**SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL**

Caleb Tavares Corrêa

**Viagem Pelo Tempo 2.0**

**Curitiba/PR**

**2018**

**Caleb Tavares Corrêa**

**Viagem Pelo Tempo 2.0**

**Curitiba/PR**

**2018**

### **ÍNDICE DE IMAGENS**

[Figura 1 Cronograma 14](#_Toc515042307)

[Figura 2 Canvas 15](#_Toc515042308)

[Figura 3 Protótipo de tela de cadastro 17](#_Toc515042309)

[Figura 4 Protótipo de tela de login 17](#_Toc515042310)

[Figura 5 Protótipo de tela de inicioFigura 6 Protótipo de tela de seleção de fase 18](#_Toc515042311)

[Figura 7 Protótipo de tela de jogo 19](#_Toc515042312)

[Figura 8 Protótipo de tela de ranque 19](#_Toc515042313)

[Figura 9 Protótipo de tela de perfil 20](#_Toc515042314)

[Figura 10 Caso de Uso 32](#_Toc515042315)

[Figura 11 Diagrama de entidade relacionamento 35](#_Toc515042316)

### **ÍNDICE DE TABELAS**

[Tabela 1 RF01 Realizar resposta 8](#_Toc508025864)

[Tabela 2 RF02 Login 9](#_Toc508025865)

[Tabela 3 RF03 Cadastro 9](#_Toc508025866)

[Tabela 4 RF04 Gerenciamento do perfil 10](#_Toc508025867)

[Tabela 5 RF05 Troca de perguntas 10](#_Toc508025868)

[Tabela 6 RF06 Checkbox "visualizar senha" 10](#_Toc508025869)

[Tabela 7 RF07 Selecionar momento histórico 11](#_Toc508025870)

[Tabela 8 RF08 troca de imagens(ataque) 11](#_Toc508025871)

[Tabela 9 RF09 Troca de imagens(Dano) 11](#_Toc508025872)

[Tabela 10 RF10 Troca de imagens(machucado) 12](#_Toc508025873)

[Tabela 11 RF11 Ranquamento de jogadores 12](#_Toc508025874)

[Tabela 12 RF12 Quantidade de respostas 13](#_Toc508025875)

[Tabela 13 RF13 Campos amostra no perfil 13](#_Toc508025876)

**SUMÁRIO**

[**ÍNDICE DE IMAGENS** 3](#_Toc516171057)

[**ÍNDICE DE TABELAS** 3](#_Toc516171058)

[**RESUMO** 5](#_Toc516171059)

[**INTRODUÇÃO** 6](#_Toc516171060)

[**PROBLEMATIZAÇÃO** 7](#_Toc516171061)

[**JUSTIFICATIVA** 8](#_Toc516171062)

[**REFERENCIAL TEÓRICO** 9](#_Toc516171063)

[**OBJETIVOS GERAL** 11](#_Toc516171064)

[**OBJETIVOS ESPECIFICO** 12](#_Toc516171065)

[**\*VIABILIDADE TÉCNICA E ECONÔMICA** 13](#_Toc516171066)

[**CRONOGRAMA** 14](#_Toc516171067)

[**BUSINESS MODEL CANVAS** 15](#_Toc516171068)

[**SUMÁRIO EXECUTIVO** 16](#_Toc516171069)

[**FERRAMENTAS** 2](#_Toc516171070)

[**PROTÓTIPOS** 2](#_Toc516171071)

[**REQUISITOS** 7](#_Toc516171072)

[**REGRAS DE NEGÓCIO** 15](#_Toc516171073)

[**DIAGRAMAS** 18](#_Toc516171074)

[**\*ARQUITETURA E METODOLOGIA** 22](#_Toc516171075)

[**TELAS** 23](#_Toc516171076)

[**\*PLANO DE TESTE** 24](#_Toc516171077)

[**\*CASOS DE TESTE** 25](#_Toc516171078)

[**\*CONCLUSÃO** 26](#_Toc516171079)

[**REFERÊNCIAS** 27](#_Toc516171080)

[**APÊNDICES** 29](#_Toc516171081)

### **RESUMO**

Esse jogo propõe a aprendizagem por meio de diversão e um pouco de competição para os mais empolgados em se divertir, aprender e vencer de dentro do conforto de sua casa.

