



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO
DE JANEIRO**

Projeto e Construção de Sistemas 2015.1

Rascunho do Escopo do Projeto da Disciplina

Igor Balteiro, Thais Mester e Victor Farias

1. Objetivo

O objetivo da aplicação é, por meio de jogos, incentivar o ensino da matemática e possibilitar aos tutores e professores um acompanhamento do desempenho do aluno. O foco da aplicação é direcionado para a utilização em sala de aula com os professores e em casa com os tutores.

2. Funcionalidades

2.1 Cadastro

A personalização a partir do Cadastro não só permite ao Aluno continuar avançando nos níveis de dificuldade como também permite aos Professores e Tutores acompanharem o desempenho dos Alunos. Também funcionam como um mecanismo de segurança e privacidade, para que apenas os Professores tenham acesso às informações de todos os Alunos. Dados como nome, data de nascimento, a foto e a idade farão parte do cadastro.

2.2 Jogar

A partir desta funcionalidade, os Alunos têm seus conhecimentos testados e são incentivados a estudar ainda mais. Para tornar a experiência mais atrativa, serão desenvolvidos níveis de dificuldade.

Jogos confirmados:

- Tabuada.

2.3 Ranking

Para incentivar a competição e tornar a experiência mais divertida, o Ranking tem como objetivo classificar os Alunos de acordo com o desempenho de cada um.

3. Usuários

3.1 Aluno (Usuário Primário)

A esse usuário, será permitido acessar os Jogos, o próprio Cadastro e o Ranking.

3.2 Professor (Usuário Administrador)

Terá acesso ao Rendimento de todos os Alunos, ao Cadastro de todos os Alunos e poderá fazer Comentários sobre todos os Alunos.

3.3 Tutor (Usuário Secundário)

Acessará o Cadastro do Aluno de quem é tutor e o Rendimento deste mesmo aluno.