

# **MANUAL DE USO DO SOFTWARE**

**StudyA+**

**Manaus/AM  
2022**

## SUMÁRIO

<b>1 - Tela inicial.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 - Tela de cadastro.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 - Tela de Login.....</b>	<b>5</b>
<b>2 - Tela de tarefas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Painel de tarefas não concluídas.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Painel de tarefas concluídas.....</b>	<b>7</b>
<b>3 - Tela de criação de tarefas.....</b>	<b>8</b>
<b>4 - Tela de desempenho.....</b>	<b>8</b>
<b>5 - Tela de objetivos.....</b>	<b>9</b>
<b>6 - Tela de dicas de estudo.....</b>	<b>9</b>
<b>7 - Tela de metodologias.....</b>	<b>10</b>
<b>8 - Tela de recompensas.....</b>	<b>12</b>
<b>8.1 - Painel de recompensas bloqueadas.....</b>	<b>13</b>
<b>8.2 - Painel de recompensas desbloqueadas.....</b>	<b>13</b>
<b>8.3 - Tela de desafios para cumprir.....</b>	<b>14</b>
<b>9 - Tela do MyDolly.....</b>	<b>15</b>
<b>10 - Tela de perfil do usuário.....</b>	<b>17</b>
<b>10.1 - Tela para alterar informações do usuário.....</b>	<b>17</b>
<b>10.2 - Alterar foto de perfil.....</b>	<b>18</b>
<b>10.3 - Botão de Logout.....</b>	<b>18</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	4
Figura 2.....	5
Figura 3.....	5
Figura 4.....	6
Figura 5.....	6
Figura 6.....	7
Figura 7.....	7
Figura 8.....	8
Figura 9.....	8
Figura 10.....	9
Figura 11.....	10
Figura 12.....	10
Figura 13.....	11
Figura 14.....	11
Figura 15.....	12
Figura 16.....	13
Figura 17.....	13
Figura 18.....	14
Figura 19.....	14
Figura 20.....	14
Figura 21.....	15
Figura 22.....	15
Figura 23.....	16
Figura 24.....	16
Figura 25.....	16
Figura 26.....	17
Figura 27.....	17
Figura 28.....	18
Figura 29.....	18

## 1 - Tela inicial

Esta tela mostra ao usuário duas opções onde estão : Cadastro e Login. É uma tela bem simples onde não há muitas dificuldades para serem enfrentadas pelo usuário.

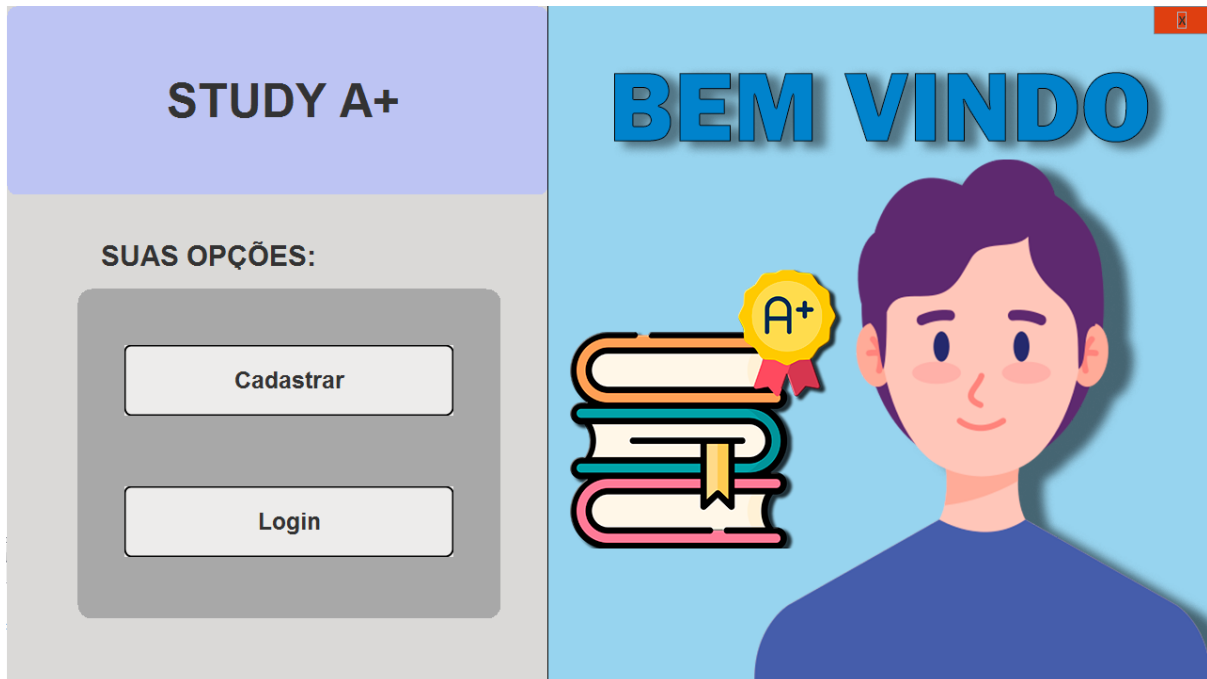


Figura 1

### 1.1 - Tela de cadastro

Esta tela exige do usuário algumas informações, como: Nome, Senha, Idade e Sexo para que o sistema realize o cadastro, assim que o cadastro for realizado, o usuário deve retornar para a tela de login, onde o realizará e entrará no software para utilizá-lo. Caso a confirmação da senha esteja errado, o cadastro não é realizado aparecendo um aviso

TELA DE CADASTRO

Nome de usuário:

Senha:

Confirmar senha:

Idade:

sexo:

OK

VOLTAR

CADASTRO



Figura 2

## 1.2 - Tela de login

Esta tela exige do usuário algumas informações do cadastro do usuário como nome e senha para que realize o login, se as informações estiverem corretas e o usuário existir no Banco de Dados, o login será realizado, caso contrário um aviso aparecerá e o login não será realizado.

