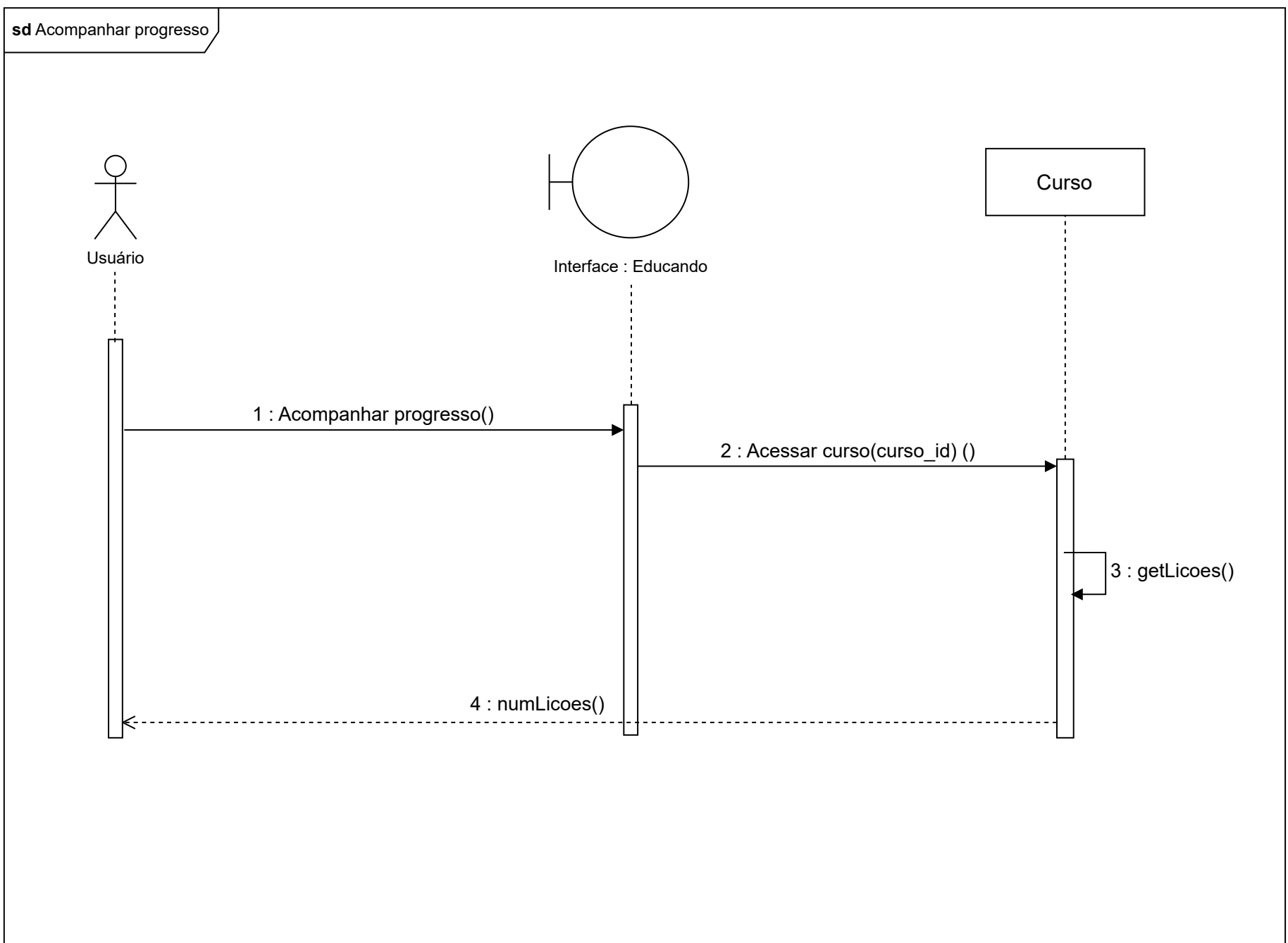


Configuração do Perfil

Nesse modelo o ator usuário escolhe a opção "Configurar perfil", caso seja a primeira vez ele irá criar um perfil, colocando seu CPF, nome, senha e seu nível de fluência.

