



# SISTEMA DE MOEDA ESTUDANTIL

DESENVOLVIDO POR  
LEONARDO VIANA  
PAULO ASSIS  
PEDRO ALVES

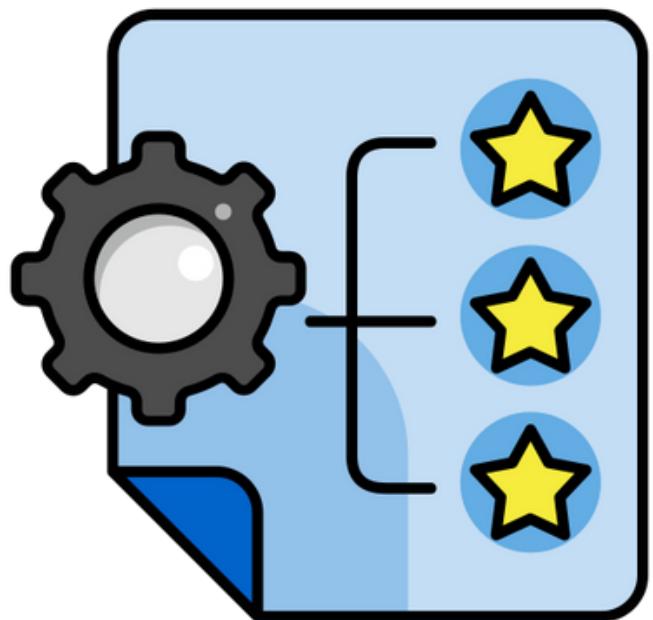
# RESUMO

*O Sistema de Moeda Estudantil tem como objetivo estimular o mérito acadêmico por meio de uma moeda virtual.*

*Professores podem recompensar alunos com moedas por bom desempenho, participação ou comportamento.*

*Os alunos podem acumular e trocar essas moedas por produtos e descontos oferecidos por empresas parceiras.*

# Funcionalidades

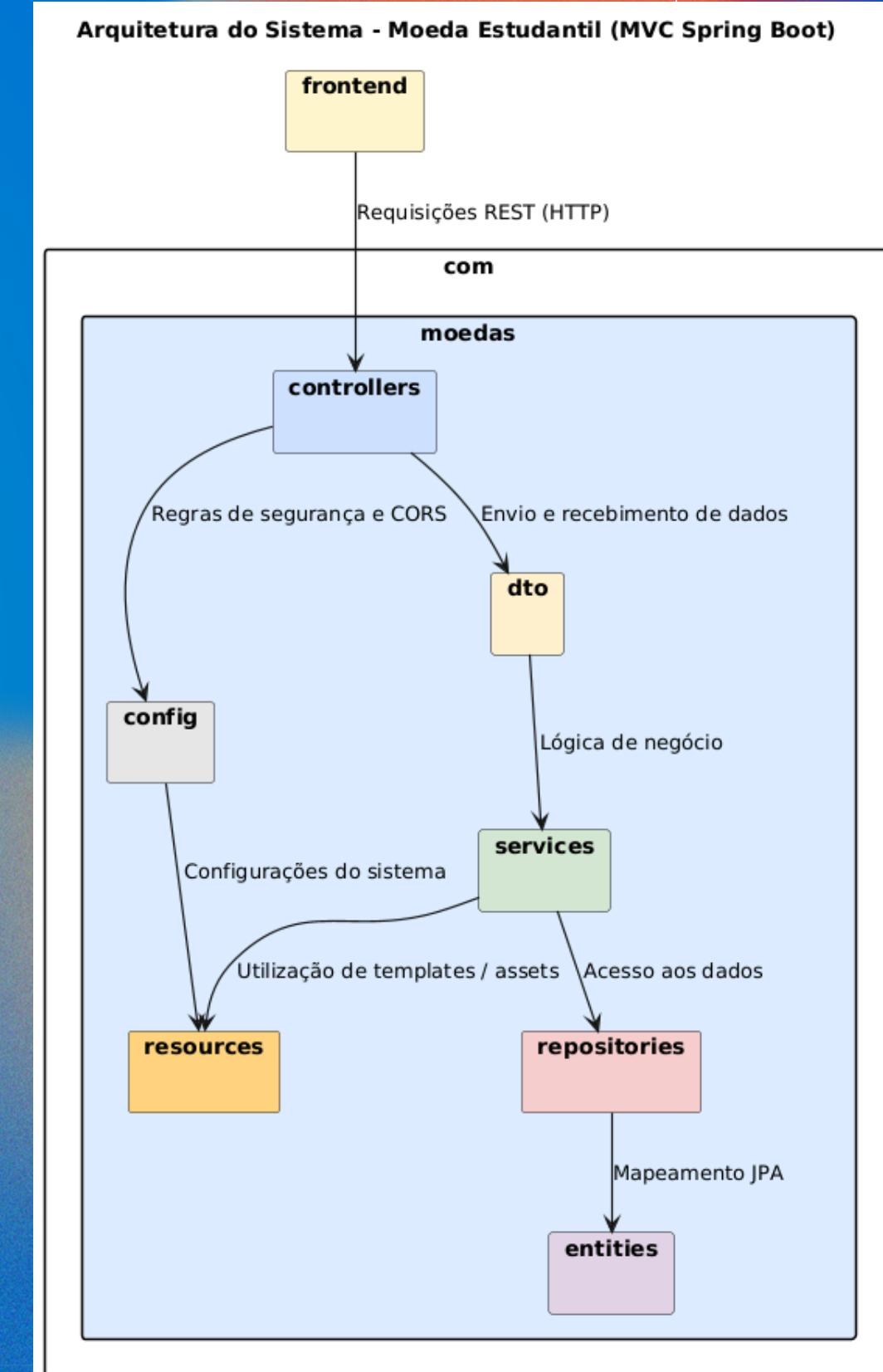


O sistema permite:

