**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](#_Toc517198503)

[Figura 2 Canvas 15](#_Toc517198504)

[Figura 3 Protótipo de tela de cadastro 3](#_Toc517198505)

[Figura 4 Protótipo de tela de login 3](#_Toc517198506)

[Figura 5 Protótipo de tela de inicioFigura 6 Protótipo de tela de seleção de fase 4](#_Toc517198507)

[Figura 7 Protótipo de tela de jogo 5](#_Toc517198508)

[Figura 8 Protótipo de tela de ranque 5](#_Toc517198509)

[Figura 9 Protótipo de tela de perfil 6](#_Toc517198510)

[Figura 10 Caso de Uso 18](#_Toc517198511)

[Figura 11 Diagrama de entidade relacionamento 22](#_Toc517198512)

[Figura 12 Diagrama de classe 23](#_Toc517198513)

[Figura 13 Diagrama de sequência responder quis 23](#_Toc517198514)

[Figura 14 Diagrama de sequência de ver perfil de jogador 24](#_Toc517198515)

[Figura 15 Diagrama de sequência de ver rank 24](#_Toc517198516)

[Figura 16 Diagrama de atividade responder quiz 25](#_Toc517198517)

[Figura 17 Diagrama de atividade ver perfil de jogador 26](#_Toc517198518)

[Figura 18 Diagrama de atividade ver rank 26](#_Toc517198519)

### **ÍNDICE DE TABELAS**

[Tabela 1 RF01 Realizar resposta 22](#_Toc517168084)

[Tabela 2 RF02 Login 22](#_Toc517168085)

[Tabela 3 RF03 Cadastro 23](#_Toc517168086)

[Tabela 4 RF04 Gerenciamento do perfil 23](#_Toc517168087)

[Tabela 5 RF05 Troca de perguntas 24](#_Toc517168088)

[Tabela 6 RF06 Checkbox "visualizar senha" 24](#_Toc517168089)

[Tabela 7 RF07 Selecionar momento histórico 24](#_Toc517168090)

[Tabela 8 RF08 troca de imagens(ataque) 25](#_Toc517168091)

[Tabela 9 RF09 Troca de imagens(Dano) 25](#_Toc517168092)

[Tabela 10 RF10 Troca de imagens(machucado) 25](#_Toc517168093)

[Tabela 11 RF11 Ranque de jogadores 26](#_Toc517168094)

[Tabela 12 RF12 Quantidade de respostas 26](#_Toc517168095)

[Tabela 13 RF13 Campos amostra no perfil 27](#_Toc517168096)

[Tabela 14 RF14 Campos mostrados no perfil de outros jogadores 27](#_Toc517168097)

[Tabela 15 RNF01 onde irá ser armazenado 28](#_Toc517168098)

[Tabela 16 RNF02 Onde irá funcionar 28](#_Toc517168099)

[Tabela 17 RNF03 Backup 28](#_Toc517168100)

[Tabela 18 RNF04 Login de dados 29](#_Toc517168101)

[Tabela 19 RNF05 Linguagem usada 29](#_Toc517168102)

[Tabela 20 RNF06 Mensagem de erro 30](#_Toc517168103)

[Tabela 21 RNF07 Segurança no login 30](#_Toc517168104)

[Tabela 22 RN01 Campos gerenciáveis 31](#_Toc517168105)

[Tabela 23 RN02 Verificação de login padrão 31](#_Toc517168106)

[Tabela 24 RN03 Nome inapropriado 32](#_Toc517168107)

[Tabela 25 RN04 Dados existentes 32](#_Toc517168108)

[Tabela 26 RN05 Campos de cadastro 32](#_Toc517168109)

[Tabela 27 Caso de uso descritivo jogar quiz 34](#_Toc517168110)

[Tabela 28 Caso de uso descritivo logar-se 34](#_Toc517168111)