### **INTRODUÇÃO**

Esse jogo que foi desenvolvido serve para aprender de forma mais fácil sobre história, seus momentos e suas divisões.

O jogo foi proposto após identificada a dificuldade minha e de colegas em localização e conhecimento sobre quando ocorreram os eventos durante a história e saber mais detalhes sobre esses mesmos eventos.

Para resolver esse problema foi usada a metodologia de desenvolvimento em scrun para desenvolvimentos ágeis, e formulada a resposta que mais fácil ajudaria os usuários do jogo a desenvolverem esse conhecimento, que foi por meio desse jogo em forma de quiz com perguntas sobre as 5 (cinco) divisões da história com acumulações de pontos.

### **PROBLEMATIZAÇÃO**

No meio social algumas vezes nos deparamos com conversas sobre o que aconteceu no passado, e isso é mais comum na escola, durante as aulas de história principalmente.

E muitos jovens e adultos não tem vontade ou disponibilidade de ficar estudando e procurando sobre esses acontecimentos do passado e algumas coisas mais especificas, como e quando aconteceram, qual a sua sequência e como acabaram.

### **JUSTIFICATIVA**

O projeto será para o aprendizado por meio da diversão, baseado em fatos históricos, de modo que aprendam de maneira lúdica a sequência dos eventos desde a pré-história aos dias atuais. O projeto será feito de acordo com a estrutura proposta pelo corpo docente do curso técnico de TI.

### **REFERENCIAL TEÓRICO**

Para fundamentar esse projeto foram buscados estudos, pesquisas, documentos, etc. que mostrem a carência dos jovens- adultos no conhecimento sobre história, sendo esse o segmento que procuro minimizar através desse projeto.

Um desses documentos vem da tribuna do norte em que foi realizado um questionário em duas turmas do 9° ano do ensino fundamental, de escolas públicas e privadas, esse questionário tem 7 (sete) questões sobre a história da independência do Brasil, algumas datas, símbolos e personagens que marcaram esse acontecimento. O resultado foi, que a maioria dos estudantes, tinham um conhecimento raso sobre os acontecimentos.

E na pesquisa “O Jovem e o ensino de História: a construção da concepção de história por alunos do ensino médio” de Joana D'arc Germano Hollerbach feito com aluno que estão saindo do ensino médio (alunos do 3° ano do ensino médio) de escolas públicas e privadas do município de Govenador Valadares foi feito com um questionário de 36 (trinta e seis) questões, sendo 29 (vinte e nove) de aspectos socioeconômicos e 8 (oito) sobre as suas concepções sobre história.

É dito em sua pesquisa que: “Ao final da pesquisa pudemos perceber que, apesar das condições socioeconômicas que distinguem os sujeitos, não foi possível identificar indícios significativos de interferência do meio social sobre as concepções construídas pelos jovens pesquisados, ao longo da educação básica. Percebemos a escola como um espaço que se sobrepõe sobre os demais na construção do conhecimento histórico do jovem e de suas concepções de história. A grande maioria deles apresenta uma concepção que se aproxima de uma perspectiva tradicional de compreensão da história, sendo que um grupo minoritário indica, ao contrário, uma concepção mais problematizadora e mais crítica da história. ” Mostrando que não é somente em jovens de classes baixas que se encontra um conhecimento histórico mais raso e somente poucos jovens eram mais críticos em relação ao seu conhecimento histórico.

Usando o documento de Helena Kolody “História e ensino. A produção do conhecimento” como base onde mostra a história do ensino de história no mundo, onde mostra como começou, por meio de discussões sobre os eventos já passados e fala também sobre as convenções de pedagogos e mestres no ensino em que se é discutido a questão do professor precisar ou não do diploma, etc. São destacadas algumas situações como a de Andre Chervel e a umas das mais modernas e uteis seria a de Selva Fonseca que ele se remete ao ensino de história dentro das atuais salas de aula:

“Essa constatação nos remete a repensar pelo menos três aspectos. Primeiro, não basta introduzir novos temas nos currículos multiculturais, se na prática, nas relações cotidianas se promove a exclusão através de brincadeiras, jogos ou formas de avaliação. Segundo, devesse reconhecer que o professor não opera no vazio. Existem outros espaços educativos atuando nas concepções dos alunos como, por exemplo, a televisão, os quadrinhos ou os acontecimentos cotidianos. E terceiro, a perspectiva do ensino temático e multicultural deve vir acompanhada de uma mudança na formação dos professores: postura crítica e reflexiva, cultivo à tolerância e respeito à diversidade e às diferenças.”