Definir Preferência irá mudar o visual do aplicativo, como o tamanho da fonte e o tema do app, que varia entre Escuro e Brilhante (Dark e Light)

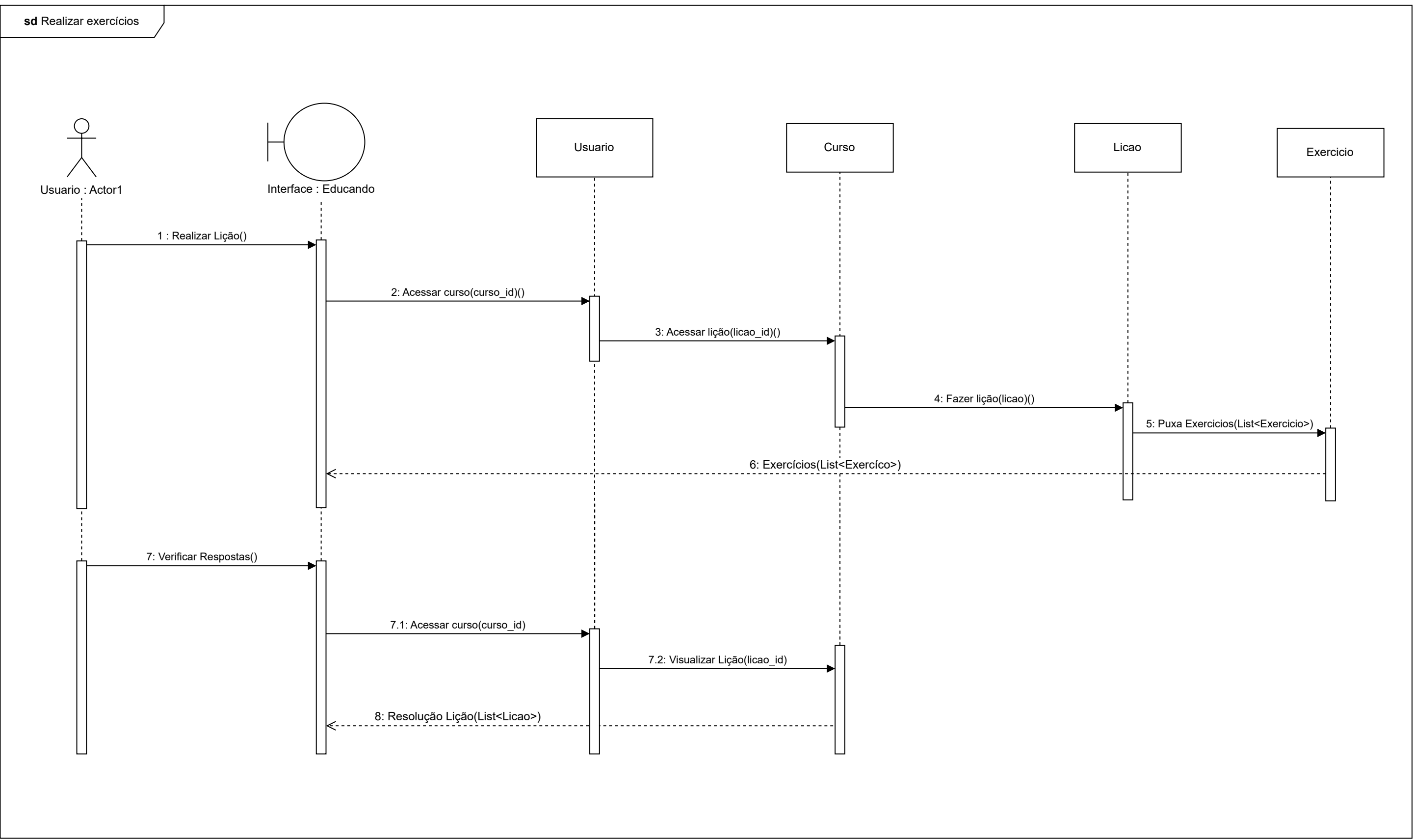
- 1- Usuário segue a opção de configurar perfil
- 2.1- Interface, pega os dados
- 2.2- Usuário define nível de Fluência
- 3- Interface mostra os dados manda dados
- 4- Usuário Define preferências visuais, tamanho da fonte, modo de luz do aplicativo (Dark ou Light)
- 4.1- Usuário define volume, vibração, notificações.



