usuário e em seguida pressionar o botão com símbolo de **correto**, como pode-se verificar na figura 53.

INSTITUTO DE ENSINO: \_\_\_\_\_ ✓ NOME

Faculdade São José

**FIGURA 53 SELECIONANDO UMA DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO.**

Após informar o título da atividade deve-se escolher para qual assunto esta atividade está sendo criada como mostra a figura 54.

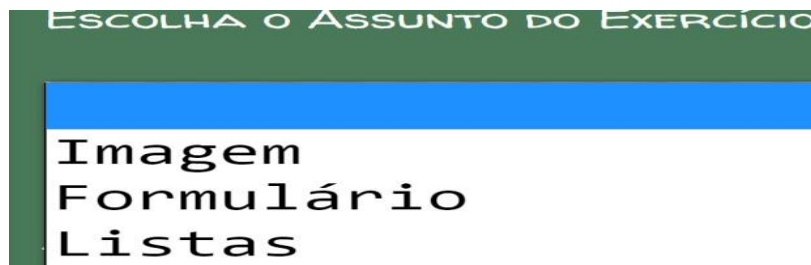


FIGURA 54 LISTA DE ASSUNTOS DISPONÍVEIS A SEREM ESCOLHIDOS.

Após inserir o objetivo da atividade basta o usuário inserir a disciplina que esta atividade está sendo criada. Em seguida o usuário deve clicar no botão cadastrar e será direcionado para a segunda tela de cadastramento da atividade, entretanto caso pressione o botão voltar o usuário será direcionado para o menu principal.

Na tela seguinte irá visualizar 2 modelos onde o professor pode escolher qual deseja utilizar para montar a atividade, o número do código da prova que serve somente como identificação interna da atividade proposta e a quantidade de linhas que foram criadas até o momento para a atividade.

A interface de usuário para o cadastramento da atividade. No topo, há duas caixas de seleção para "Modelo 1" e "Modelo 2". Cada caixa contém um botão "Adicionar +" e uma barra de seleção com o texto "Selec...". Abaixo, há um campo de texto para "Código Prova:" com o valor "21" e uma barra de seleção para "Linha 1". No rodapé, há os botões "Próxima Linha", "Salvar" e "Visualizar Prova".

FIGURA 55 TELA DE CADASTRAMENTO PARTE 2/2.

Sendo assim o processo básico para a criação de uma atividade seria o professor escolher um dos modelos inserindo as TAGS e textos caso houver e clicar o botão Adicionar+. caso queira adicionar mais um modelo na mesma linha basta preenchê-la novamente e pressionar o botão Adicionar+ outra vez. Entretanto o sistema só permite que seja usado 2 modelos por linha sendo assim, caso o limite tenha excedido o usuário deve clicar o botão Próxima Linha para poder seguir inserindo mais linhas de códigos nas linhas a seguir. Na situação onde o limite tenha excedido o sistema desabilita os botões Adicionar+ e com isso o usuário não conseguira pressionar o mesmo assim como os campos também ficarão desabilitados, a figura 56 ilustra esta situação.



**Figura 56 Campos desabilitados**

Caso o usuário tenha inserido todas as linhas e deseja visualizar como a atividade está depois de finalizada basta pressionar o botão próxima linha em seguida pressionar o botão Salvar para que o sistema possa salvar todos os dados pertinentes a aquela atividade e após isso pressionar o botão Visualizar fazendo isso o professor será direcionado para outra página como mostra a figura 57 onde, poderá ter uma visualização de como ficou o gabarito da atividade assim como o objetivo do que o aluno terá que tentar alcançar.



FIGURA 57 VISUALIZAÇÃO DA ATIVIDADE DINÂMICA COM O SEU GABARITO.

Na figura 57 se o usuário clicar no o botão verificar prova, será direcionado a página, onde o professor terá a visão da atividade exatamente como a do seu aluno quando for realizar a tarefa. A figura 58 ilustra com detalhes a visão que o professor terá como sendo um de seus alunos prestes a realizar a atividade.

