

FACULDADE DA AMAZÔNIA OCIDENTAL

André Alfonso Peixoto

Dheizon Góis

João Carlos

John Wellington Silva de Souza

Tailan da Costa Abreu

Documentação do programa *sortest*

Rio Branco, AC

2019

André Alfonso Peixoto

Dheizon Góis

João Carlos

John Wellington Silva de Souza

Tailan da Costa Abreu

Documentação do programa *sortest*

Trabalho apresentado ao curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas na disciplina de Engenharia de Software como parte dos requisitos necessários à obtenção de nota para a N1.

Professor: Francisco Passos

Disciplina: Engenharia de Software

Turma: ADS-03

Rio Branco, AC

2019

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	3
2	LEVANTAMENTO DE REQUISITOS	4
3	CONCEITO DO <i>SOFTWARE</i>	5
4	ANÁLISE	6
5	RELAÇÃO DO CLIENTE COM O ESTABELECIMENTO	7
6	OBSERVAÇÕES IMPORTANTES	8
7	CONCLUSÃO	9

1 INTRODUÇÃO

É tarefa comumente associada aos docentes buscar maneiras de tornar o seu ofício diversificado e interativo para os alunos. Tal tarefa ocupa porção considerável de seu tempo. Como resultado, são valiosas as ferramentas capazes de automatizar ou facilitar a gestão das aulas, a sua preparação ou demais afazeres.

Nesse escopo trabalha a ideia do *sortest*, um *software* para auxiliar na aplicação de provas. Ele visa selecionar um grupo de questões de um banco de dados da escolha do usuário, colocando-as aleatoriamente em arquivo gerado.

A longo prazo, espera-se que a tecnologia possa favorecer em agilizar o uso de métodos que evitem as chamadas “colas” por parte dos discentes, o que pode ser feito em questão de minutos.

2 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Para programar, foi selecionada a linguagem C# em consideração às potencialidades das linguagens de programação conhecidas pela equipe responsável pelo desenvolvimento. Com os recursos para a adição intuitivo de janelas, a criação do *software* pôde ser agilizada.

Uma possibilidade levantada é a de gerar uma lista de questões já pré-pronta para que os professores tenham apenas de escolher aquelas que mais se encaixam no conteúdo lecionado para determinada turma. Como resultado, a aplicação está aberta à adição de banco de dados para acréscimo de perguntas e questionamentos em avaliações objetivas.

3 CONCEITO DO *SOFTWARE*

O desenvolvimento do programa se baseia na concepção de que a utilização de um sistema para manipular banco de questões é potencialmente útil para os docentes. A disponibilização gratuita do código fonte, que é aberto, possibilita que interessados adaptem o código para atender aos seus interesses, que podem divergir do estado atual do *software*.