Acompanhar o progresso

Nesse modelo, o usuário acessa a interface que, por sua vez, acessa o curso correspondente. A gestão então pega as lições e verifica o número de lições feitas.

- 1- Usuario-> acompanha progresso
- 2- Interface, acessa curso
- 3- Gestao, pega as lições
- 4- Gestão, num de lições feitas



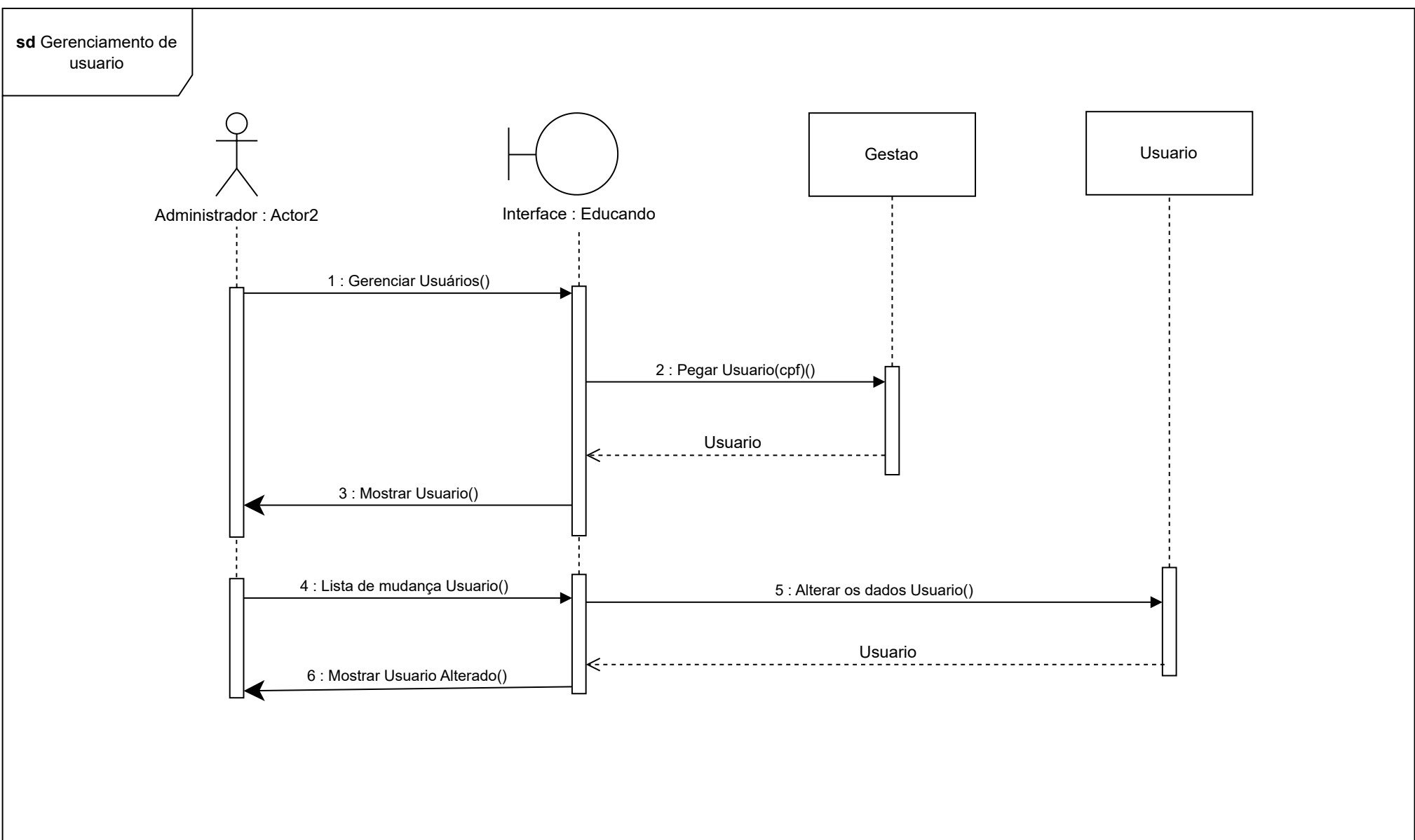
REALIZAR A LIÇÃO

Nesse modelo, o usuário clica para iniciar a lição, a interface pega o curso correspondente, acessa a lição adequada ao nível do usuário, e o usuário realiza a lição. Em seguida, o usuário acessa os exercícios individuais dentro da lição, e a interface, ao receber as respostas dos exercícios, devolve-os ao usuário. Após a lição ser completada, a interface devolve a lição respondida ao usuário.