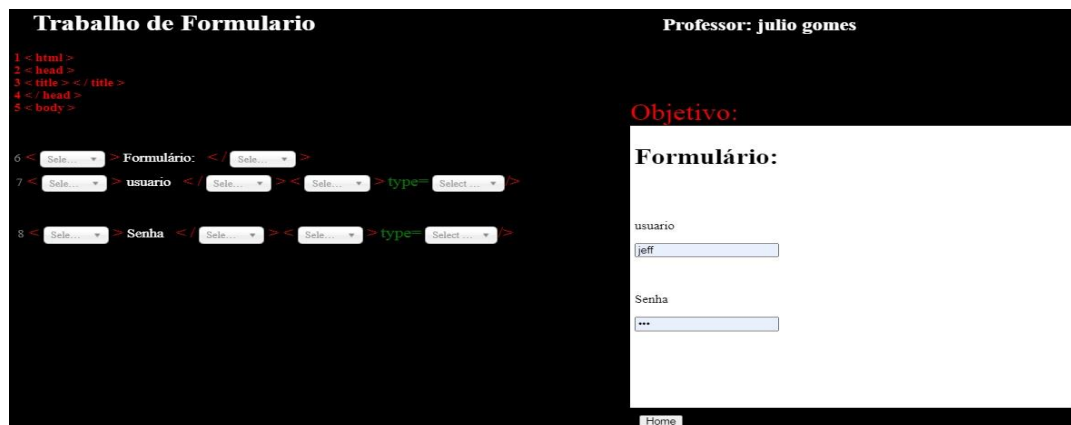


FIGURA 58 VISUALIZAÇÃO DA ATIVIDADE DINÂMICA PELA VISÃO DO ALUNO.

Caso o professor escolha o **modelo 1** o aluno irá visualizar a determinada atividade de completar como mostra a figura 59 entretanto caso escolha o **modelo 2** será como na figura 60, Sendo assim o professor tem a total liberdade de escolher ambas na mesma linha ou uma de cada isso fica a critério do usuário, como ilustrado na figura 61 esta situação.



**Figura 59 Resultado de ter escolhido somente o modelo 1 .**



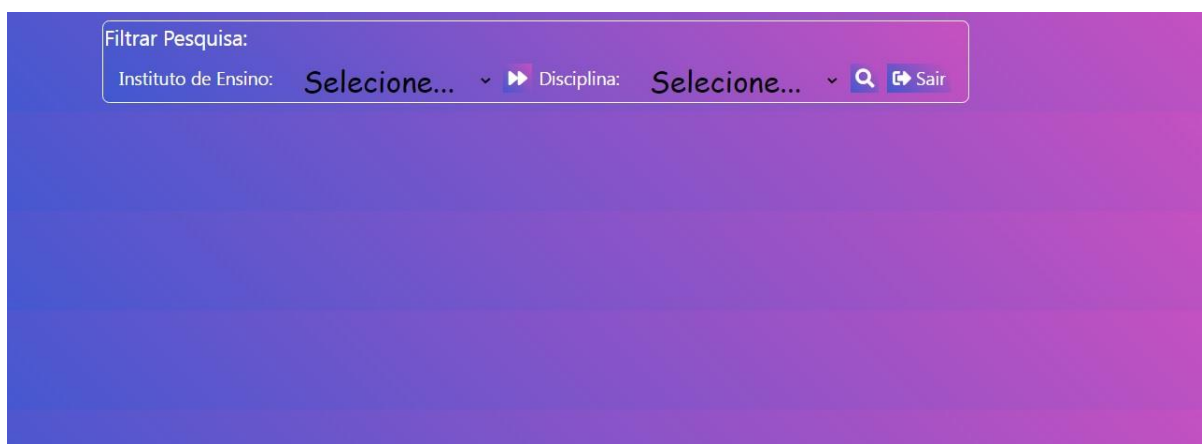
**Figura 60 Resultado de ter escolhido somente o modelo 2 .**



**Figura 61 Resultado de ter escolhido vários modelos em linhas diferentes.**

### 4.2.3 Lista Atividade Estática

Caso o usuário escolha na categoria atividade a opção Lista atividade Estática será direcionado a página onde poderá visualizar todas as atividades feitas para determinado instituto de ensino e disciplina, podendo visualizar de forma mais detalhada uma atividade em específico ou caso deseje podendo excluir determinada atividade a sua escolha. A figura 62 mostra como é a tela mencionada anteriormente.









**FIGURA 62 TELA DA LISTAGEM DE ATIVIDADES ESTÁTICA.**

Com isso o usuário deverá escolher primeiramente para qual instituto de ensino deseja visualizar a atividade e clicar no botão >> em seguida escolher a disciplina e seguidamente clicar no botão lupa. Feito isso o usuário irá visualizar uma tabela com todas as atividades feitas para aquele instituto de ensino para determinada disciplina, como mostra a figura 63.