TELA DE LOGIN


Nome de Usuário:

Senha:

OK

VOLTAR

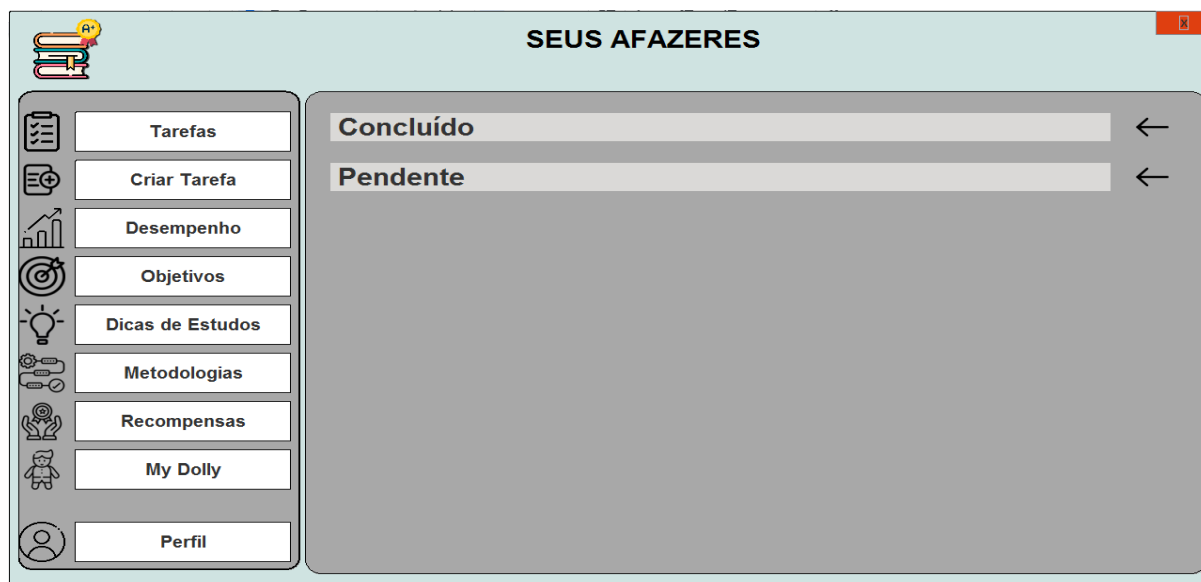
LOGIN



**Figura 3**

## **2 - Tela de tarefas**

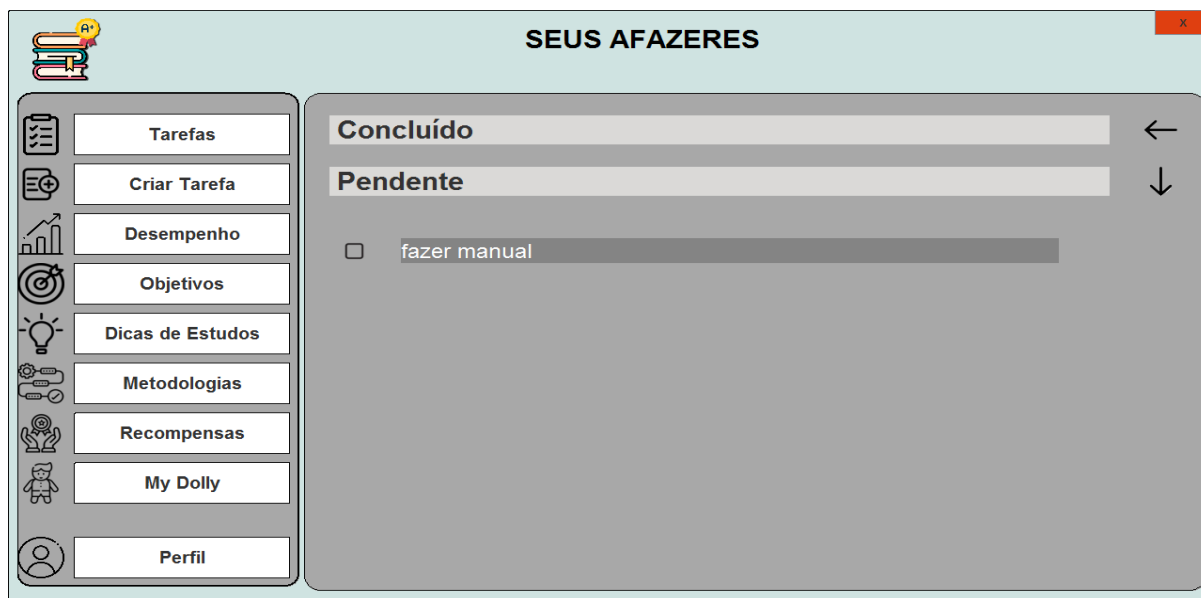
Esta tela mostra ao usuário dois painéis onde estão divididas suas tarefas em concluídas e não concluídas..