CORRIGIR A LIÇÃO

Para corrigir a lição, a interface verifica as respostas do usuário, obtém o ID do curso para acessar a lição atual do usuário, e usa o ID da lição para corrigir as respostas corretas. Finalmente, a resolução da lista é enviada de volta ao usuário.

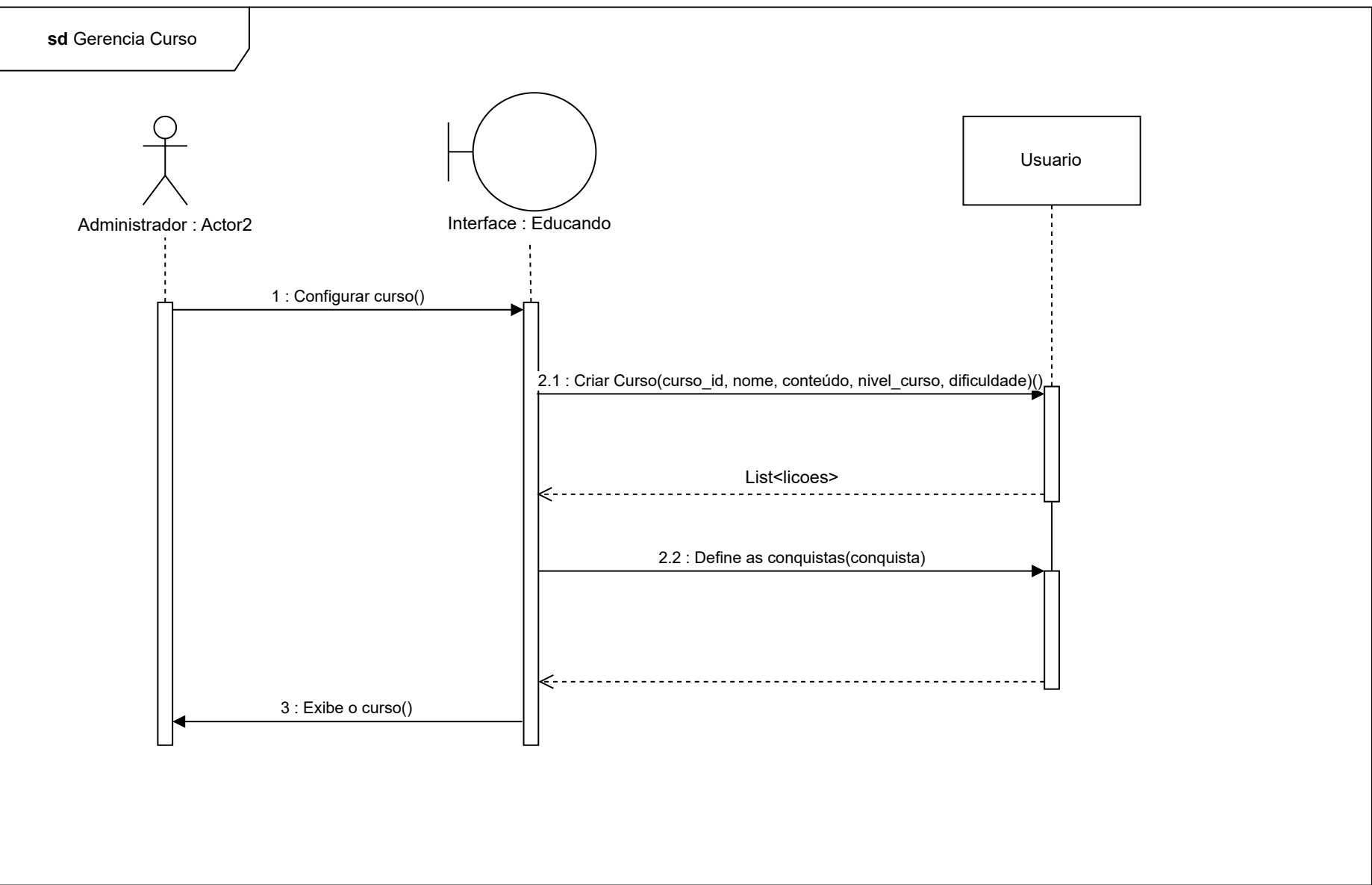
1. Usuário realiza lição
2. O Sistema identifica o curso
3. O Sistema acessa a lição
4. Sistema organiza lição
5. Sistema exibe exercicios
6. Exercícios são realizados
7. Sistema inicia verificação de respostas
- 7.1. Sistema identifica o curso
- 7.2. Sistema visualiza lição respondida
8. Usuário recebe respostas corrigidas