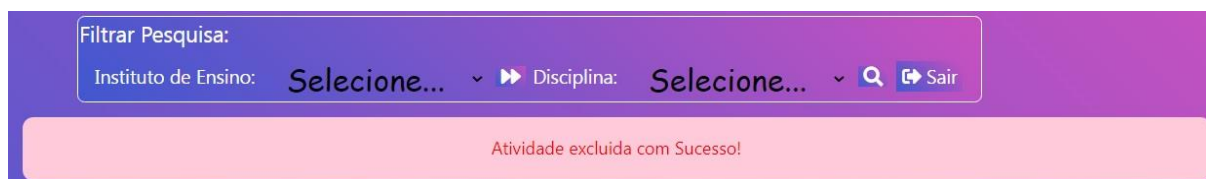
Filtrar Pesquisa:			
Instituto de Ensino:	Selecione...	▶▶ Disciplina:	Selecione... 🔍 ➔ Sair
Serial	Título	Assunto	Ações
100034	Atividade Formulário	FORMULÁRIO	 
100035	TESTE	FORMATAÇÃO	 
100036	TESTE	FORMULÁRIO	 
100037	TESTE	FORMATAÇÃO	 

**FIGURA 63 TELA COM TODAS AS ATIVIDADES ESTÁTICAS FEITAS PELO PROFESSOR.**

Ao pressionar no botão com símbolo de uma lixeira sobre determinada atividade, esta será excluída e uma mensagem alertando sobre o ocorrido aparecerá na tela para o usuário. As figuras 64, 65 e 66 ilustram como o sistema procede com uma exclusão de atividade.

Serial	Título	Assunto	Ações
100034	Atividade Formulário	FORMULÁRIO	 
100035	TESTE	FORMATAÇÃO	 
100046	TESTE	FORMULÁRIO	 

**FIGURA 64 USUÁRIO SELECIONANDO A ATIVIDADE A SER EXCLUÍDA**



**FIGURA 65 SISTEMA INFORMANDO AO USUÁRIO QUE A ATIVIDADE FOI EXCLUÍDA.**

Filtrar Pesquisa:			
Instituto de Ensino:	Selecione...	▶▶	Disciplina: Selecione...
		🔍	🔗 Sair
Serial	Título	Assunto	Ações
100034	Atividade Formulário	FORMULÁRIO	🗑️ 👁️
100035	TESTE	FORMATAÇÃO	🗑️ 👁️

**FIGURA 66 LISTAGEM DE ATIVIDADES ATUALIZADAS**

Ao entrar na tela de informações da prova o usuário irá se deparar com um livro fechado contendo na capa as informações da prova como o assunto, seu nome e disciplina, mas ao passar o mouse sobre o livro este se abrirá e com isso mostrar com mais detalhes a atividade como ilustrado na figura 67.



FIGURA 67 DEMONSTRAÇÃO DA ANIMAÇÃO DO LIVRO.

#### 4.2.3 Lista Atividade Dinâmica

Caso o usuário escolha na categoria atividade a opção Lista atividade Dinâmica será direcionado a página onde poderá visualizar todas as atividades feitas para determinado instituto de ensino e disciplina, esta tela é igual a da figura 62 do capítulo 4.2.2 e o mecanismo para fazer a busca das atividades é o mesmo do capítulo anterior, assim como excluir determinada atividade, entretanto caso o professor tente visualizar a atividade será direcionado para outra página como ilustra a figura 68.



[Verificar Prova](#)[Home](#)[Voltar](#)

**FIGURA 68 TELA COM AS INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE DINÂMICA.**

Ao clicar no botão Verificar prova, o usuário será direcionado para a tela da figura 69 onde o professor terá a mesma visualização do seu aluno enquanto realiza a atividade na prática.

Trabalho de Formulario

Professor: julio gomes

1 < html >  
2 < head >  
3 < title > < / title >  
4 < / head >  
5 < body >

6 < Sele... > Formulario: < Sele... >

7 < Sele... > usuario < / Sele... > < Sele... > type= Select... >

8 < Sele... > usuario usuario Senha < Sele... > < Sele... > type= Select...

Objetivo:

Formulário:

usuario

jeff

Senha

\*\*\*

Home

Voltar

FIGURA 69 TELA DA ATIVIDADE DINÂMICA COM A VISÃO DE UM ALUNO.