**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.

### **CRONOGRAMA**

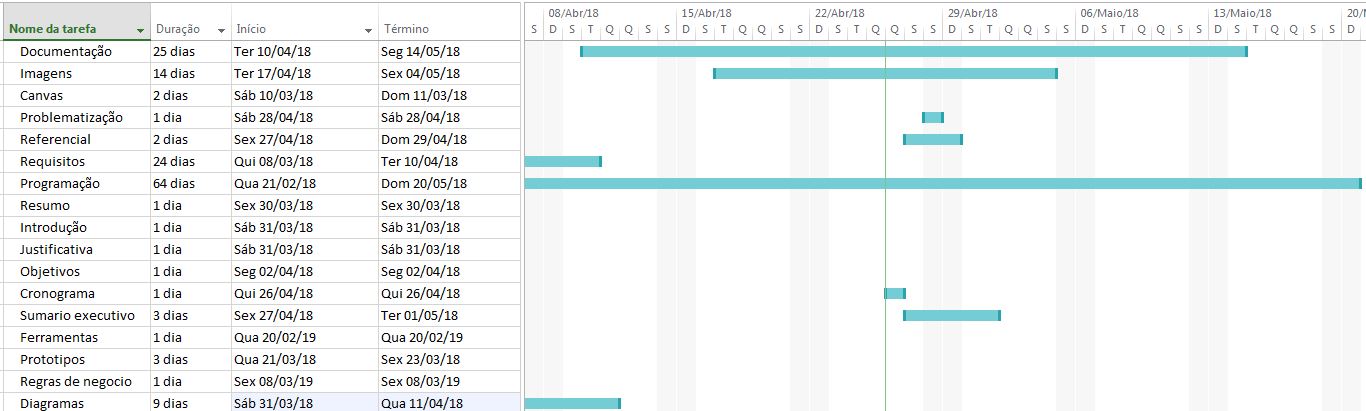


Figura Cronograma

### **BUSINESS MODEL CANVAS**



Figura 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 Protótipo de tela de cadastro