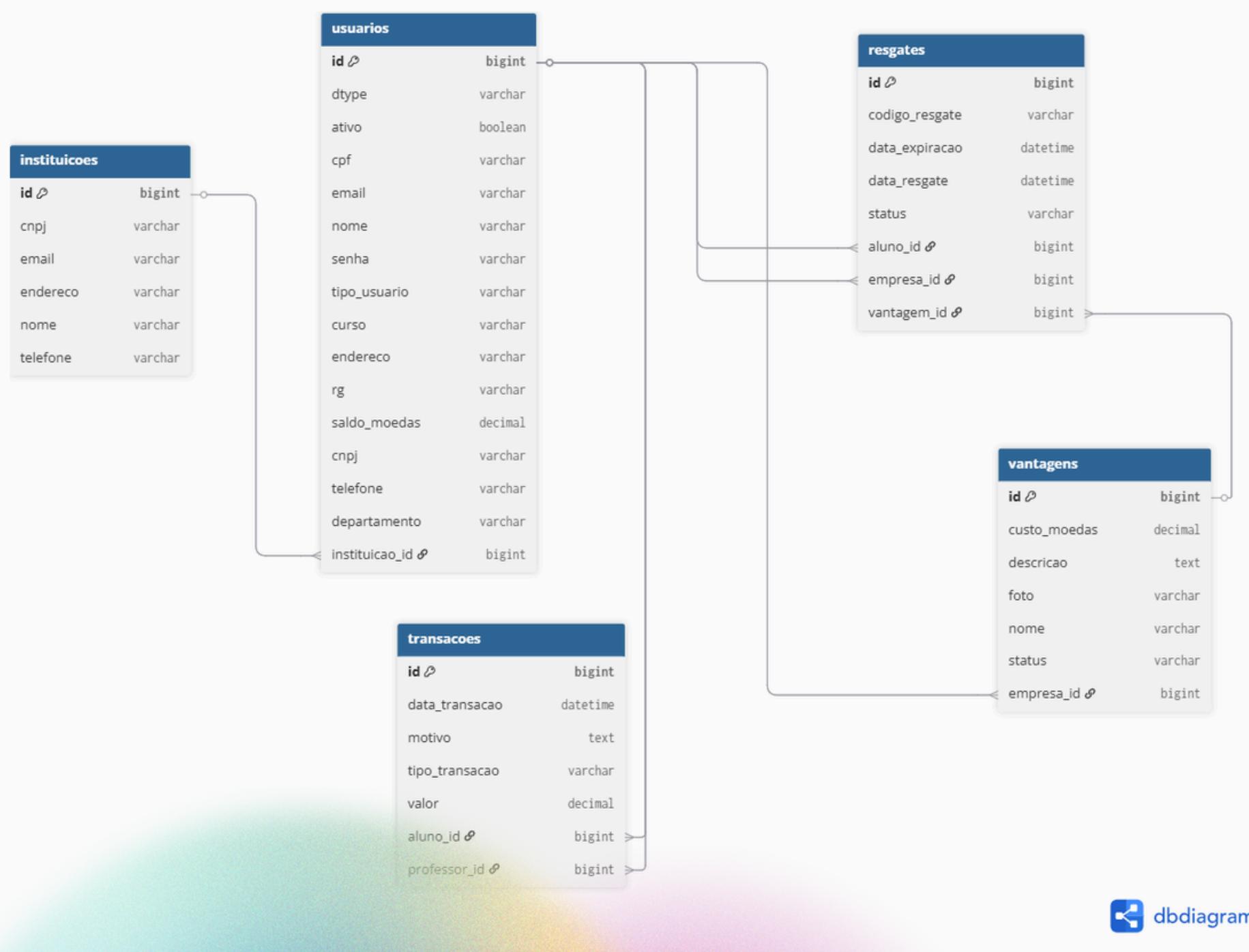
- Cadastro de alunos, professores e empresas parceiras;
- Envio e recebimento de moedas com notificação por e-mail;
- Consulta de saldo e extrato de transações;
- Troca de moedas por vantagens;
- Autenticação segura para todos os usuários.

# Arquitetura

- O frontend consome a API REST oferecida pelos controllers.
- Os controllers interagem com DTOs (dados de entrada e saída) e delegam a lógica para os services.
- Os services usam os repositories para manipular as entities no banco de dados.
- O pacote config centraliza segurança, Swagger e CORS.
- A pasta resources contém templates e arquivos estáticos usados por outras camadas.



# Camada de Persistência



Responsável por armazenar, recuperar e gerenciar os dados do sistema.

É onde ocorre a integração entre o código Java e o banco de dados por meio do Spring Data JPA.

## RECURSOS IMPORTANTES

- *Entities*: representam as tabelas do banco
- *Relacionamento* de instituição e usuários
- *Repositories* responsáveis pelas consultas ao banco e operações de CRUD