

Plataforma E-Learning

Nome dos Alunos:

Erick A. Hirooka RA: 82414484

Joaquim G. Moraes RA:82411680

Guilherme S. Rocha: RA:823212197

Rodrigo O. Grassia RA: 824135663

Rennan R. Gouveia RA: 824125828

Raphael L. Silva RA: 824123779

2024

• Introdução

• Introdução

A plataforma E-learning tem como objetivo democratizar o acesso, visando atingir a ODS 4 - Educação de qualidade, promovendo uma educação inclusiva e com melhores oportunidades de aprendizagem para todos, por meio da plataforma os professores podem disponibilizar os materiais para os alunos, que poderão realizar o download e acessa-los gratuitamente e *offline*.

Objetivos a serem alcançados

Facilitar o acesso aos materiais didáticos fornecido pelos professores.

Escopo principal

A integração da tecnologia na educação enfrenta desafios significativos. Enquanto as inovações tecnológicas oferecem oportunidades de aprendizado acessível e personalizado, nem todos têm igual acesso a essas ferramentas. A falta de infraestrutura adequada em algumas regiões também limita a implementação eficaz de soluções tecnológicas na educação. Equilibrar a inclusão digital com abordagens pedagógicas tradicionais é crucial para garantir que todos os alunos possam se beneficiar do avanço tecnológico no ensino.

A plataforma E-Learning visa promover a ODS 4 - Educação de Qualidade, fornecendo acesso igualitário à educação por meio de videoaulas, e materiais disponibilizados. Com isso, busca-se eliminar barreiras geográficas, financeiras e sociais para o acesso à educação, oferecendo uma variedade de cursos em diversas áreas.

Com base nisso, o objetivo do grupo "Code Friends" é facilitar o acesso à educação com base na ODS 4. O programa apresentará uma interface responsiva e de fácil uso e apresentará para que os materiais possam ser baixados e utilizados de forma *offline*.

Modelagem

Requisitos Funcionais

CADASTRO DE USUÁRIOS

O usuário deverá ser cadastrado seguindo as seguintes regras.

RN01 – Os campos abaixo são obrigatórios, caso o usuário deixe de preencher o campo deverá ser exibido a mensagem de ERRO. (MSG02)

- CPF varchar (14)
- NOME varchar (50)
- E-MAIL varchar (40)
- TELEFONE varchar (14)
- ENDEREÇO varchar (30)
- LOGIN varchar (20)
- SENHA varchar (15)

Os campos obrigatórios serão identificados por um asterisco (*).

RN02 – Os campos login e senha deverão ser confirmados na tela de cadastro para que o usuário possa prosseguir, caso a ação não seja realizada exibir mensagem de ERRO. (MSG02)

RN03 - Caso 3 tentativas de acesso sejam mal sucedidas na tela login mostrar mensagem de erro e fechar tela de login. (MSG03)

GERENCIAMENTO DE USUÁRIOS

Os usuários podem gerenciar a lista de usuários cadastrados, realizando as seguintes ações:

- Adicionar usuário
- Remover usuário
- Atualizar usuário
- Consultar usuários

CADASTRO DE MATERIAL

Os materiais deverão ser cadastrados seguindo as seguintes regras.

RN01 – Os campos abaixo são obrigatórios, caso o administrador deixe de preencher o campo deverá ser exibido a mensagem de ERRO. (MSG04)

- Nome varchar(80)
- Genero varchar (40)
- Autor varchar(60)

GERENCIAR MATERIAL

Os usuários pode gerenciar a lista de materiais, realizando as seguintes ações:

- Adicionar material
- Remover material
- Atualizar material
- Consultar material

CADASTRO DE VIDEOAULAS

As videoaulas deverão ser cadastradas seguindo as seguintes regras.