Gerenciamento de Usuário

Nesse modelo o ator administrador irá puxar o usuário que ele quer mexer através do CPF (PK) e a interface irá mandar uma lista com o usuário com aquele CPF com os dados da pessoa. O administrador alterará o dado da pessoa e mandará de volta para o sistema para a alteração no Banco de Dados, e mostrará a alteração do usuário

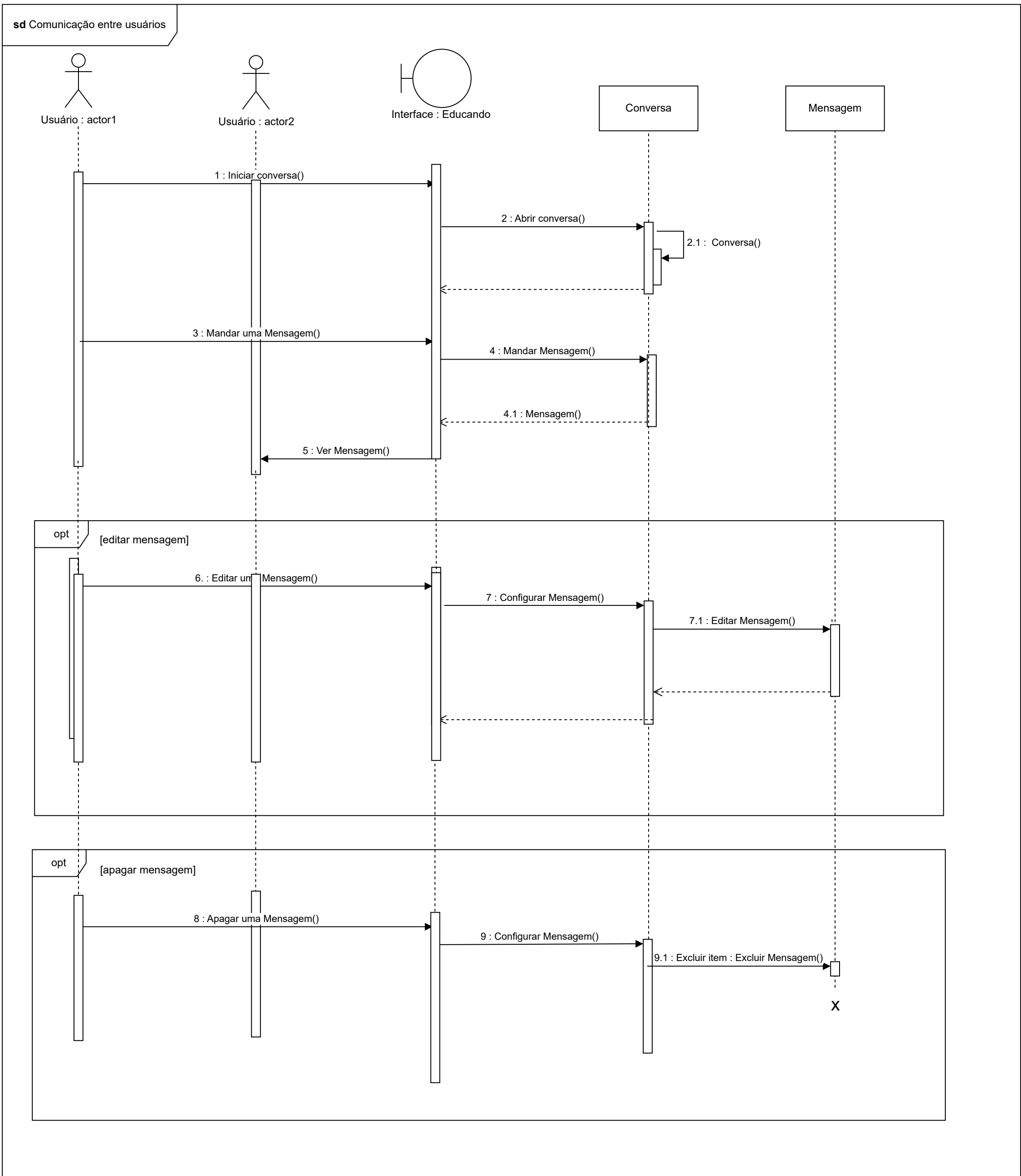
- 1- Administrador entra na função de configurar usuário
- 2- Interface, filtra os usuários pelo CPF
- 3- Interface mostra o usuário que possui aquele CPF
- 4- Administrador, manda as mudanças do usuário feitas
- 5- Sistema altera os dados
- 6- Mostra os dados alterados



