

| | | | |
|---------|------------------------|------------------|-------------|
| ID.: GL | Projeto: Game Learning | Data: 08/10/2018 | Versão: 1.0 |
|---------|------------------------|------------------|-------------|

Documento de Visão

1. Objetivo

O objetivo do projeto consiste em dar uma utilidade educativa a jogos, onde essa plataforma seria utilizada em salas de aula por professores que escolheriam jogos aderidos a ela, e através disso poderia ser feita a avaliação do desempenho dos alunos nos jogos.

1.1. Referências

| Documento | Data de Criação (*) | Fonte de Origem |
|--------------------------|---------------------|-----------------|
| Microsoft Visual C# 2013 | | |
| | | |
| | | |

(*) Pode ser também a data da consulta ao documento publicado na Internet

2. Escopo

Este documento realiza a elicitação de requisitos de um sistema cuja finalidade é ser uma plataforma de desenvolvimento estudantil através do ensino de algoritmo. O sistema tem como público alvo estudantes e professores, de escolas técnicas e universidades.

2.1. Perfil dos Sistemas Atuais

Este sistema dificilmente irá substituir outro, pois ele será uma inovação no mercado, inicialmente funcionará no sistema operacional windows.

3. Não Escopo

A plataforma não terá conteúdo de ensino nela, apenas será suporte para jogo que tem esse conteúdo, também não haverá interação on-line entre aluno e professor.

4. Gestores

| Nome | Descrição | Responsabilidades |
|------|-----------|-------------------|
|------|-----------|-------------------|

| | | | |
|-------------------|-------------------------|----|--|
| Gustavo Fuzinelli | Gerente de configuração | de | Gerenciar a configuração |
| Paulo Belucci | Engenheiro de qualidade | de | Analisar e testar o resultado final do projeto |
| Silvio da Col | Gerente de projeto | | Gerenciar o projeto |

5. Levantamento de Necessidades

| | |
|------------------------------|---|
| O Problema é: | Má interação da plataforma com o jogo de conteúdo educativo. |
| Que afeta ... | Todos os usuários, tanto professores como alunos. |
| O impacto disto é ... | O resultado final do projeto não ser alcançado. |
| A Solução seria ... | Programar a plataforma de modo que suporte o jogo com eficácia. |

6. Principais Necessidades Classificadas por Categoria

Necessidades

1. A plataforma interagir bem com o jogo. (Crítico)
2. Conexão com o banco de dados (Importante)
3. Adaptabilidade com o SO (Importante)

7. Funcionalidades do Produto

1. **Necessidade:** A plataforma interagir bem com o jogo. (Crítico)
2. Conexão com banco de dados (importante)
3. Adaptabilidade com o SO (importante)

Funcionalidades

1. Plataforma suportar o jogo perfeitamente (crítico)

2. Conectar o banco de dados, tendo nele todas informações necessárias (importante)
3. Ter o SO funcional da plataforma instalado (importante)

8. Interligação com Outros Sistemas

A plataforma Game Learning será interligada com o jogo AlgoRace.

9. Restrições

A plataforma rodará em um computador local. Não estará disponível por meio de internet.

A plataforma disporá de apenas um jogo, o AlgoRace. Podendo este número ser expandido futuramente.

10. Documentação

No projeto haverá um tutorial como manual de instruções de uso da plataforma, tanto para utilização dos professores, quanto dos alunos.

[Responsável Contratante]

[Responsável Contratado]