RN01 – Os campos abaixo são obrigatórios, caso o administrador deixe de preencher o campo deverá ser exibido a mensagem de ERRO. (MSG04)

- NomeProf varchar(30)
- Matéria varchar (20)
- Conteúdo varchar(40)
- Link varchar (100)

GERENCIAR VIDEOAULAS

Os usuários pode gerenciar a lista de materiais, realizando as seguintes ações:

- Adicionar aulas
- Remover aulas
- Atualizar aulas
- Consultar aulas

MENSAGEM

MSG01 – "ERRO. Problemas Técnicos. tente novamente mais tarde"

MSG02 - "Cadastro Invalido!."

MSG03 - "Limite de tentativas excedido. A tela será fechada."

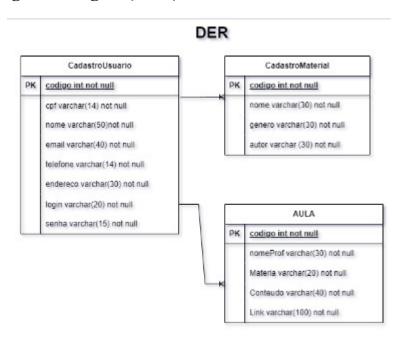
MSG04 - "Por favor, preencha todos os campos."

2.2 Diagramas de UML

- Diagrama de Caso de Uso
- Diagrama de Classes

• Banco de Dados

• Diagrama Lógico (DER)



• Script (arquivo *sql)

```
create database DB_Elearning; use DB_Elearning;
```

create table CadastroUsuarios(
codigo int primary key auto_increment,
cpf varchar(14) not null,
nome varchar(50)not null,
email varchar(40) not null,
telefone varchar(14) not null,
endereco varchar(30) not null,
login varchar(20) not null,
senha varchar(15) not null
);

select * from CadastroUsuarios;

ALTER TABLE CadastroMaterial

create table CadastroMaterial(
codigo int primary key auto_increment,
nome varchar(80) not null,
genero varchar(40) not null,
autor varchar (60) not null
);

DELETE FROM CadastroMaterial;

select * from CadastroMaterial;

delete a from Cadastromaterial;

INSERT INTO CadastroMaterial (nome, genero, autor) VALUES

('Introdução à Economia', 'Economia', 'N. Gregory Mankiw'),

('Biologia: Uma Abordagem Molecular e Celular', 'Biologia', 'Bruce Alberts'),

('Cálculo: Volume 1', 'Matemática', 'James Stewart'),

('Princípios de Química: Questionando a Vida Moderna e o Meio Ambiente', 'Química', 'Peter Atkins'),

('Psicologia Geral', 'Psicologia', 'David G. Myers'),

('Fundamentos da Física', 'Física', 'David Halliday e Robert Resnick'),

('História do Brasil', 'História', 'Boris Fausto'),

('Sociologia Geral e do Direito', 'Sociologia', 'Rosângela Lunardelli Cavallazzi'),

('Introdução à Administração', 'Administração', 'Antonio Cesar Amaru Maximiano'),

('Estatística Básica', 'Estatística', 'Wilton de Oliveira Bussab e Pedro Alberto Morettin'),

('Filosofia: Questões e Diálogos', 'Filosofia', 'Paulo Ghiraldelli Jr.'),

('Linguagem C: Completa e Descomplicada', 'Programação', 'André Backes'),

('Contabilidade Básica', 'Contabilidade', 'José Carlos Marion'),

('Direito Constitucional', 'Direito', 'Pedro Lenza'),

('Introdução à Lógica Matemática', 'Matemática', 'A. C. Costa'),

('Geografia Geral e do Brasil', 'Geografia', 'Eustáquio de Sene'),

('Fisiologia Médica', 'Medicina', 'Arthur C. Guyton e John E.

