

FACULDADE DE INFORMÁTICA E ADMINISTRAÇÃO PAULISTA  
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CAIO GALLO BARREIRA - RM94526

GUILHERME MENEZES DA SILVA – RM89384

GUILHERME OLIVEIRA ROCHA – RM94771

JOÃO VICTOR DE SOUZA SILVA – RM92119

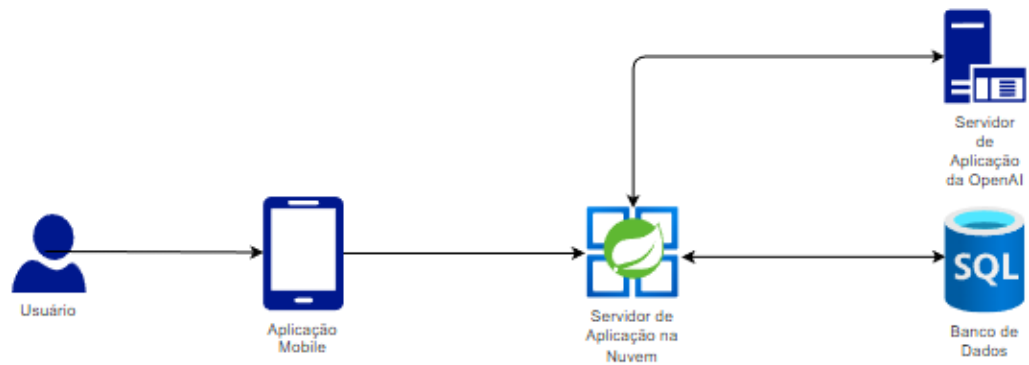
**TECHNOWARE SOLUTIONS**

São Paulo 2023

## Sumário

Diagrama Operacional.....	3
Integrações .....	3
Login de Usuário .....	3
Cadastro de Usuário .....	3
Tela Principal (Home).....	4
Tela de Detalhes da Matéria .....	4
Tela de Dúvidas .....	5
Tela de Adicionar Matéria .....	5
Tela de Perfil do Usuário.....	6

## Diagrama Operacional

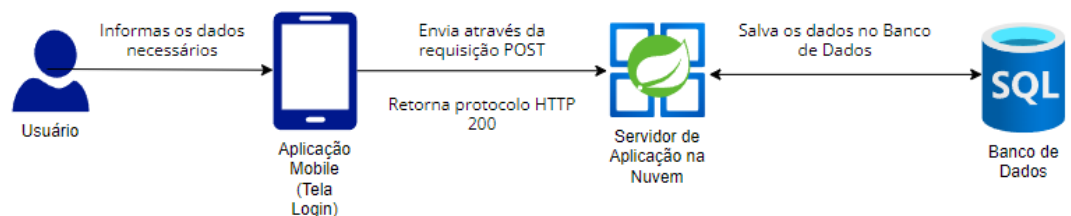


Fonte: De autoria própria.

## Integrações

### Login de Usuário

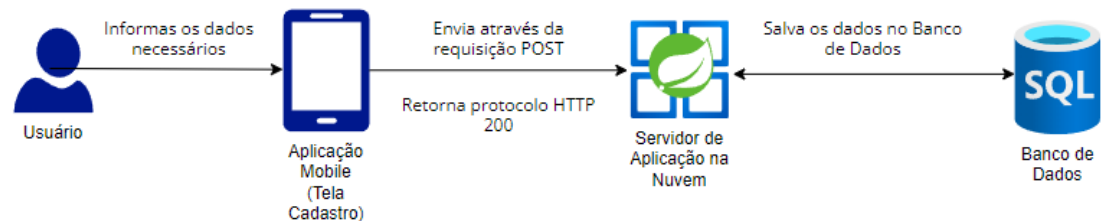
Ao entrar no aplicativo, o usuário depara-se com a tela de login. Se já for cadastrado, pode fazer o login informando seu e-mail e senha. Ao clicar em "Entrar", o aplicativo envia uma requisição POST para nossa API (Servidor de Aplicação na Nuvem) para autenticar o usuário. Se os dados forem encontrados no banco de dados, será retornado um token por meio de uma resposta HTTP 200, realizando o login e redirecionando o usuário para a tela principal (Home).