**Figura 4**

### **2.1 - Painel de tarefas não concluídas**

Este painel mostra ao usuário suas tarefas que ainda precisam ser cumpridas, para cumprir basta clicar na caixinha de listagem.



**Figura 5**

Caso o usuário não possua tarefas, o próprio software o alerta para criá-las.

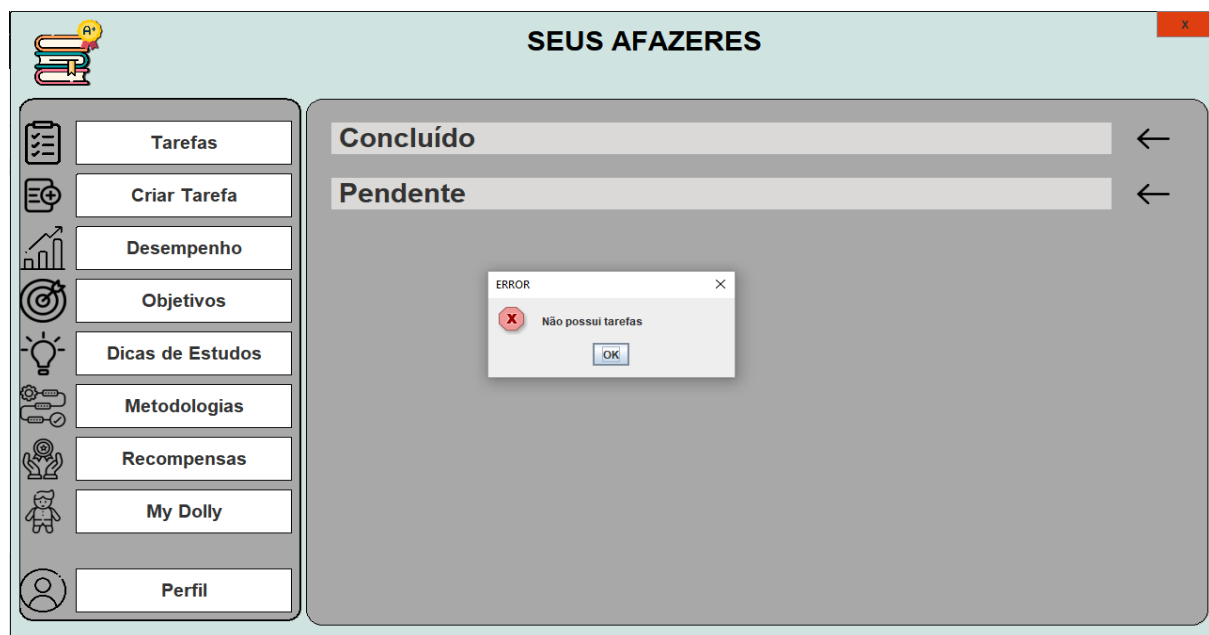


Figura 6

## 2.2 - Painel de tarefas concluídas

Este painel mostrará ao usuário as tarefas já marcadas como concluídas pelo mesmo, caso não tenha nenhuma tarefa concluída