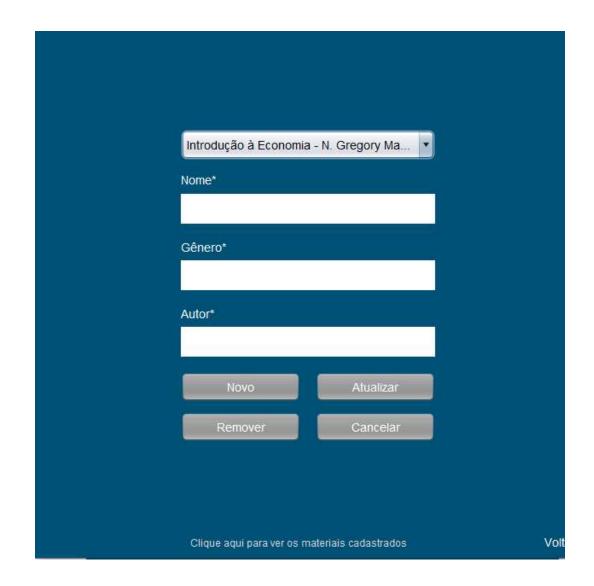
```
Hall'),
('Administração de Marketing', 'Marketing', 'Philip Kotler'),
('Didática: Teoria e Prática', 'Educação', 'José Carlos Libâneo'),
('Microeconomia', 'Economia', 'Hal R. Varian'),
('Eletromagnetismo', 'Física', 'David J. Griffiths');
select * from AULA;
create Table Aula(
codigo int primary key auto increment,
nomeProf varchar(30),
Materia varchar(20),
Conteudo varchar(40),
Link varchar(100)
);
show tables;
INSERT INTO Aula (nomeProf, Materia, conteudo, link)
VALUES (
"HISTORIAR-TE", "História", "Segunda guerra",
"https://www.youtube.com/watch?v=Vq9olj2ecU8")
```

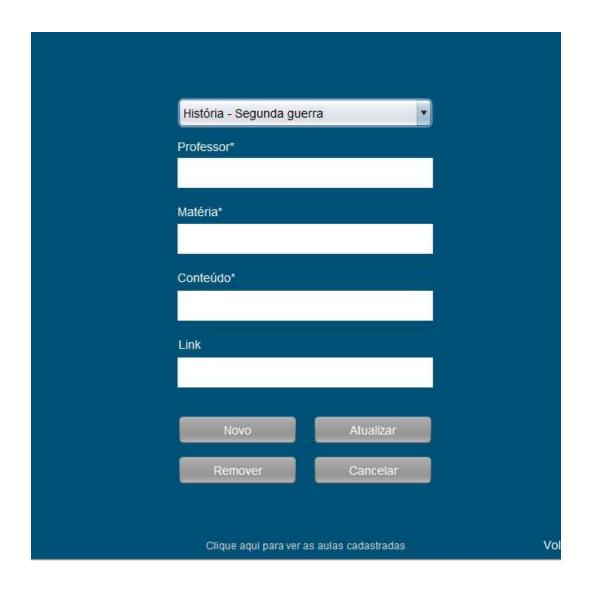
• Protótipo de Interface



ļ.	Nome*	en.
ñ	Email*	
	Endereço*	
9	CPF*	
	Telefone*	
)
	Login*	
	Senha*	
	Mostrar a senha	
	Cadastrar	
	Já tem uma conta? Faça login	Volt









Conclusão

A plataforma E-learning desenvolvida pelo grupo "Code Friends" é um passo importante na promoção da ODS 4 - Educação de Qualidade.

Ao oferecer acesso gratuito e offline a materiais educacionais, nossa plataforma ajuda a superar barreiras geográficas e sociais, tornando a educação mais acessível.

Apesar dos desafios de infraestrutura e acesso desigual à tecnologia, a plataforma se destaca por sua interface intuitiva e facilidade de uso. Dessa forma, "Code Friends" contribui para ampliar o acesso à educação, garantindo que mais alunos possam aproveitar oportunidades de aprendizado de qualidade, independentemente de suas circunstâncias.

Referências Bibliográficas

https://www.ipea.gov.br/ods/ods4

Anexo I