Gerenciamento de Curso

Nesse modelo, o administrador entra na função de configuração de curso. A interface permite que seja criado um ID para o novo curso, regulado o nível de fluência, o nome, o conteúdo e a dificuldade, além de definir as conquistas que serão resgatadas ao avançar no curso. Finalmente, a interface exibe o curso ao usuário.

- 1- Administrador, entra na função de configurar curso
- 2.1- Interface, permite que seja criado um id para o novo curso, regulado o nível de fluência, o nome, o conteúdo e a dificuldade
- 2.2- Define as conquistas que serão resgatadas ao avançar no curso
- 3- Interface, exibe o curso ao usuário



COMUNICAÇÃO ENTRE USUÁRIOS:

Para iniciar uma conversa, o usuário clica em iniciar uma conversa e o sistema abre a conversa, criando uma entre os participantes selecionados. O usuário envia uma mensagem, que o sistema processa e envia a outro usuário. O outro usuário lê a mensagem recebida.

CENÁRIOS OPCIONAIS

1. Para editar uma mensagem, o usuário edita a mensagem, o sistema inicia a configuração da mensagem e a mensagem é editada.

2. Para apagar uma mensagem, o usuário apaga a mensagem, o sistema inicia a configuração da mensagem e o item mensagem é deletado.

1. Usuário clica em iniciar uma conversa
2. Sistema abre conversa
- 2.1 Sistema cria uma conversa entre participantes selecionados
3. Usuário envia uma mensagem
4. Sistema processa mensagem
- 4.1 Mensagem é enviada a outro Usuário
5. Outro Usuário lê a mensagem recebida