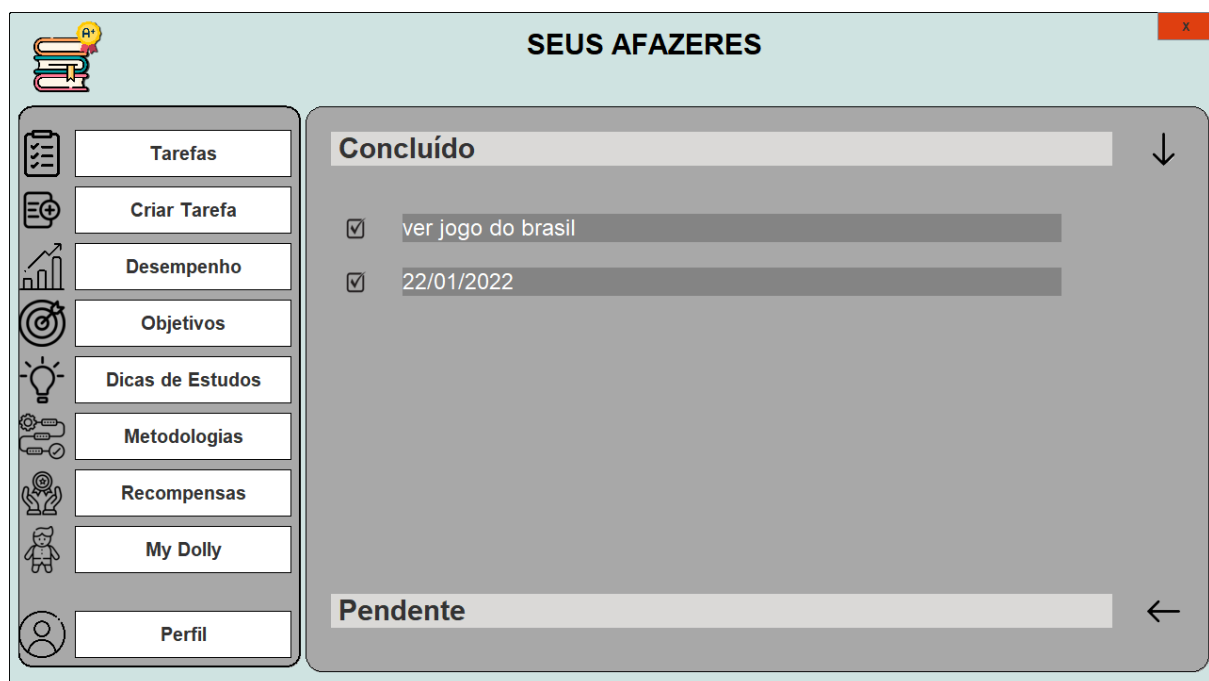
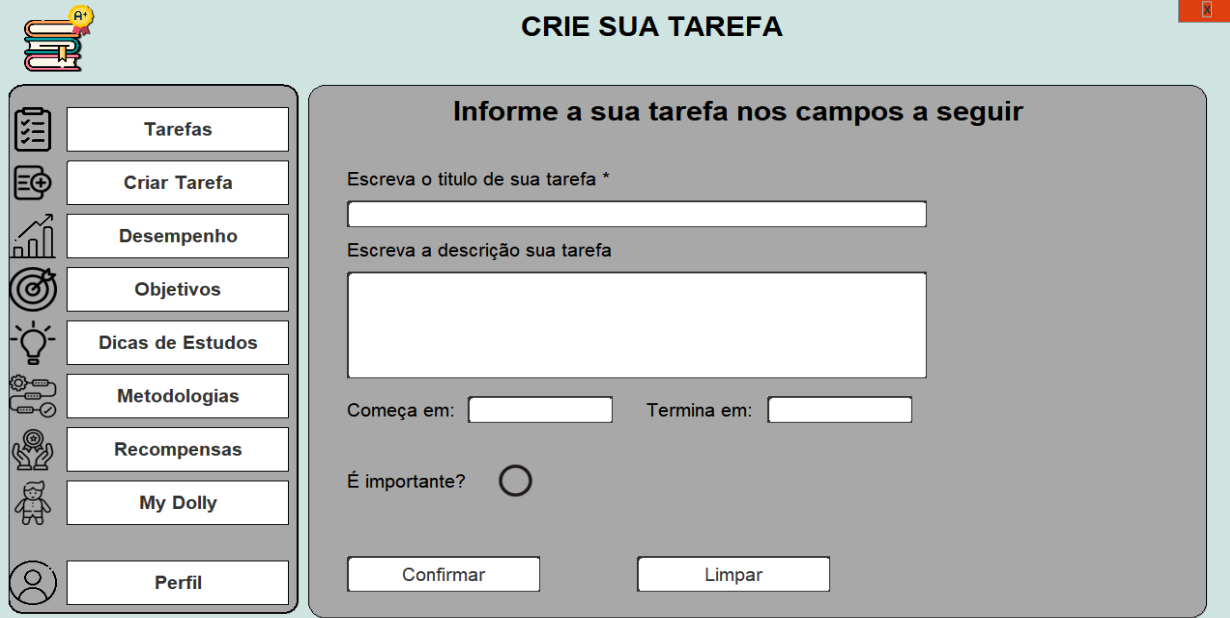


Figura 7

## 3 - Tela de criação de tarefas

Esta tela possibilita ao usuário a criar suas tarefas e personalizá-las como quiser, basta preencher tudo para que a tarefa seja inserida sem problemas, podendo haver apenas erros de data, onde a mesma não pode ser uma data considerada irreal.



**CRIE SUA TAREFA**

Informe a sua tarefa nos campos a seguir

Escreva o título de sua tarefa \*

Escreva a descrição sua tarefa

Começa em: Termina em:

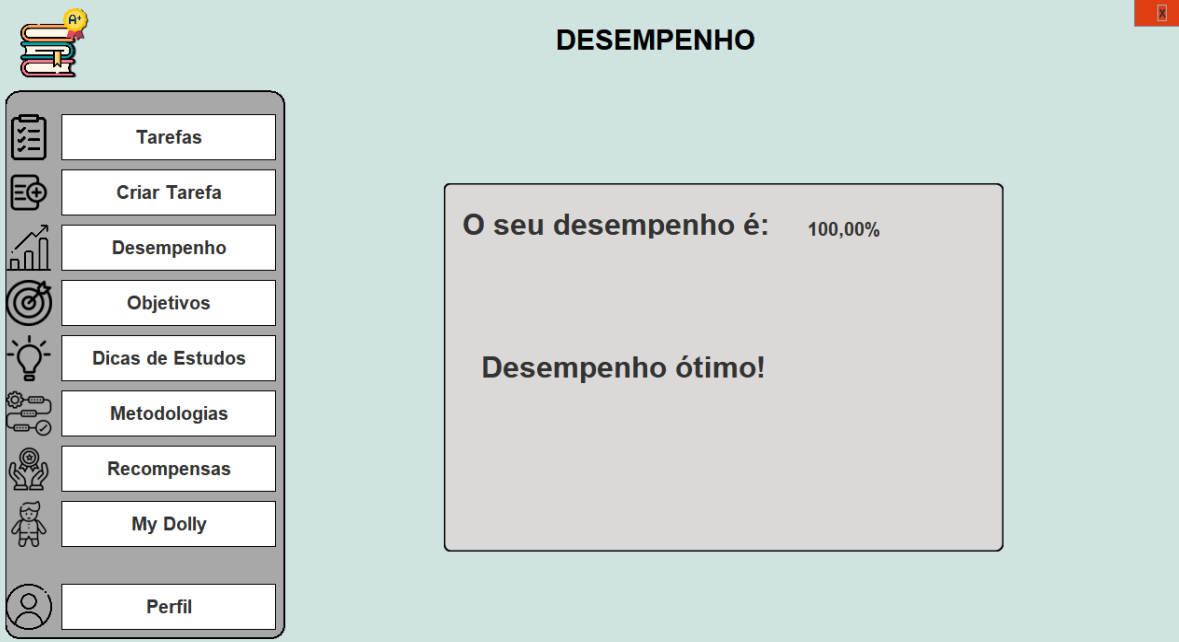
É importante? ☐

Confirmar Limpar

Figura 8

#### 4 - Tela de Desempenho

Esta tela é muito simples, mostra ao usuário seu desempenho baseado nas tarefas que o mesmo cumpriu, ou seja, quando há duas tarefas pendentes e concluir um delas, o desempenho será de 50%.



**DESEMPENHO**

O seu desempenho é: 100,00%

Desempenho ótimo!



**Figura 9**

## **5 - Tela de objetivos**

Esta tela se assemelha com a dinâmica das tarefas, porém os objetivos do usuário são aquilo que ele almeja alcançar utilizando este software. Ele pode novamente dar o nome do objetivo, assim como pode colocar a data para que se lembre do mesmo e assim adicionar na tabela.

**Objetivos**

O que deseja alcançar? Tente Explorar seus objetivos com base em seu calendário.

Coloque seus objetivos aqui!

Data do objetivo

Formato(DD/MM/AAAA)

Criar Limpar

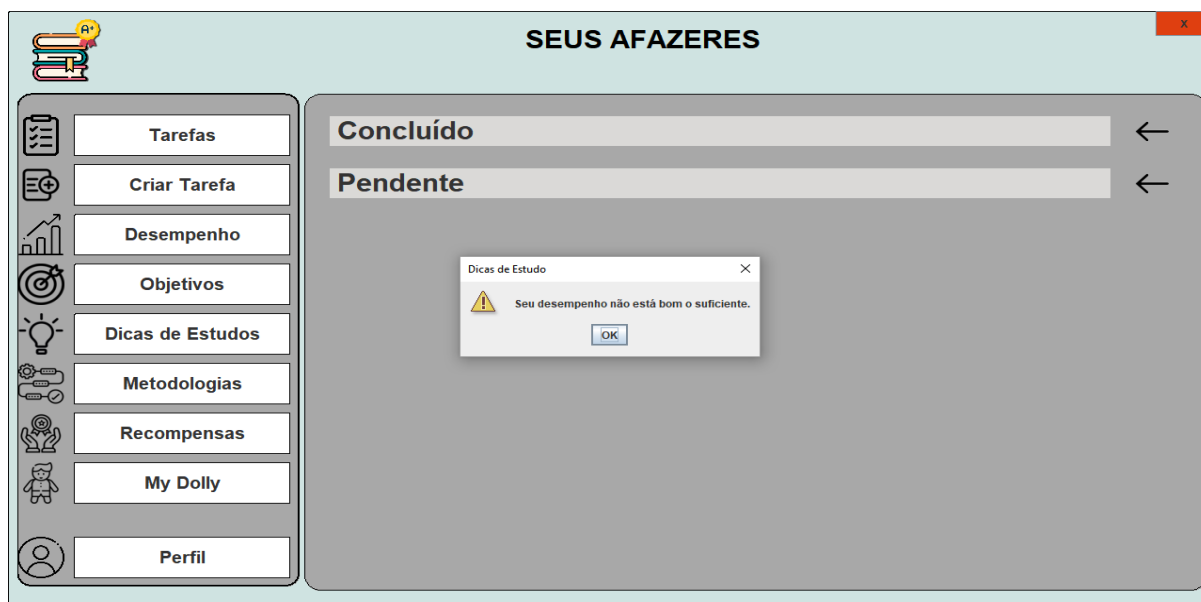
**Seus objetivos** Pesquisar

Objetivos	Data
-----------	------

**Figura 10**

## **6 - Tela de dicas de estudo**

Esta tela é baseada no desempenho do usuário, ele não poderá acessá-la caso seu desempenho esteja abaixo de 60%, caso essa afirmação seja verdadeira o software avisará.



**Figura 11**

Caso seu desempenho esteja acima de 60%, o usuário acessa a tela normalmente, onde funciona de uma maneira muito simples, o usuário apenas precisará clicar no botão para gerar as dicas.



**Figura 12**

## 7 - Tela de metodologias

As informações desta tela são baseadas na idade da pessoa, no caso o que define as informações de metodologia desta tela é a idade que por sua vez define a escolaridade.

Idade menor que 15 anos

**Sua idade é de um estudante do ensino fundamental,  
é recomendado que utilize esta metodologia.**

Use estas metodologias: Teste prático, Autoexplicação e Autointerrogação.

Consiste em 3 passos, o primeiro é o do teste prático, que simplesmente é realizar práticas sobre o que está querendo ser aprendido. Isso pode ser feito por meio de exercícios, repetições ou vídeos.

O segundo passo é a autoexplicação, onde basta você se imaginar como professor e começar a explicar para si mesmo em voz alta, pois quando se fala em voz alta é mais fácil de compreender o raciocínio.