Gostaria de enfatizar o primeiro e o segundo aspectos por ele levantado, que nos dias em que vivemos a grande maioria das pessoas vive vinculada a seus aparelhos tecnológicos e dispositivos moveis, então por que não usar isso a favor do ensino do aluno?

Quando colocadas essas tecnologias a favor e não contra o ensino e didática do professor será de grande auxílio no aprendizado de todas as matérias escolares sendo enfatizado nesse documento o ensino da história.

### **OBJETIVOS GERAL**

* O jogo tem como seu objetivo principal fazer com que o jogador ao mesmo tempo que se divirta ele possa aprender sobre história.
* Mostrar a história de maneira mais simples, fácil e divertida.
* Ser uma plataforma de passatempo.
* O meu objetivo para o futuro é que seja usado como uma plataforma de aprendizagem em escolas ou cursos.

### **OBJETIVOS ESPECIFICO**

* O ensino de fatos históricos;
* Diversão;
* Uso didático.

### **\*VIABILIDADE TÉCNICA E ECONÔMICA**

### **CRONOGRAMA**

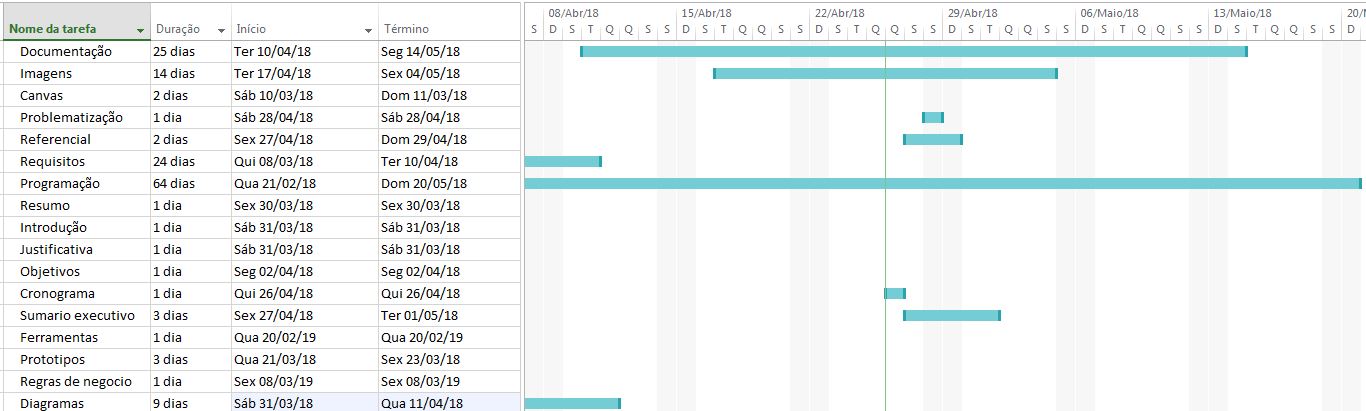


Figura 1 Cronograma

### **BUSINESS MODEL CANVAS**



Figura 2 Canvas

### **SUMÁRIO EXECUTIVO**

**Viagem Pelo Tempo 2.0**

|  |
| --- |
| **CATEGORIA** |

* O projeto se encaixa na categoria de entretenimento e na de educação, com o objetivo de ter um aprendizado lúdico.
* Pode se colocar como outra opção os jogos sobre história do site www.sohistoria.com.br, porém, para ter como diferencial entre os dois podem ser apresentados: a existência de um perfil na viagem pelo tempo, mais conteúdo e modalidade de marcação de pontos e questões.
* A tecnologia por mim aplicada é para benefício educacional dos usuários.
* SENAI e desenhista.

