



Forma Palavras - Documentação

Este documento visa instruir o leitor a interpretar os dados gerados a partir de uma sessão do jogo Forma Palavras, desenvolvido para a disciplina de Desenvolvimento de Software.

INFORMAÇÕES GERAIS

- Os dados da sessão de cada usuário são gerados em formato **.xlsx**, visando uma fácil integração com quaisquer formas de visualização de dados que interpretem tabelas com facilidade.
- Um arquivo será gerado ao final de **toda e qualquer sessão** independente de o usuário finalizar o jogo, acertando ou errando as palavras.
- Ao final de toda sessão, o sistema questionará o usuário onde ele deseja guardar o arquivo gerado - seja no próprio armazenamento de seu dispositivo ou, com acesso a internet, compartilhando-o de alguma maneira.

PLANILHA 1: GERAL

horario_inicio:

- Unidade: Data e Hora (padrão ISO 8601, fuso horário UTC);
- Descrição: horário exato do momento em que o usuário clica em "JOGAR".

horario_fim:

- Unidade: Data e Hora (padrão ISO 8601, fuso horário UTC);
- Descrição: horário exato do momento em que o usuário sai da tela de jogo.

tempo_total:

- Unidade: segundos;
- Descrição: calculado a partir da subtração dos valores de horário de fim e início e representa a soma total de todos os gestos iniciados com alguma letra.

tempo_medio_por_letra:

- Unidade: segundos;
- Descrição: calculado a partir da soma do tempo de duração de todas as instâncias onde o usuário inicia um gesto com alguma letra até o momento em que o gesto é finalizado, seja ele válido ou não.

tempo_em_ociosidade:

- Unidade: segundos;
- Descrição: calculado a partir da soma do tempo de duração de todas as instâncias onde o usuário não está realizando gesto algum na tela de jogo, seja ele qual for.

letras_selecionadas_total:

- Unidade: quantidade (número de ocorrências);
- Descrição: número total de gestos iniciados com alguma letra na tela de jogo.

letras_posicionadas_corretamente:

- Unidade: quantidade (número de ocorrências);
- Descrição: número de gestos iniciados com alguma letra na tela de jogo que foram considerados como válidos e corretos.

letras_posicionadas_incorretamente:

- Unidade: quantidade (número de ocorrências);
- Descrição: número de gestos iniciados com alguma letra na tela de jogo que foram considerados como inválidos ou incorretos.

sessao_completada:

- Unidade: booleano (verdadeiro/falso);
- Descrição: representa se o usuário completou uma sessão de jogo ou não - isto é, se ele preencheu todos os espaços em brancos ao lado das figuras ou se ele saiu da tela de jogo em meio a uma sessão.

PLANILHA 2: AÇÕES

horario_inicio:

- Unidade: Data e Hora (padrão ISO 8601, fuso horário UTC);
- Descrição: horário exato do momento em que o usuário inicia um gesto com alguma letra na tela de jogo.

horario_fim:

- Unidade: Data e Hora (padrão ISO 8601, fuso horário UTC);
- Descrição: horário exato do momento em que o usuário finaliza um gesto iniciado com alguma letra na tela de jogo.

tempo_total:

- Unidade: segundos;
- Descrição: calculado a partir da subtração dos valores de horário de fim e início e representa a duração total de um gesto iniciado com alguma letra.

letra_selecionada:

- Unidade: caractere (texto);
- Descrição: representa a letra que o usuário selecionou no início de um gesto.

letra_esperada:

- Unidade: caractere (texto) ou nulo/vazio;

- Descrição: representa a letra que era esperada no espaço onde o usuário largou a letra selecionada - caso o usuário largue a letra em um espaço inválido, a letra voltará para sua posição inicial e este valor será **nulo/vazio**.

jogada_correta:

- Unidade: booleano (verdadeiro/falso);
- Descrição: representa se os valores dos campos **letra_selecionada** e **letra_esperada** são iguais - caso sejam iguais, a jogada é correta (verdadeiro).

jogada_valida:

- Unidade: booleano (verdadeiro/falso);
- Descrição: representa se um gesto foi finalizado largando a letra selecionada em um espaço válido - caso isso aconteça, a jogada é **válida** (verdadeiro) mas, caso não aconteça, a jogada é **inválida** (falso) e o campo **letra_esperada** será nulo/vazio.