O terceiro passo é a autointerrogação, este passo é similar ao segundo passo, também consiste em usar a voz alta, a diferença é que não irá ser explicado nada, apenas será levantado perguntas sobre o tema.

Alterar

Figura 13

Idade maior igual a 15 anos e Idade menor igual a 17 anos

**Sua idade é de um estudante do ensino médio,  
é recomendado que utilize esta metodologia.**

Use o método Robinson (EPL2R).

Para entender esta metodologia é preciso saber o que significa EPL2R:

\* E: Explorar.  
\* P: Perguntar.  
\* L: Ler.  
\* 2R: Rememorar e Repassar.

Cada um desses tópicos equivale à uma etapa, a primeira é explorar tudo sobre o conteúdo desejado, reunindo todas as informações possíveis. Isso é necessário para a segunda etapa que é investigar para gerar as perguntas e levantar dúvidas para serem respondidas. A terceira etapa consiste em uma leitura mais aprofundada do conteúdo, percorrendo com mais cuidado e atenção as linhas de leitura. O último passo é o R de rememorar, onde o intuito é fixar o que foi aprendido e depois repassar para ter ainda mais certeza.

Alterar

**Figura 14**

Idade maior que 17 anos

**Sua idade é de um estudante do ensino superior  
é recomendado que utilize esta metodologia.**

Use o método Pomodoro.

A técnica pomodoro é, na verdade, um método de gestão em tempo, e uma das mais conhecidas. Pode ser aplicada para diversas finalidades inclusive nos estudos, onde mostra grande resultados. Ela consiste em estabelecer 25 minutos para exercícios da atividade e 15 minutos de descanso. Ou seja, estudo na maior parte do tempo, e usa outro período para recuperar o fôlego e esse ciclo é repetido.

Para colocar em prática esta técnica, é recomendado utilizar um cronômetro e fica aberto a alterações no tempo. O ideal é que intercale sempre entre os períodos de dedicação com os de descanso, mas os minutos depende de quem aplica.

Alterar

**Figura 15**

## **8 - Tela de Recompensas**

A tela de recompensas traz informações de todas as recompensas existentes no aplicativo, clicando em alguma recompensa, será exibido uma breve descrição da recompensa.



Figura 16

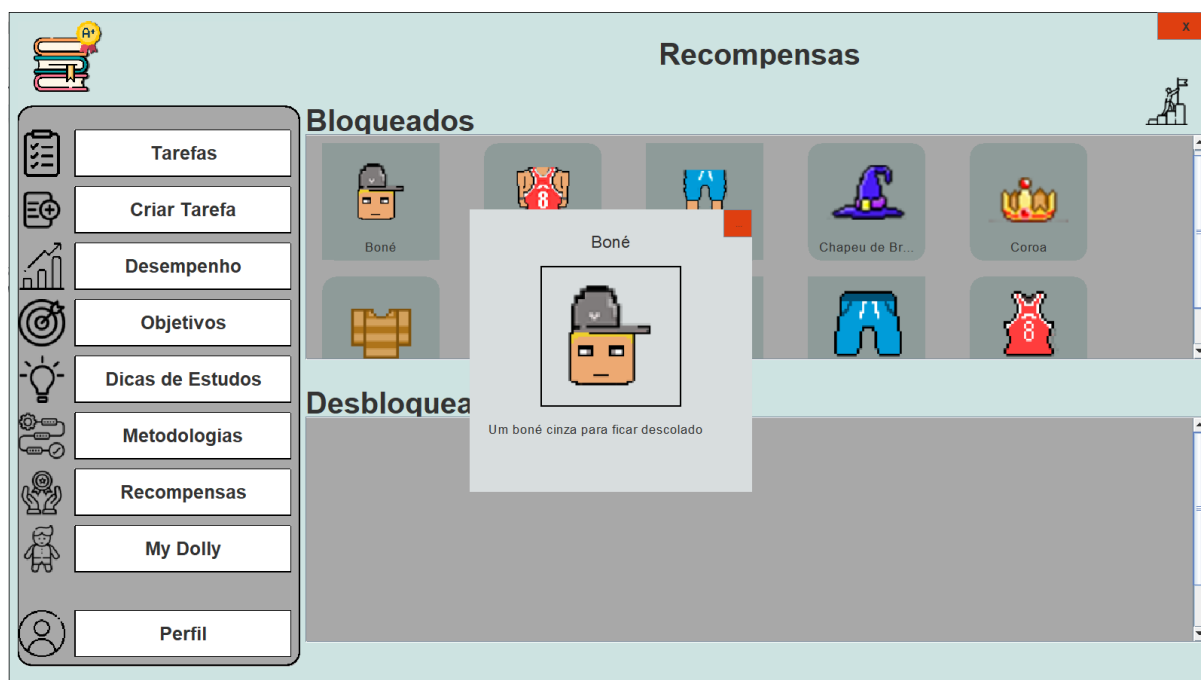
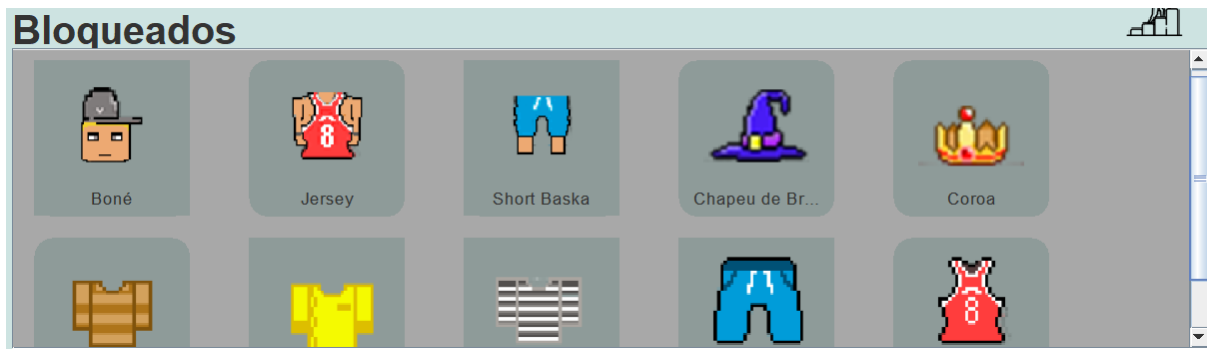