## 5 Tela de recuperação de senha

Caso o usuário esteja na tela de login tentando acessar o sistema e este esqueceu a sua senha neste caso pode pressionar a opção "**Esqueceu a senha?**" na tela de login como mostra a figura 70. Feito isso o usuário será direcionado para outra tela onde poderá criar uma nova senha para poder acessar o sistema utilizando o mesmo nome de usuário. A figura 71 ilustra como é esta tela de recuperação de senha.



A imagem mostra a tela de login do sistema. No topo, há um ícone de perfil de usuário. Abaixo, há campos para "Usuário\*" e "Senha\*", ambos com o texto "Usuário" e "Senha" respectivamente. Abaixo dos campos, há uma opção "Mostrar Senha" e a opção "Esqueceu a Senha?". A opção "Esqueceu a Senha?" está pressionada, o que é indicado por uma seta vermelha. Abaixo da opção, há um botão "ENTRAR" e dois links: "Cadastrar Aluno" e "Cadastrar Professor".

FIGURA 70 TELA DE LOGIN DO SISTEMA COM OPÇÃO "ESQUECEU A SENHA" SENDO PRESSIONADO.




A imagem mostra a tela de recuperação de login/senha. No topo, há o título "Recuperar Login/Senha". Abaixo, há uma sequência de seis círculos numerados de 1 a 6, onde o círculo 1 está selecionado. Abaixo dos círculos, há a pergunta "Qual o tipo do seu Perfil?". Abaixo da pergunta, há dois botões de opção: "Sou professor" e "Sou aluno". Abaixo dos botões, há um botão "Sair" e um botão ">>".




**FIGURA 71 TELA DE RECUPERAÇÃO DE SENHA.**

A tela de recuperação de senha é bem intuitiva de ser manuseada. Para o usuário poder criar uma nova senha será preciso completar 5 passos para comprovar que de fato é o usuário em questão evitando assim que uma outra pessoa que tenha acesso aos seus dados possa modificar sua senha trazendo assim problemas futuros. A 6ª etapa trata-se da modificação da senha propriamente dita.

A figura 72 ilustra o usuário realizando a primeira etapa onde deverá informar se o seu usuário trata-se de um aluno ou professor. Em seguida basta pressionar o botão  para seguir para a próxima etapa.



**FIGURA 72 USUÁRIO RESPONDENDO A QUESTÃO DA ETAPA 1.**

Na etapa 2 o usuário deverá informar o nome de usuário criado para entrar no sistema. Entretanto caso o usuário informe um nome que não consta no banco de dados o sistema irá informar o ocorrido ao usuário assim como no caso do campo estar em branco. A figura 74 ilustra o caso do usuário informar um nome inexistente na base de dados e o sistema reagindo a esta situação e a figura 73 mostra o caso do campo usuário não ter sido preenchido. Por fim ao inserir um nome de usuário válido basta o usuário pressionar o botão  para seguir para a próxima etapa.

Recuperar Login/Senha

1 2 3 4 5 6

Qual nome do Usuário cadastrado ?

Insira o nome do Usuário aqui!

Por Favor, insira o Nome do Usuário no campo acima!

Sair >>

The image shows a web form titled 'Recuperar Login/Senha'. At the top, there are six circular buttons numbered 1 to 6. Below them is a label 'Qual nome do Usuário cadastrado ?' followed by a text input field. The input field contains the placeholder text 'Insira o nome do Usuário aqui!'. Below the input field, a red error message reads 'Por Favor, insira o Nome do Usuário no campo acima!'. At the bottom left is a circular button labeled 'Sair', and at the bottom right is a circular button with the text '>>'.

FIGURA 73 MOSTRA O SISTEMA SE COMPORTANDO AO DEIXAR O CAMPO EM BRANCO.

Recuperar Login/Senha

1 2 3 4 5 6

Qual nome do Usuário cadastrado ?


julin\_pr111

O usuário informado Não consta em nossa base de dados!

Sair >>

The image shows the same web form as Figure 73, but the text input field now contains the text 'julin\_pr111'. The red error message below the field has changed to 'O usuário informado Não consta em nossa base de dados!'. The other elements, including the numbered buttons and the 'Sair'/'>>' buttons, remain the same.