|  |
| --- |
| **ESTUDO de MERCADO e DEMANDA** |

* O mercado de jogos educativos tem um grande público-alvo já que todo o conhecimento é ou será útil, o segmento especifico em que meu projeto se encaixa é o de aprendizado sobre história, tendo como público alvo os jovens e adultos.
* O sistema encontrado mais próximo do meu seriam os jogos sobre história do site www.sohistoria.com.br.
* O principal impacto esperado é mais para uma área social com os jovens tendo um conhecimento maior sobre história e como consequência tendo uma melhora nesse segmento.

|  |
| --- |
| **INVESTIMENTOS PREVISTOS** |

Os custos que o projeto terá será com servidor (20,00 R$ ao ano), domínio (60,00 R$ ao ano), um banco de dados para armazenamento (15,00 R$ ao ano), e com os funcionários (precisando de uma média de 240 horas de produção de 3 funcionários custando 12,00 R$ a hora de cada um). No total o projeto custara a ser feito aproximadamente 8740,00 R$.

### **FERRAMENTAS**

As ferramentas utilizadas para desenvolver este projeto foram: Visual Studio utilizando as linguagens C#, também usarei a SGBD (Sistema Gerenciador de Banco de Dados) SQL Server para criar o banco de dados do projeto. Além disso, utilizarei os recursos da internet para conseguirmos fazer pesquisas e principalmente para auxílio na hora de programar. Os principais sites que utilizarei será w3school, getbootstrap e devmedia, que é o principal site utilizado para pesquisas de conteúdos não relacionadas a programação, diferente dos sites w3school e getbootstrap.

### **PROTÓTIPOS**



Figura 3 Protótipo de tela de cadastro



Figura 4 Protótipo de tela de login



Figura 5 Protótipo de tela de inicioFigura 6 Protótipo de tela de seleção de fase