### Cadastro de Usuário

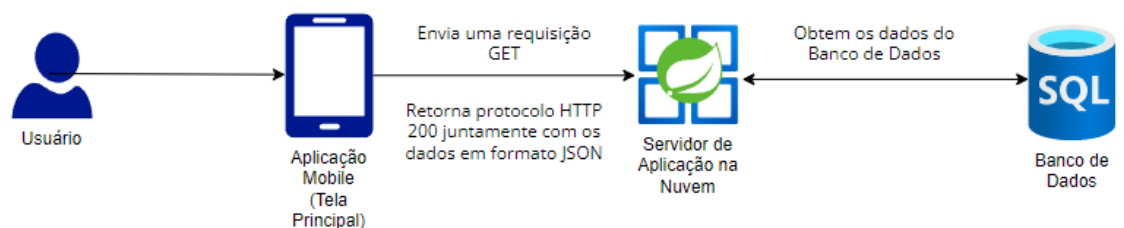
Se o usuário estiver na tela de login e não tiver cadastro, ele pode criar uma conta clicando no botão "Criar Conta". Isso o direcionará para a tela de criação de conta. Após preencher as informações necessárias de acordo com o pedido da API,

ao pressionar o botão "Criar conta", os dados são enviados para o Servidor de Aplicação, que os salva no Banco de Dados e retorna o código de protocolo HTTP 200.



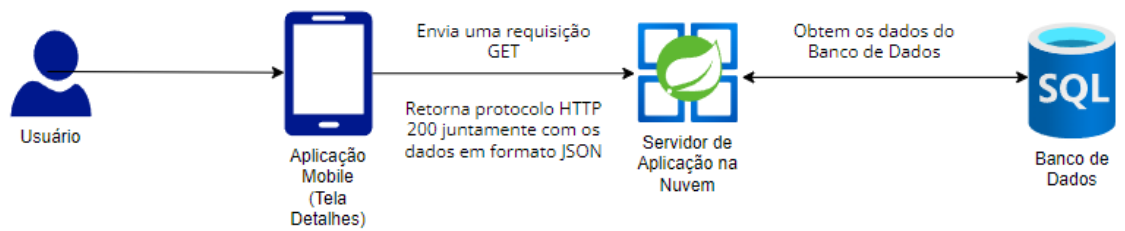
### Tela Principal (Home)

Após o login, o usuário é redirecionado para a tela principal do aplicativo. Lá, encontra uma lista de matérias. Se não tiver adicionado nenhuma matéria, a tela exibirá um texto informando que não há matérias salvas, juntamente com um botão para adicionar matérias. Ao pressionar o botão, o usuário é direcionado para a tela de "Adicionar Matéria". Os dados das matérias são obtidos do Banco de Dados pelo Servidor de Aplicação por meio de uma requisição GET, retornando o código de protocolo HTTP 200.