Figura 17

### 8.1 - Painel de recompensas bloqueadas

Esse painel exibe todas as recompensas que estão bloqueadas e o que é necessário que você cumpra um certo desafio para que seja desbloqueado.



**Figura 18**

### 8.2 - Painel de recompensas desbloqueadas

Esse painel exibe todas as recompensas que estão desbloqueadas pelo usuário, após o usuário cumprir certo desafio.



**Figura 19**

### 8.3 - Tela de desafios para cumprir

Para que essa tela de desafio seja exibida, o usuário deverá clicar em um ícone que representa desafios.



**Figura 20**

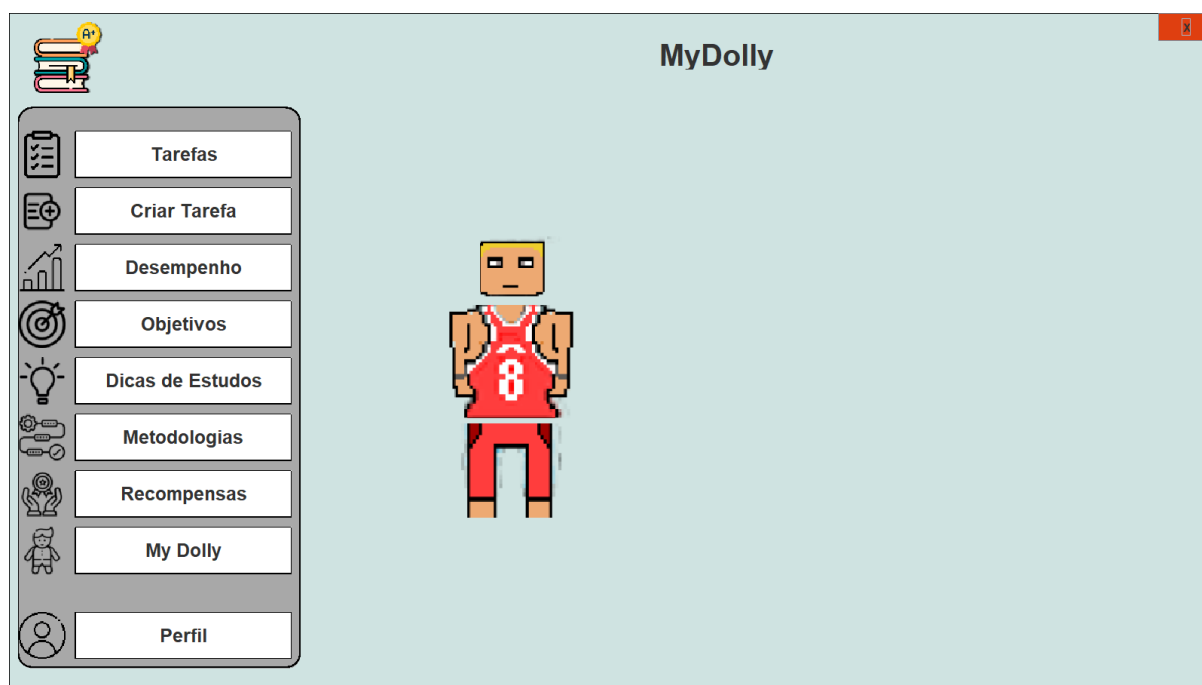
Após o usuário clicar, aparecerá uma tela com todos os desafios que são exigidos para conseguir alguma recompensa.



**Figura 21**

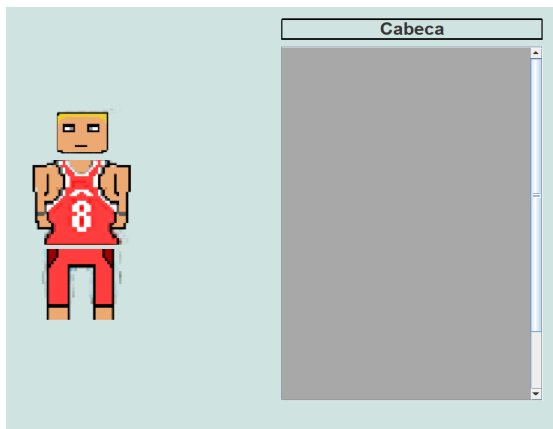
## 9 - Tela do MyDolly

Essa tela mostrará um bonequinho que o usuário poderá utilizar todas as recompensas que ele adquiriu a partir dos desafios que ele cumpriu, o usuário poderá modificar a partir do gosto dele.