Figura Protótipo de tela de login



Figura Protótipo de tela de inicioFigura Protótipo de tela de seleção de fase



Figura Protótipo de tela de jogo

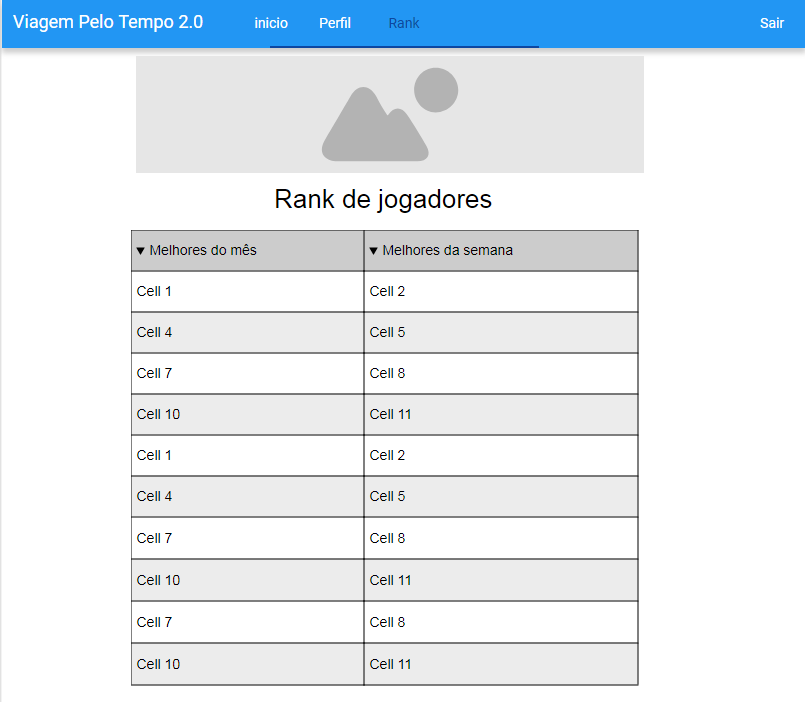


Figura Protótipo de tela de ranque

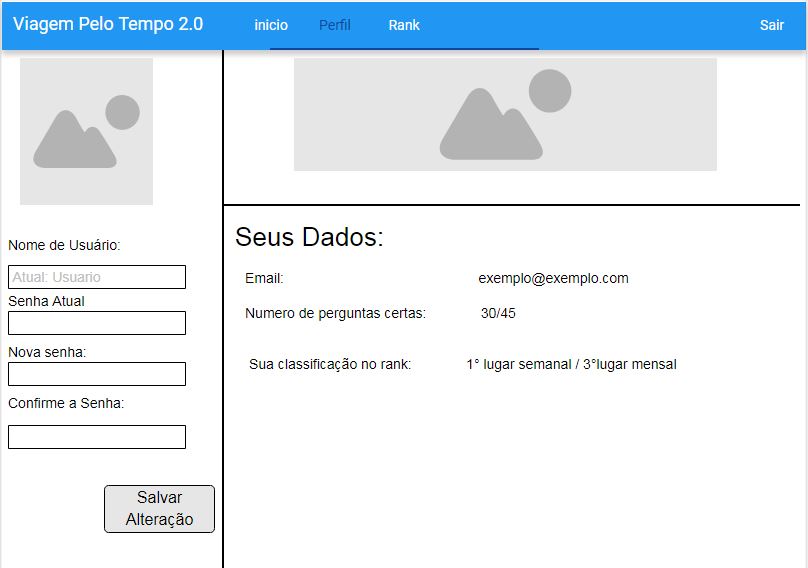


Figura Protótipo de tela de perfil

### **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 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 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 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 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 | Essencial |
| descrição | Após a escolha da alternativa o usuário deve clicar no botão “Salvar” | | |

Tabela 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 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 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 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 distância. | | |

Tabela 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 RF10 Troca de imagens(machucado)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| Identificador | RF11 | | |
| Nome | Ranque de jogadores | | |
| Data de criação | 02/03/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | 19/06/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Versão | 1.0 | Prioridade | importante |
| Descrição | Na página de ranque dos jogadores será possível visualizar o ranque dos jogadores (10 melhores da semana e do mês). | | |

Tabela RF11 Ranque 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 RF12 Quantidade de respostas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF13 | | |
| nome | Campos mostrados 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 que estarão na página de perfil serão o de nome de usuário, imagem, seu ranque e sua fase atual. | | |

Tabela RF13 Campos amostra no perfil

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RF14 | | |
| nome | Campos mostrados no perfil de outros jogadores | | |
| Data de criação | 19/06/2018 | autor | Caleb Corrêa |
| Data de última alteração | N\A | autor | N\A |
| versão | 1.0 | prioridade | Importante |
| descrição | Os campos que estarão na página de perfil serão o de nome de usuário, imagem, seu ranque e sua fase atual. | | |

Tabela RF14 Campos mostrados no perfil de outros jogadores

1. Requisitos Não Funcionais

Os requisitos 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 | | |
| Nome | Onde irá ser armazenado o jogo | | |
| Data de criação | 19\09\2017 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | 19/06/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Versão | 1.0 | Prioridade | essencial |
| Descrição | Em um servidor online de aplicações | | |

Tabela RNF01 onde irá ser armazenado

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| Identificador | RNF02 | | |
| 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. | | |

Tabela RNF02 Onde irá funcionar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| Identificador | RNF03 | | |
| Nome | Backup | | |
| Data de criação | 19/06/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | N\A | Autor | N\A |
| Versão | 1.0 | Prioridade | importante |
| Descrição | O salvamento será realizado a cada final de cada resposta dada para que possa carregar nova pergunta. | | |

Tabela RNF03 Backup

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| Identificador | RNF04 | | |
| Nome | Login de dados | | |
| Data de criação | 22\09\2017 | Autor | Caleb Corrêa |
| Data de alteração | 19/06/2018 | Autor | Caleb Corrêa |
| Versão | 1.0 | Prioridade | importante |
| Descrição | Quando um jogador logar haverá uma pesquisa pelo banco de dados para que possa ser “puxado” os dados do jogador. | | |

Tabela RNF04 Login de dados

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| Identificador | RNF05 | | |
| 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 | | |

Tabela RNF05 Linguagem usada

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| Identificador | RNF06 | | |
| 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. | | |

Tabela RNF06 Mensagem de erro

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS | | | |
| identificador | RNF07 | | |
| 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. | | |