FIGURA 74 MOSTRA O SISTEMA INFORMANDO QUE O DADO INFORMADO NO CAMPO NÃO EXISTE.

Na **etapa 3** basta o usuário informar o seu e-mail no campo e em seguida pressionar o botão . Entretanto caso o usuário informe um e-mail inválido ou inexistente o sistema irá informar o ocorrido e não será possível ir para a próxima

etapa até que seja inserido o e-mail correto que foi cadastrado anteriormente para este usuário. A figura 76 ilustra com detalhes como o sistema lida com este caso, entretanto caso o usuário deixe este campo que é obrigatório em branco o sistema também não o deixará ir para a próxima etapa como mostra a figura 75.



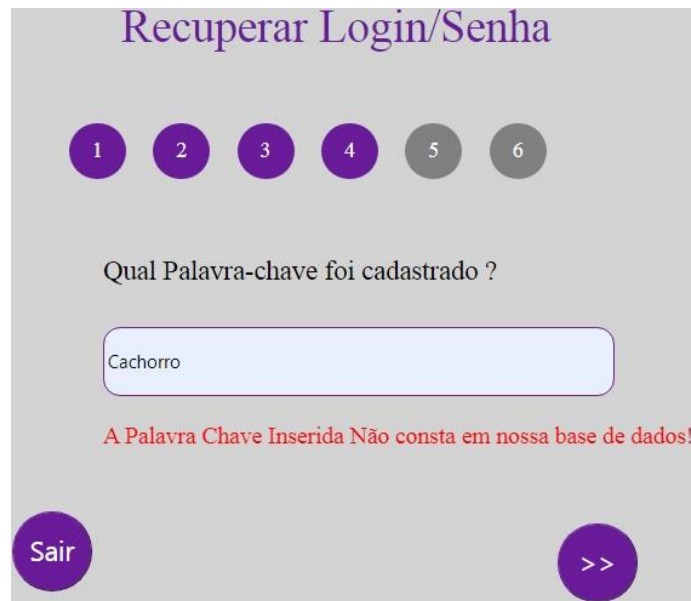
FIGURA 75 MOSTRA O SISTEMA REAGINDO AO NÃO PREENCHIMENTO DO CAMPO E-MAIL.



FIGURA 76 MOSTRA O SISTEMA PROCEDENDO A UM E-MAIL INVÁLIDO OU INEXISTENTE.

Na etapa 4, o usuário deverá inserir a palavra-chave que foi cadastrada anteriormente para esta conta para poder recuperar a senha caso necessário. Ao

informar a palavra-chave basta pressionar o botão >>. Entretanto caso informe o dado que não seja a palavra correta ou deixe o campo em branco o usuário não conseguirá ir para a próxima etapa. As figuras 77 e 78 ilustram com detalhes como o sistema procede nesses dois casos.



Recuperar Login/Senha

1 2 3 4 5 6

Qual Palavra-chave foi cadastrado ?

Cachorro

A Palavra Chave Inserida Não consta em nossa base de dados!

Sair >>

FIGURA 77 SISTEMA SE COMPORTANDO QUANDO A PALAVRA-CHAVE É INVALIDA.



Recuperar Login/Senha

1 2 3 4 5 6

Qual Palavra-chave foi cadastrado ?

Insira a Palavra-chave aqui!

Por Favor, insira a Palavra Chave no campo acima!

Sair >>

FIGURA 78 MOSTRA O SISTEMA PROCEDENDO QUANDO O CAMPO PALAVRA-CHAVE ESTÁ EM BRANCO.


Na etapa 5, o usuário deverá inserir o seu nome completo que foi cadastrada anteriormente. Ao informá-lo basta pressionar o botão . Entretanto caso informe o dado que não seja o correto ou deixar o campo em branco o usuário não conseguirá ir para a próxima etapa. As figuras 79 e 80 ilustram com detalhes como o sistema procede nesses dois casos.



FIGURA 79 SISTEMA LIDANDO COM CAMPO NOME EM BRANCO.



Recuperar Login/Senha

1 2 3 4 5 6


Qual Seu Nome completo ?

julio gomes lins

O Nome Inserido Não consta em nossa base de dados!

Sair >>

FIGURA 80 SISTEMA INFORMANDO AO USUARIO O NOME INFORMADO NÃO EXISTE.