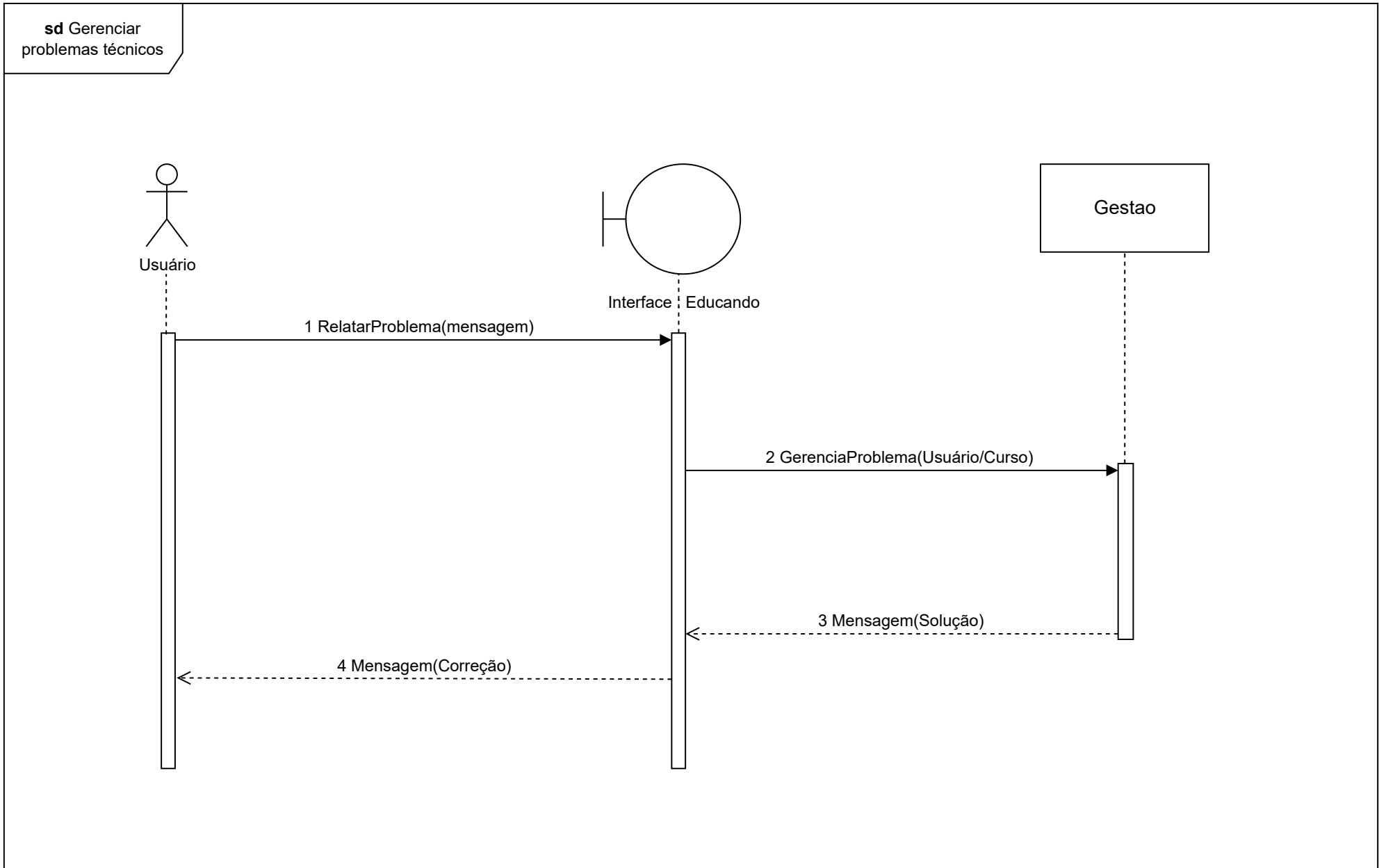
Cenários opcionais

Editar mensagem

6. Usuário edita mensagem
7. Sistema inicia configuração de mensagem
- 7.1 Mensagem é editada

Apagar mensagem

8. Usuário apaga mensagem
9. Sistema inicia configuração de mensagem
- 9.1. Item mensagem é deletado



RELATAR PROBLEMA

Nesse modelo o usuário envia uma mensagem para a gestão relatando o problema. A interface leva a mensagem para a gestão, que analisa o problema e envia uma mensagem com a solução. Por fim, a interface encaminha a solução para o usuário.

- 1- Usuário, Mensagem para a gestão relatando o problema
- 2- Interface, leva a mensagem para a gestão
- 3- Gestão, analisa o problema e envia a mensagem com a solução do mesmo
- 4- Interface, encaminha a solução para o usuário