Figura 7 Protótipo de tela de jogo

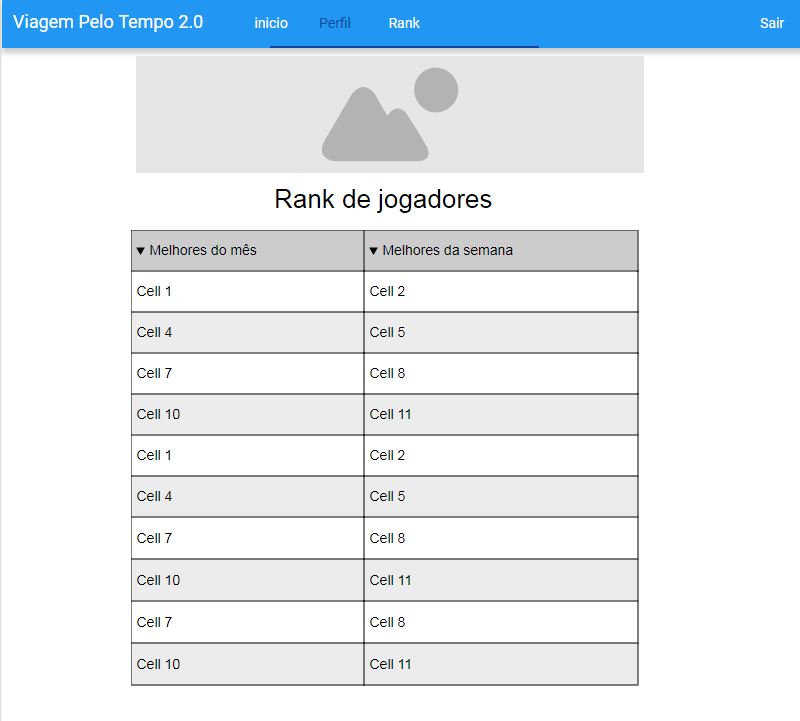


Figura 8 Protótipo de tela de ranque

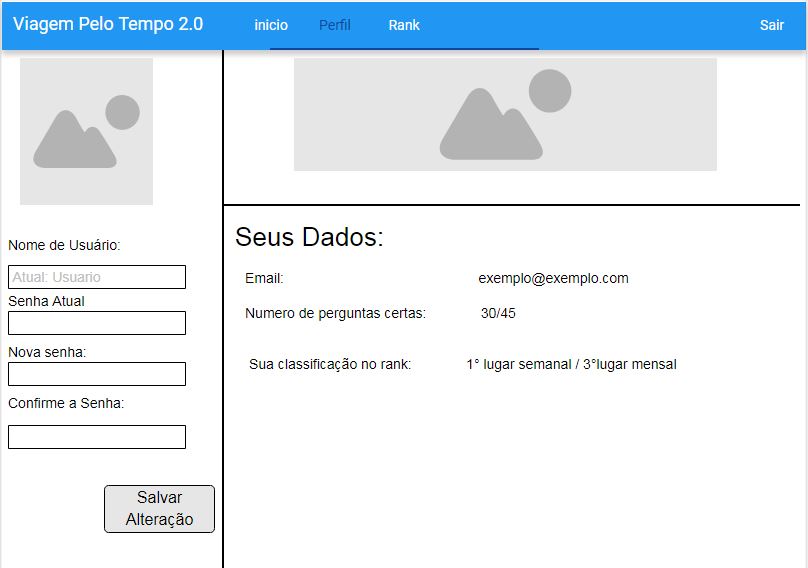


Figura 9 Protótipo de tela de perfil

### **REQUISITOS**

Os requisitos funcionais são as funcionalidades do sistema de forma melhor descrita, os requisitos são geralmente passados pelo cliente durante a reunião de levantamento de requisitos.

1. Requisitos Funcionais

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF01 | | |
| nome | Realizar resposta | | |
| Data de criação | 26\02\2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | essencial |
| descrição | Na tela de pergunta o jogador poderá escolher uma resposta para cada uma das perguntas feitas | | |

Tabela 1 RF01 Realizar resposta

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF02 | | |
| nome | Login | | |
| Data de criação | 18\11\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | Essencial |
| descrição | O usuário deverá estar logado no jogo para jogar. | | |

Tabela 2 RF02 Login

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF03 | | |
| nome | Cadastro | | |
| Data de criação | 19\09\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | 27\02\2018 | autor | Caleb Correa |
| versão | 1.1 | prioridade | Essencial |
| descrição | o usuário que não possuir cadastro terá a opção de criar seu cadastro | | |

Tabela 3 RF03 Cadastro

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF04 | | |
| nome | Gerenciamento de perfil | | |
| Data de criação | 27/02/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | Na página de perfil o usuário poderá gerenciar seus dados já cadastrados no jogo. | | |

Tabela 4 RF04 Gerenciamento do perfil

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF05 | | |
| nome | troca de perguntas | | |
| Data de criação | 22/09/2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | Em baixo da caixa de texto da senha haverá uma check box perguntando se deseja ver a senha sem \*\* e sua senha aparecerá os números/ letras | | |

Tabela 5 RF05 Troca de perguntas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF06 | | |
| nome | Checkbox “visualizar senha” | | |
| Data de criação | 22/09/2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | Em baixo da caixa de texto da senha haverá uma check box perguntando se deseja ver a senha sem \*\* e sua senha aparecerá os números/ letras | | |

Tabela 6 RF06 Checkbox "visualizar senha"

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF07 | | |
| nome | Jogar fase novamente | | |
| Data de criação | 16/10/2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | 23/05/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | O jogador pode retornar fases já completadas para ganhar mais pontos. Valendo a pontuação maior. | | |

Tabela 7 RF07 Selecionar momento histórico

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF08 | | |
| nome | troca de imagens(ataque) | | |
| Data de criação | 02/03/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | Essencial |
| descrição | Após a resposta do usuário ele atacara ou será atacado dependendo se a resposta está certa ou não | | |

Tabela 8 RF08 troca de imagens(ataque)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF09 | | |
| nome | troca de imagens(dano) | | |
| Data de criação | 02/03/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | Essencial |
| descrição | Após a resposta do usuário o personagem atacado tremera indo de um lado para o outro, em uma curta distancia. | | |

Tabela 9 RF09 Troca de imagens(Dano)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF10 | | |
| nome | troca de imagens(machucado) | | |
| Data de criação | 02/03/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | Essencial |
| descrição | Quando a vida de um personagem estiver abaixo de 50% ele mudara de uma imagem sem dano para uma mais machucada. | | |

