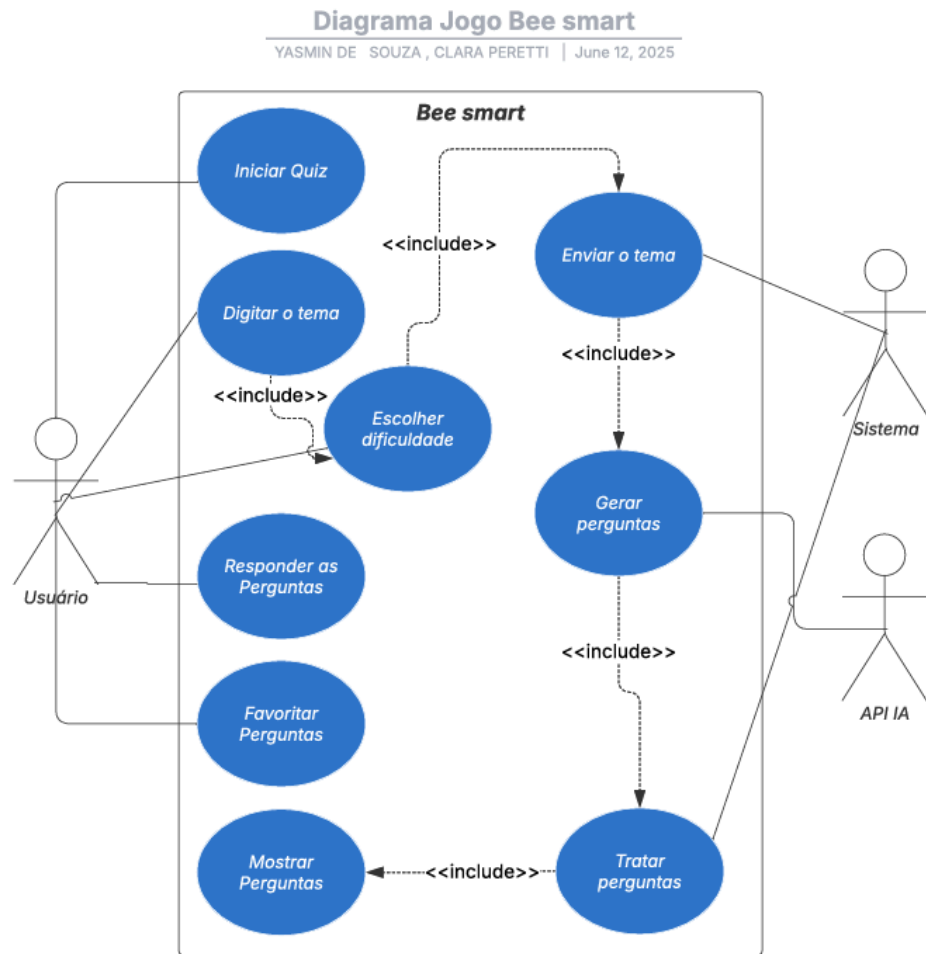


CASO DE USO - BEE SMART



MVP - BEE SMART

Nosso quiz tem como objetivo em primeira mão trazer experiências ao usuário de como vai ser o quiz de forma simples e funcional, simulando como vai ser a experiência com o jogo, então na versão MVP, o usuário vai visualizar funções básicas que o quiz vai oferecer que já permitem testar a aplicação.

Nesta primeira versão, o usuário poderá:

- Acessar a tela inicial do quiz.
- Escolher um tema para as perguntas.
- Visualizar uma tela de carregamento enquanto as perguntas são geradas.
- Interagir com as telas das perguntas com as alternativas.
- Receber o feedback imediato da alternativa escolhida por ele vendo se está certa ou não.
- Visualizar a tela final onde vai conter a pontuação feita no quiz.

Essas funcionalidades foram escolhidas para serem nosso fluxo básico da versão MVP do quiz, para que o usuário possa entender já a proposta de forma simples e funcional.

Exemplo de telas:

Tela Inicial do quiz



Tela de escolha de tema



Usamos IA para te ajudar nos seus estudos!
Basta escolher um tema que geramos 10 perguntas personalizadas pra você!

ESCOLHA O TEMA DO SEU QUIZ

Digite um tema para o quiz...

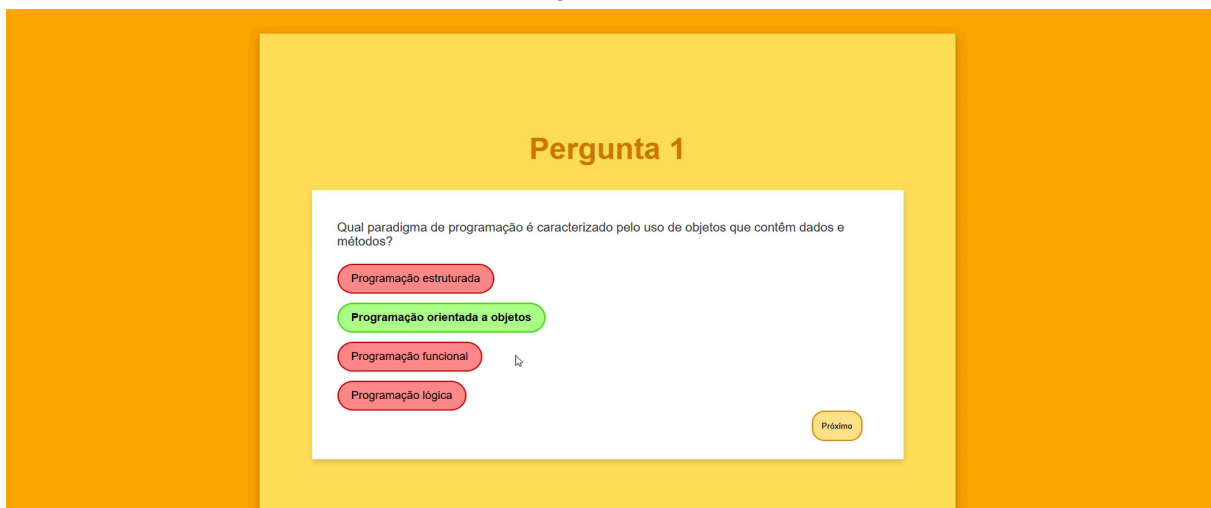
PRONTO

A interface da tela de escolha de tema possui um fundo amarelo com uma borda decorativa de gotas de mel na parte superior. Há uma abelha animada no canto superior esquerdo e outra no canto inferior direito, deixando uma trilha pontilhada. O texto principal está centralizado, com um campo de entrada para o tema e um botão 'PRONTO'.

Tela de carregamento



Tela de perguntas e respostas



Pergunta 1

Qual paradigma de programação é caracterizado pelo uso de objetos que contêm dados e métodos?

Programação estruturada

Programação orientada a objetos

Programação funcional

Programação lógica

Próximo

A tela de perguntas e respostas tem um fundo amarelo. No centro, uma caixa amarela contém o título 'Pergunta 1' e a pergunta: 'Qual paradigma de programação é caracterizado pelo uso de objetos que contêm dados e métodos?'. Abaixo da pergunta, há quatro botões de resposta: 'Programação estruturada', 'Programação orientada a objetos' (destacado em verde), 'Programação funcional' e 'Programação lógica'. Um botão 'Próximo' está no canto inferior direito da caixa.