Etapa 6, nesta etapa o usuário irá atualizar a sua senha, bastando inserir a mesma no primeiro campo e inserir novamente no outro campo para confirmá-la, em seguida, pressionar o botão . Caso o usuário informe a nova senha nos 2 campos sendo elas iguais irá automaticamente ser redirecionado para a tela de Login, mas caso as senhas não coincidam o sistema irá informar o ocorrido ao usuário e não será concluída a etapa 6 até que as senhas sejam corrigidas. A figura 81 ilustra como o sistema se comporta em caso de irregularidade na hora da confirmação da senha.

Recuperar Login/Senha

1 2 3 4 5 6

Cadastre uma senha Nova senha:

Insira a senha

.....

Digite novamente a senha:


.....

Sair

Verifique a senha inserida por gentileza !

>>

FIGURA 81 SISTEMA INFORMANDO AO USUARIO QUE AS SENHAS NÃO COINCIDEN.

Lembrando que caso o usuário pressione o botão  irá ser direcionado para a tela de login.

## 6 Menu Informações

Ao entrar no menu principal do sistema o usuário poderá visualizar de uma forma detalhada todas as informações sobre a sua conta como: seu nome, e-mail, o nome do seu usuário. Caso seja professor poderá visualizar os institutos em que trabalha as disciplinas em que leciona e também a quantidade de alunos que estão cadastrados em sua disciplina. O aluno por sua vez poderá visualizar as disciplinas que está cursando assim como os seus professores.

Dependendo do tipo de perfil a tela de informações do sistema irá mudar, entretanto os dados pertinentes a cada usuário serão visualizados na tela. A seguir será demonstrado com mais detalhes essa tela assim como a sua funcionalidade.

Para entrar e ver as informações do seu perfil basta o usuário entrar no sistema com seu login e senha, depois ir até a opção Perfil e consequentemente pressionar a opção informação. A figura 82 ilustra este passo a passo.

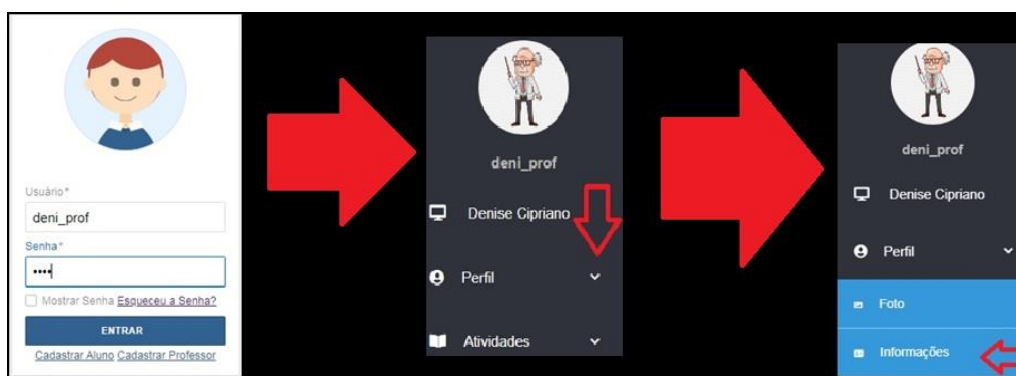


FIGURA 82 PASSO A PASSO PARA ENTRAR NA TELA DE INFORMAÇÕES DO PERFIL.

### 6.1 Menu Informações Perfil Professor

Caso o usuário que tenha acessado o sistema tenha sido o professor neste caso a visualização de suas informações serão igual como ilustra a figura 83. Caso o professor pressione o botão Home será direcionado a tela principal do sistema.