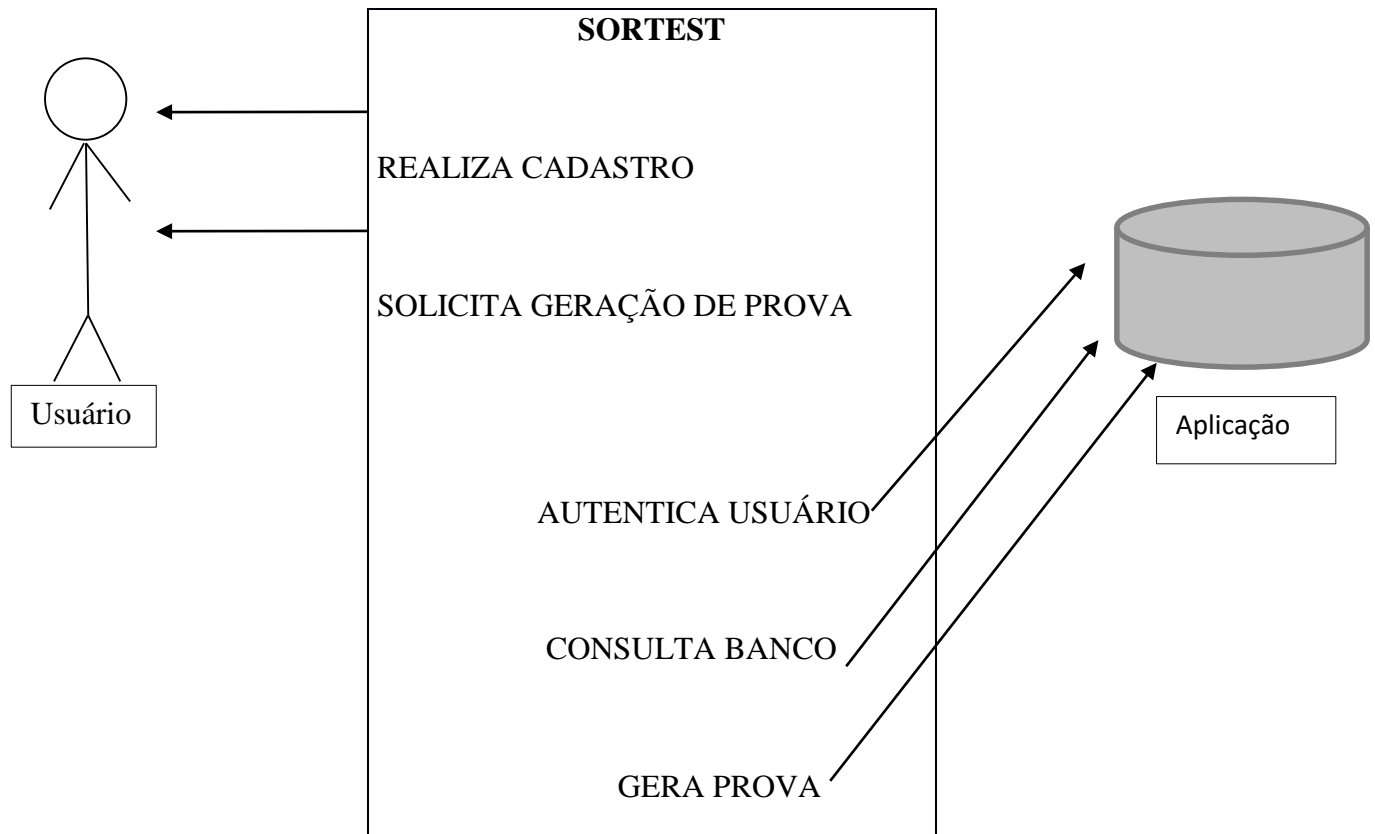
4 ANÁLISE

O código utiliza, na presente versão, um sistema de autenticação de usuários. Isso poderá ser revisado e, conseqüentemente, alterado em reformulações, a depender dos encaminhamentos a serem decididos.

Relativamente à integração com banco de dados, a funcionalidade por ora precisa ser adaptada pelo utilizador, tendo em vista ainda não haver uma conexão padrão que seja funcional e já venha com o *software*.

5 RELAÇÃO DO CLIENTE COM O ESTABELECIMENTO

A estrutura considerada para a implementação do sistema pode ser observada abaixo.



6 OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

Acreditamos que a aplicação ainda pode ser aprimorada significativamente. Dito isso, a equipe tem a intenção de continuar trabalhando no código, de modo a disponibilizá-lo no futuro com novas funcionalidades, tais como a integração direta com banco de dados de referência e geração de gabaritos para referência do professor.

7 CONCLUSÃO

Além de ter-se observado a necessidade do usuário por um *software* de qualidade que atenda às suas exigências, entendeu-se que a construção dele é de suma importância para que haja a facilitação do trabalho e a melhor administração do tempo. Um *software* capaz de atender às demandas docentes será de grande utilidade para agilizar as suas atividades.