

Especificação de Requisitos de Software Para Projeto Integrador: Sistema Web

Versão 1.0.2

Projeto Integrador: Sistema Web	Versão: 1.0.2
Especificação de Requisitos de Software	Data: 02/04/2024

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
14/03/2024	1.0	Criação dos requisitos de Front-end	Eliandra Cardoso
21/03/2024	1.0.1	Adicionando mais recursos e correções	Eliandra Cardoso
02/04/2024	1.0.2	Adicionando mais recursos e correções	Eliandra Cardoso

Projeto Integrador: Sistema Web	Versão: 1.0.2
Especificação de Requisitos de Software	Data: 02/04/2024

Tabela de Conteúdo

1.	Introdução	4
2.	Descrição Geral	4
2.1	Características do Usuário	4
3.	Recursos do sistema	4
3.1	Front-end	4
3.1.1	Tela Inicial	4
3.1.2	Tela “Sobre o projeto”	4
3.1.3	Tela “Primeira vez aqui”	4
3.1.4	Tela “Digite o código”	4
3.1.5	Tela “Gerar código”	5
3.1.6	Tela “Qual o seu nome”	5
3.1.7	Tela inicial do quiz	5
3.1.8	Tela “Quatro opções”	5
3.1.9	Tela “Verdadeiro ou falso”	5
3.1.10	Tela “Setinhas”	5
3.1.11	Pop-up de dica	5
3.1.12	Tela “Resposta errada”	5
3.1.13	Tela “Acabou o tempo”	5
3.1.14	“Resposta certa”	6
3.1.15	Tela “Minha conta”	6

Projeto Integrador: Sistema Web	Versão: 1.0.2
Especificação de Requisitos de Software	Data: 02/04/2024

Especificação de Requisitos de Software

1. Introdução

O projeto tem como objetivo tornar o aprendizado mais leve e divertido para crianças, sendo um jogo de perguntas e respostas gameficado, como um quiz.

2. Descrição Geral

A jornada dentro do site será completamente guiada, até que se chegue no quiz em si, considerando o usuário alvo. As categorias de pergunta disponíveis serão: matemática, tecnologia, idiomas, animais, comida, natureza, artes e esportes. As categorias não seguem necessariamente as matérias da escola, justamente para serem um complemento à elas. As duas maiores referências para este projeto foram o aplicativo Duolingo e o jogo Perguntados.

2.1 Características do Usuário

Os usuários principais do site serão crianças na faixa etária dos 6 aos 10 anos. Nessa idade, o uso das cores é importante, mas muitas crianças podem sentir-se sobrecarregadas com uma quantidade muito grande de estímulos e informações na tela. Os usuários extremos devem ser sempre considerados ao projetar um sistema: crianças com problemas de atenção ou coordenação motora, crianças portadoras de deficiência física ou mental, crianças que não são acostumadas com tecnologia, etc. todas devem poder usar o site.

3. Recursos do sistema

3.1 Front-end

Aqui serão descritos os recursos necessários para o front-end da aplicação.

3.1.1 Tela Inicial

A tela inicial deve conter uma mensagem de boas vindas e perguntar se o usuário é professor/responsável ou estudante. O usuário vai responder essa pergunta apertando em algum dos dois botões que vão conter as respostas (os botões precisam ter *hover* para responsividade):

- Botão “sou professor/responsável”: deve levar para a tela “Sobre o projeto” (recurso 3.1.2);
- Botão “sou estudante”: deve levar para a tela “Primeira vez aqui” (recurso 3.1.3).

3.1.2 Tela “Sobre o projeto”

Esta tela deve conter um texto de explicação sobre o projeto e um link para o projeto no GitHub. Deve haver um botão para voltar para a tela inicial (recurso 3.1.1)

3.1.3 Tela “Primeira vez aqui”

Esta tela deve conter uma mensagem perguntando ao estudante se é a primeira vez que ela usa o site, com um botão para sim e outro para não, ambos com *hover* para responsividade.

- Botão de “não”: leva para a tela “Digite o código” (recurso 3.1.4);
- Botão de “sim”: leva para a tela “Gerar código” (3.1.5).