Tabela 10 RF10 Troca de imagens(machucado)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF11 | | |
| nome | ranqueamento de jogadores | | |
| Data de criação | 02/03/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | Na pagina de ranqueamento dos jogadores será possível visualizar o ranque dos jogadores(10 melhores da semana e do mês), e o seu próprio | | |

Tabela 11 RF11 Ranquamento de jogadores

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF12 | | |
| nome | Quantidade de respostas | | |
| Data de criação | 05/03/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | O jogador terá no máximo 4 repostas para escolher. | | |

Tabela 12 RF12 Quantidade de respostas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF13 | | |
| nome | Campos amostra no perfil | | |
| Data de criação | 05/03/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | Essencial |
| descrição | Os campos serão de nick, imagem, seu ranque e sua fase atual. | | |

Tabela 13 RF13 Campos amostra no perfil

1. Requisitos Não Funcionais

Os requisito não funcionais são as maneiras que o sistema irá fazer as coisas, geralmente também informada durante a reunião de levantamento de requisitos.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF01 | categoria |  |
| nome | Onde irá ser armazenado o jogo | | |
| Data de criação | 19\09\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | essencial |
| descrição | A aplicação deverá ser armazenada no aparelho do usuário, para não sobrecarregar o banco de dados. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF02 | categoria | compatibilidade |
| nome | Onde irá funcionar | | |
| Data de criação | 28\08\2017 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | 26/02/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| versão | 1.0 | prioridade | essencial |
| descrição | O sistema irá funcionar nos seguintes navegadores: Google Chrome, Vivaldi e Mozila | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF03 | categoria | confiabilidade |
| nome | Backup | | |
| Data de criação | 28\08\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | O backup será realizado a cada final de partida/rodada para que possa desbloquear a próxima fase. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF04 | categoria | segurança |
| nome | Segurança de login e senhas. | | |
| Data de criação | 19\09\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | O app será protegido por um código do app F5 de segurança de dados em nuvem | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF05 | categoria | Interoperabilidade |
| nome | Login de dados | | |
| Data de criação | 22\09\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | Quando um jogador logar de qualquer das 4 maneiras haverá uma pesquisa pelo banco de dados para que possa ser “puxado” os dados de progresso do jogador. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF06 | categoria | desenvolvimento |
| nome | Linguagem usada | | |
| Data de criação | 22\09\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | 02/03/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| versão | 1.1 | prioridade | essencial |
| descrição | As linguagens usadas serão a C# em aplicação para WEB com desenvolvimento em camadas de MVC | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF07 | categoria | desenvolvimento |
| nome | Mensagem de erro | | |
| Data de criação | 22\09\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | importante |
| descrição | Quando a senha e/ou e-mail estiver errada durante um login, será enviado ao usuário uma mensagem dizendo que está errado. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF08 | categoria | Interoperabilidade |
| nome | Segurança no login | | |
| Data de criação | 22\09\2017 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | 02/03/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| versão | 1.0 | prioridade | essencial |
| descrição | Os dígitos na caixa de texto de senha serão vistos com asteriscos (\*\*) ao invés das letras tendo a opção de visualizar senha. | | |

### **REGRAS DE NEGÓCIO**

As regras de negócio são validações ou limitações do sistema. É definida pela Open Management Group (OMG) “Regras de negócio definem a estrutura e controlam a operação das empresas”.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN01 | | |
| Nome | Campos gerenciáveis | | |
| Data de criação | 27/02/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data da última  alteração | 23/05/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Versão | 1.0 | Dependência | RF04 |
| Descrição | Os campos do perfil que podem ser gerenciados são: o nick, a senha e a imagem. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN04 | | |
| Nome | Verificação de login padrão | | |
| Data de criação | 22/09/2017 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data da última  alteração | 27/02/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Versão | 1.3 | Dependência | RF05 |
| Descrição | A aplicação deverá verificar se o login do usuário já é existente ou um usuário não cadastrado. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN07 | | |
| Nome | Nome inapropriados | | |
| Data de criação | 22/09/2017 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data da última  alteração | N/A | Autor | N/A |
| Versão | 1.0 | Dependência | RF09 |
| Descrição | Quando o jogador quiser mudar seu nome ele será impedido de colocar nomes em específicos que são considerados como ofensivos ou inapropriados. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN08 | | |
| Nome | Dados existentes? | | |
| Data de criação | 22/09/2017 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data da última  Alteração | 26/02/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Versão | 2.0 | Dependência | RNF10 |
| Descrição | Verifica se existem esses dados no banco de dados do sistema. Caso tenta será negada a criação de uma nova conta com esses dados. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN10 | | |
| Nome | Campos de cadastro | | |
| Data de criação | 18/11/2017 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data da última  alteração | 26/02/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Versão | 1.0 | Dependência | RF05 |
| Descrição | Os campos de cadastro para login serão: nick, imagem, nome de login, Senha, confirmação de senha e e-mail. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN | | |
| Nome |  | | |
| Data de criação |  | Autor | Caleb Corrêa |
| Data da última  alteração |  | Autor |  |
| versão | 1.0 | Dependência | RF |
| Descrição |  | | |