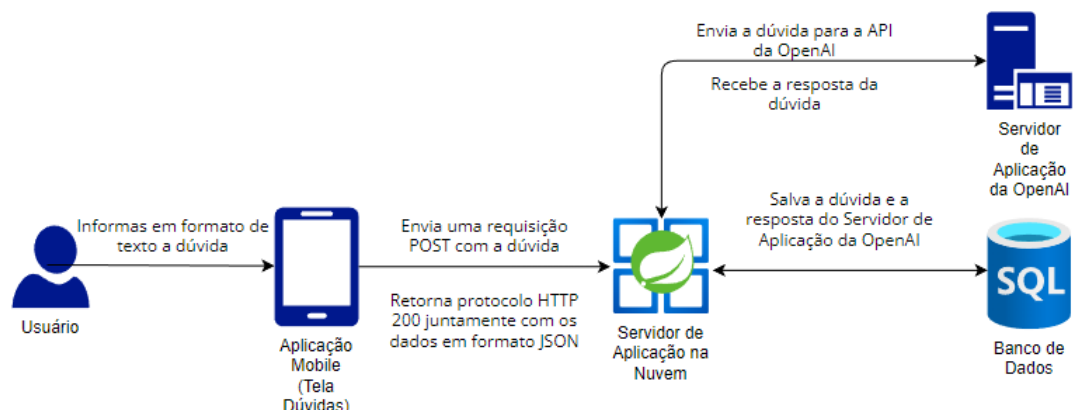
### Tela de Detalhes da Matéria

A tela de detalhes da matéria é aberta quando o usuário clica no botão "Visualizar Matéria". Nessa tela, são exibidos tópicos, links para vídeos, artigos e exercícios relacionados à matéria. Os tópicos são montados pela API, que obtém as informações necessárias do Banco de Dados por meio de uma requisição GET, retornando os dados juntamente com o código de protocolo HTTP 200.



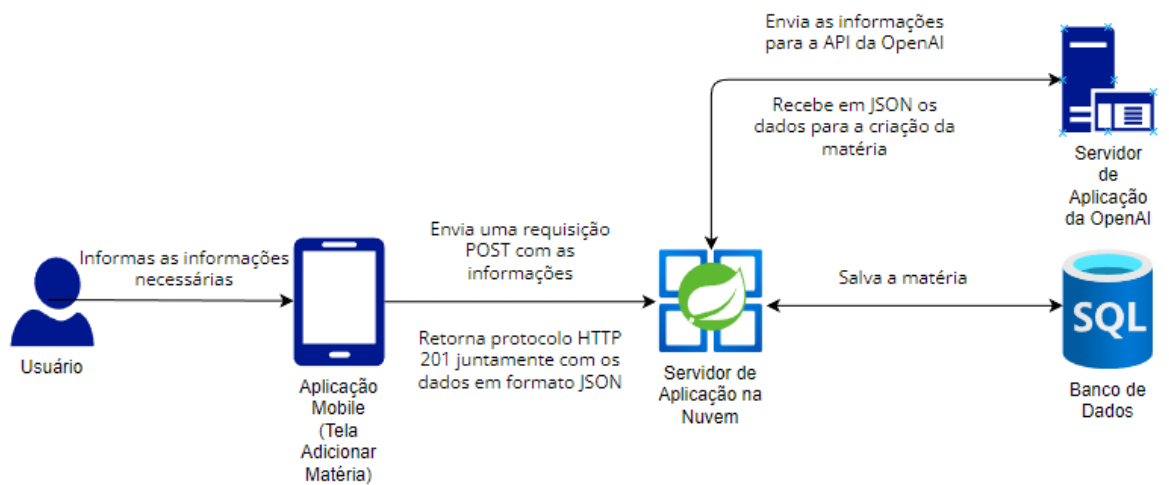
## Tela de Dúvidas

A tela de dúvidas é acessada somente a partir da tela de detalhes da matéria. Ao clicar no botão "Dúvidas", o usuário é direcionado para a tela de Ajuda, que é um chat. O usuário envia um texto para a API por meio de uma requisição POST, que por sua vez envia a mensagem para a API da OpenAI. A resposta da API da OpenAI é recebida, salva no Banco de Dados pela API e a página é atualizada, exibindo a resposta.



## Tela de Adicionar Matéria

Quando o usuário deseja estudar uma nova matéria, pode ir para a tela de adicionar nova matéria, acessada pelo botão "Adicionar Matéria" na tela principal. Essa tela contém um formulário em que o usuário preenche as informações necessárias. Ao clicar em "Gerar Estudo", a aplicação mobile envia os dados para a API por meio de uma requisição POST, que se conecta à API da OpenAI para gerar os tópicos, encontrar vídeos, artigos e criar exercícios relacionados à matéria. Uma vez gerados, os dados são retornados e a API os armazena no banco de dados, retornando o código de protocolo HTTP 201. A tela principal do aplicativo é então atualizada, exibindo a nova matéria.



## Tela de Perfil do Usuário

A tela de perfil do usuário exibe os dados do cadastro. A API obtém essas informações por meio de uma requisição GET ao Banco de Dados e retorna o código de protocolo 200 juntamente com os dados.