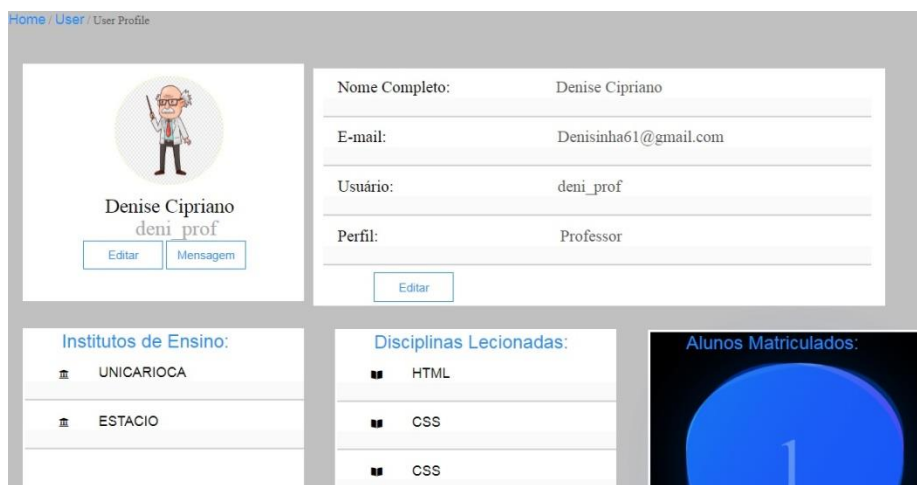


FIGURA 83 TELA DE INFORMAÇÕES DO PERFIL PROFESSOR


Nesta tela o professor poderá visualizar os seus dados e na aba instituições de ensino caso pressione o botão  será possível visualizar ao lado todas as disciplinas que o professor leciona naquele instituto como ilustrado na figura 84.



FIGURA 84 MOSTRANDO QUAIS DISCIPLINAS DE DETERMINADO INSTITUTO.







Os botões "EDITAR" e "MENSAGEM" não possuem funcionalidade, mas o botão "editar" deveria conceder ao usuário a editar o seu nome, email, alterar a foto de perfil e mudar o nome do seu usuário, Já o botão "Mensagem" deveria permitir ao professor enviar mensagens para os seus alunos. Os motivos pelos quais estas funcionalidades não foram implementadas constam na documentação e servirão como proposta para serem desenvolvidas no futuro.

## 6.2 Menu Informações Perfil Aluno

Caso o usuário que tenha acessado o sistema tenha sido o aluno neste caso a visualização do seu perfil será como ilustrado na figura 85. Nesta tela o aluno poderá visualizar a disciplina em que esta matriculado assim como os seus

professores. Caso pressione o botão Home o usuário será direcionado para o menu principal do sistema.

The screenshot shows a web interface for a user profile. At the top left, there is a breadcrumb trail: "Home / User / User Profile". The main content area is divided into several sections. On the left, there is a profile card for "Sara santos" with the role "sara\_aluna". It features a cartoon avatar of a student and two buttons: "Editar" and "Mensagem". To the right of the profile card is a form with four rows, each containing a label and a value: "Nome Completo:" with "Sara santos", "E-mail:" with "sara\_neg33@hotmail.com", "Usuário:" with "sara\_aluna", and "Perfil:" with "Aluno". Below this form is an "Editar" button. At the bottom of the page, there are three columns. The first column, titled "Institutos de Ensino:", contains a single entry with a building icon and the text "UNICARIOCA". The second column, titled "Minhas Disciplinas:", contains two entries: "HTML" and "CSS", each with a small red square icon. The third column, titled "Meus Professores:", contains two entries: "Natacha Dionisio" and "Raffaele Marques Silva", each with a small red person icon.

Home / User / User Profile									
 Sara santos sara_aluna <a href="#">Editar</a> <a href="#">Mensagem</a>	<table><tr><td>Nome Completo:</td><td>Sara santos</td></tr><tr><td>E-mail:</td><td>sara_neg33@hotmail.com</td></tr><tr><td>Usuário:</td><td>sara_aluna</td></tr><tr><td>Perfil:</td><td>Aluno</td></tr></table> <a href="#">Editar</a>	Nome Completo:	Sara santos	E-mail:	sara_neg33@hotmail.com	Usuário:	sara_aluna	Perfil:	Aluno
Nome Completo:	Sara santos								
E-mail:	sara_neg33@hotmail.com								
Usuário:	sara_aluna								
Perfil:	Aluno								
<b>Institutos de Ensino:</b>  UNICARIOCA	<b>Minhas Disciplinas:</b>  HTML  CSS	<b>Meus Professores:</b>  Natacha Dionisio  Raffaele Marques Silva							

**FIGURA 85 TELA DE INFORMAÇÕES PARA O USUÁRIO DE PERFIL ALUNO.**

Os botões EDITAR e MENSAGEM não possuem funcionalidade, mas o botão "editar" deveria conceder ao usuário a editar o seu nome, email, alterar a foto de perfil e mudar o nome do seu usuário. Já o botão "Mensagem" deveria permitir ao aluno enviar mensagens para os seus professores. Os motivos pelo qual estas funcionalidades não foram implementadas constam na documentação e servirão como proposta para serem desenvolvidas no futuro.