### **DIAGRAMAS**

1. Casos de uso



Figura 10 Caso de Uso

1. Casos de Uso descritivo

|  |  |
| --- | --- |
| **Casos de Uso Descritivo** | |
| Nome: | Responder |
| Ator principal e/ou secundário: | Usuário |
| Resumo: | O usuário pode escolher uma resposta para cada pergunta |
| Pré-Condição: | Estar logado, estar na tela de jogo |
| Pós-Condição: | Clicar no botão “Salvar” para confirmar a resposta |
| Fluxo básico: | S – Carrega a página de jogo.  U – Escolhe alternativa.  S – Masca alternativa selecionada.  U – Confirma alternativa com click no botão “Salvar”. |
| Restrições e/ou validações: | O usuário só pode escolher uma resposta. |
| Regra de negócio: | RN |
| Fluxo alternativo: | FA01:  U - Clica em sair.  S - Direciona o jogador para a página de login. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Casos de Uso Descritivo** | |
| Nome: | Logar-se. |
| Ator principal e/ou secundário: | Usuário. |
| Resumo: | O usuário faz o login. |
| Pré-Condição: | N/A |
| Pós-Condição: | Os dados corresponderem com os já cadastrados. |
| Fluxo básico: | S – Carrega a página de login.  U – Preenche as caixas de texto.  U – Clica em “Entrar”.  S – responde com o carregamento da página de início do site. |
| Restrições e/ou validações: |  |
| Regra de negócio: |  |
| Fluxo alternativo: | FA01: |

|  |  |
| --- | --- |
| **Casos de Uso Descritivo** | |
| Nome: | Mudar nome de personagem. |
| Ator principal e/ou secundário: | Usuário. |
| Resumo: | O usuário pode mudar o seu nome respeitando a regra de nomes apropriados. |
| Pré-Condição: | Estar logado. |
| Pós-Condição: |  |
| Fluxo básico: | 1. U - Já dentro do seu perfil.(FA02) 2. U - clicar em “Mudar nome” que fica ao lado do nome atual. 3. S - abre pop up de mudança de nome. 4. U - escreve nome desejado. 5. S - verifica se o nome atende a norma de nomes apropriados e nome já existente.(FA01, FA03) 6. U - clicar em confirmar mudança. 7. S - fecha pop up de mudança de nome. |
| Restrições e/ou validações: | Se o nome já existe. |
| Regra de negócio: | RN07 |
| Fluxo alternativo: | FA01:  S - mostra mensagem de que o nome não é apropriado.  volta ao passo 4.  FA02:  em qualquer passo o usuário tem a possibilidade de cancelar a mudança de nome.  FA03:  S - mostra que o nome já existe.  volta ao passo 4. |