3.1.4 Tela “Digite o código”

Esta tela deve conter uma mensagem de “bem vindo de volta”, com um input e um botão de confirmação para que o usuário possa digitar seu código secreto (palavra-passe). É interessante implementar alguma medida de segurança para caso o usuário clique no botão de confirmação antes de gravar sua palavra-passe.

Projeto Integrador: Sistema Web	Versão: 1.0.2
Especificação de Requisitos de Software	Data: 02/04/2024

3.1.5 Tela “Gerar código”

Esta tela deve mostrar uma palavra-passe única e solicitar ao usuário que anote essa palavra. O botão de confirmação levará para a tela “Digite seu nome” (recurso 3.1.6)

3.1.6 Tela “Digite seu nome”

Esta tela segue a mesma lógica da tela “Digite o código” (recurso 3.1.4), contendo um input e um botão de confirmação. A mensagem nesse caso deve ser algo do tipo “qual o seu nome?”.

3.1.7 Tela inicial do quiz

A tela inicial do quiz deve conter uma mensagem de “Olá”, com o nome do usuário. Deverá conter também oito botões, um para cada categoria do quiz. Conforme as categorias são selecionadas, os botões mudam de cor ou indicam de alguma forma que foram apertados. Após pelo menos um botão ter sido clicado, deve aparecer um botão para iniciar o quiz.

3.1.8 Tela “Quatro opções”

Esta tela deve conter um botão de dica, que abrirá um pop-up (recurso 3.1.11), um timer de 30 segundos, a pergunta do quiz e quatro botões com as opções de resposta. Além disso, deve haver um sistema de pontuação. Quando uma das opções tiver sido selecionada, o botão deve mudar de cor para indicar que foi selecionado e deve aparecer um botão de confirmação para seguir para a próxima tela, evitando o erro.

3.1.9 Tela “Verdadeiro ou falso”

Esta tela deve seguir as mesmas especificações da tela quatro opções (recurso 3.1.8), porém com apenas dois botões de opção: verdadeiro e falso.

3.1.10 Tela “Setinhas”

O terceiro tipo de pergunta do quiz é o que leva como resposta uma sequência de inputs nas setas do teclado. Duas imagens serão mostradas na tela, representando a saída e a chegada, e entre elas um caminho formado por setas, cada seta representando um passo a ser dado. Conforme as setas corretas forem sendo apertadas no teclado (ou seja, os passos corretos sendo dados), as setas na tela vão ficando verdes. Se uma seta errada for apertada no teclado, a próxima seta do caminho na imagem ficará vermelha, e após um breve período de tempo a questão é iniciada novamente, sem reiniciar o timer.

3.1.11 Pop-up de dica

O pop-up deve abrir assim que o botão de dica tiver sido apertado, contendo o texto para ajudar o usuário a responder a pergunta e um botão escrito “entendi” para voltar à questão.

3.1.12 Tela “Resposta errada”

Apenas para as questões de opção: a tela de resposta errada deve conter um botão que mostre a resposta certa e um botão de tente novamente para reiniciar a questão.

3.1.13 Tela “Acabou o tempo”

Esta tela segue a mesma lógica da tela de resposta errada, mudando apenas a mensagem.

- Para as questões de opção: as opções são tentar novamente ou ver a resposta certa
- Para as questões de seta: as opções devem ser tentar novamente ou ir para a próxima.

Projeto Integrador: Sistema Web	Versão: 1.0.2
Especificação de Requisitos de Software	Data: 02/04/2024

3.1.14 “Resposta certa”

- Nas questões de opção: quando o usuário acertar após clicar o botão confirmar, a opção correta deve ficar verde e deve aparecer um botão de “próxima”;
- Nas questões de seta: as setinhas ficarão todas verdes e deve aparecer um botão de próxima. Seria legal também implementar uma animação de comemoração por cima;
- Caso o botão “ver a resposta certa” seja apertado na tela de resposta errada: volta para a tela da pergunta com a opção correta em verde e um botão de “próxima”.

3.1.15 Tela “Minha conta”

Nesta tela, o usuário poderá ver e trocar sua foto de perfil de forma bem intuitiva. Além disso, haverá um contador de respostas certas. Em uma futura atualização, pode ser adicionada a funcionalidade de ver o histórico.