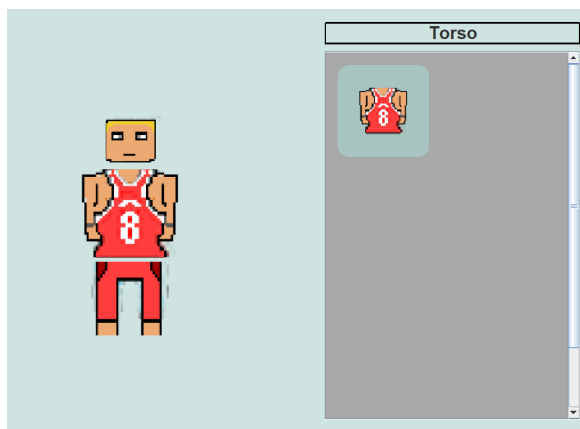


**Figura 22**

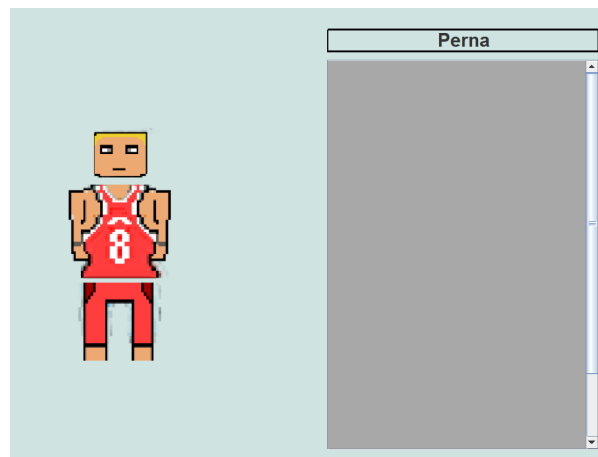
O usuário poderá modificar o seu MyDolly apenas clicando na parte onde ele deseja modificar, e claro, o usuário terá que possuir a parte do corpo correspondente para poder adicionar ao seu MyDolly.



**Figura 23**



**Figura 24**



**Figura 25**



## 10 - Tela de perfil do usuário

Esta é a tela de perfil do usuário, onde contém seus dados e algumas opções para ele mesmo personalizar.

Figura 26

### 10.1 - Tela para alterar informações do usuário

Esta tela é acessada pelo botão de configurações caso seja da vontade do usuário alterar alguma informação pessoal dele. Avisos aparecerão caso alguma das informações estiverem incorretas.

Figura 27

## 10.2 - Tela para alterar foto de perfil

Esta tela também é acessada pelo botão de configurações, permitindo ao usuário colocar uma foto para seu perfil para melhor conforto do mesmo.

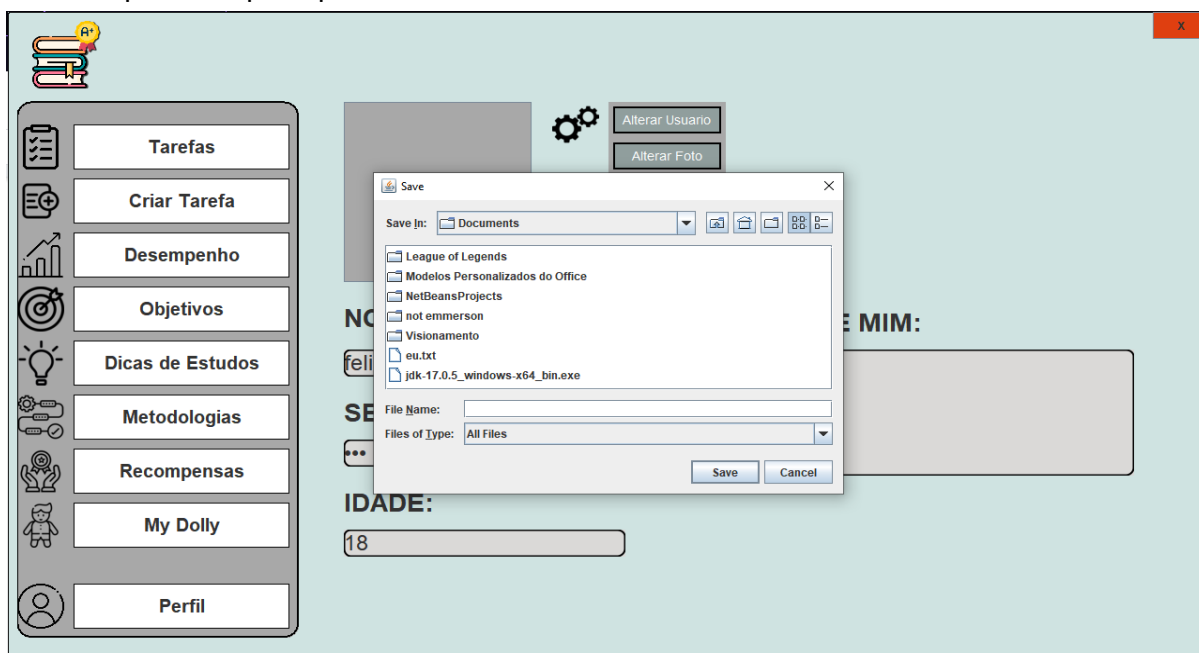


Figura 28

## 10.3 - Botão de “Logout”

Este botão permite que o usuário saia de sua conta para que possa entrar em outra ou qualquer necessidade que englobe esse cenário.



Figura 29