1. Entidade e Relacionamento

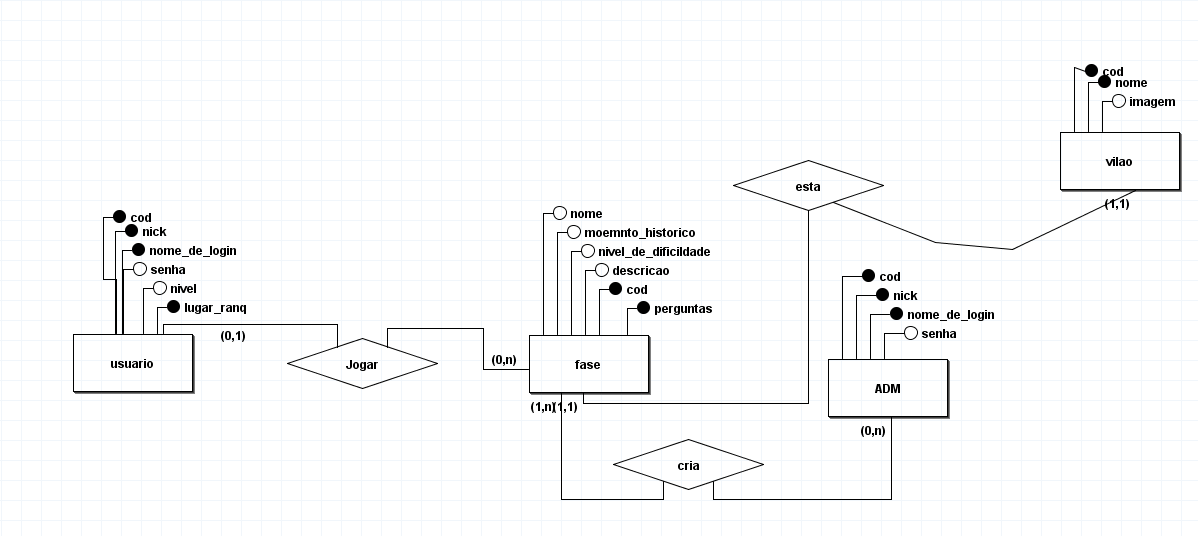


Figura 11 Diagrama de entidade relacionamento

1. Classe

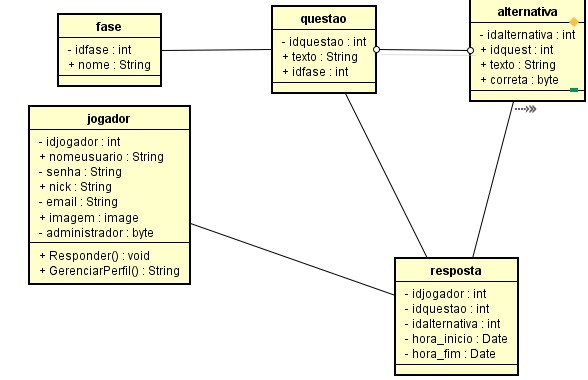


Figura 12 Diagrama de classe

1. Sequencia
2. Atividade

### **\*ARQUITETURA E METODOLOGIA**

### **TELAS**

### **\*PLANO DE TESTE**

### **\*CASOS DE TESTE**

### **\*CONCLUSÃO**

### **REFERÊNCIAS**

<http://www.kaleydos.com.br/business-model-canvas/> visitado dia 01/03/2018.

[https://www.sebraecanvas.com/#/dashboard/meus-canvas/258474 visitado dia 01/03/2018](https://www.sebraecanvas.com/#/dashboard/meus-canvas/258474  visitado dia 01/03/2018).

<https://app.moqups.com>

<https://www.infoescola.com/historia/pre-historia/> visitado dia 03/05/2018.

<http://www.sohistoria.com.br/ef2/idadeantiga/> visitado dia 03/05/2018.

<https://www.todamateria.com.br/idade-media/> visitado dia 03/05/2018.

<https://www.todamateria.com.br/idade-contemporanea/> visitado dia 03/05/2018.

<https://www.suapesquisa.com/historia/idade_moderna.htm> visitado dia 03/05/2018.

<http://www.tribunadonorte.com.br/noticia/a-historia-e-desconstruida-por-falta-de-conhecimento-dos-alunos/158877> visitado dia 28/05/2018.

<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/FAEC-85JJYB> visitado dia 06/06/2018.

<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/FAEC-85JJYB/disserta__o_joana_darc_g_hollerbach_o_jovem_e_o_ensino_de_hi.pdf?sequence=1> visitado dia 06/06/2018.

<file:///C:/Users/Aluno/Downloads/2540-8373-1-PB.pdf> visitado dia 06/06/2018.

[www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/download/2540/2183](http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/download/2540/2183) visitado dia 06/06/2018.

### **APÊNDICES**