Tabela RNF07 Segurança no login

### **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 nome de usuário, a senha e a imagem. | | |

Tabela RN01 Campos gerenciáveis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN02 | | |
| 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 | RF02 |
| Descrição | A aplicação deverá verificar se o login do usuário já é existente ou um usuário não cadastrado. | | |

Tabela RN02 Verificação de login padrão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN03 | | |
| 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 | RF04 |
| Descrição | Quando o jogador quiser mudar seu nome ele será impedido de colocar nomes em específicos que são considerados como ofensivos ou inapropriados. | | |

Tabela RN03 Nome inapropriado

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN04 | | |
| 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 | RF03 |
| Descrição | Verifica se existem esses dados no banco de dados do sistema. Caso tenha será negada a criação de uma nova conta com esses dados. | | |

Tabela RN04 Dados existentes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REGRAS DE NEGÓCIOS | | | |
| Identificador | RN05 | | |
| 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 | RF02 |
| Descrição | Os campos de cadastro para login serão: nick, imagem, nome de login, Senha, confirmação de senha e e-mail. | | |

Tabela RN05 Campos de cadastro

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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

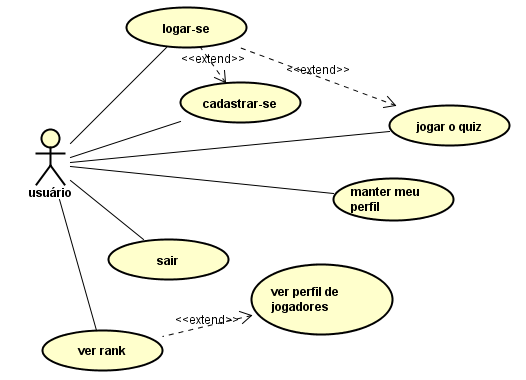


Figura Caso de Uso

1. Casos de Uso descritivo

|  |  |
| --- | --- |
| **Casos de Uso Descritivo** | |
| Nome: | Jogar quiz |
| 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. (FA01)  S – Marca alternativa selecionada.  U – Confirma alternativa com click no botão “Salvar”.  S – Carrega nova questão. (Realiza o Caso de uso responder) |
| 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. |

Tabela Caso de uso descritivo jogar quiz

|  |  |
| --- | --- |
| **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”.FA01  S – Verifica se os dados estão corretos.  S – Responde com o carregamento da página de início do site. |
| Restrições e/ou validações: | Verifica os dados no banco para a validação |
| Regra de negócio: | RN02, RN03 |
| Fluxo alternativo: | FA01:  U – Clica no botão “Cadastrar”.  S – Carrega a página de cadastro. |

Tabela Caso de uso descritivo logar-se

|  |  |
| --- | --- |
| **Casos de Uso Descritivo** | |
| Nome: |  |
| Ator principal e/ou secundário: | Usuário. |
| Resumo: |  |
| Pré-Condição: | Estar logado. |
| Pós-Condição: |  |
| Fluxo básico: |  |
| Restrições e/ou validações: |  |
| Regra de negócio: |  |
| Fluxo alternativo: |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Casos de Uso Descritivo** | |
| Nome: |  |
| Ator principal e/ou secundário: | Usuário. |
| Resumo: |  |
| Pré-Condição: | Estar logado. |
| Pós-Condição: |  |
| Fluxo básico: |  |
| Restrições e/ou validações: |  |
| Regra de negócio: |  |
| Fluxo alternativo: |  |

1. Entidade e Relacionamento

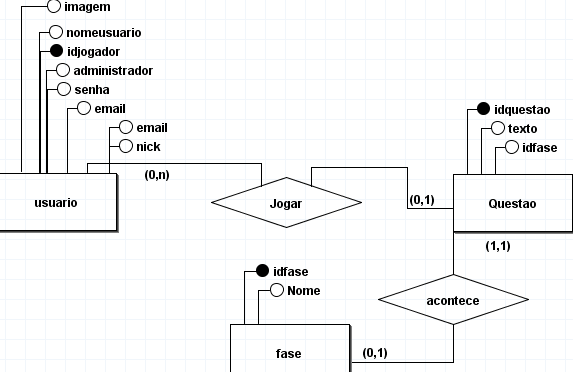


Figura Diagrama de entidade relacionamento

1. Classe

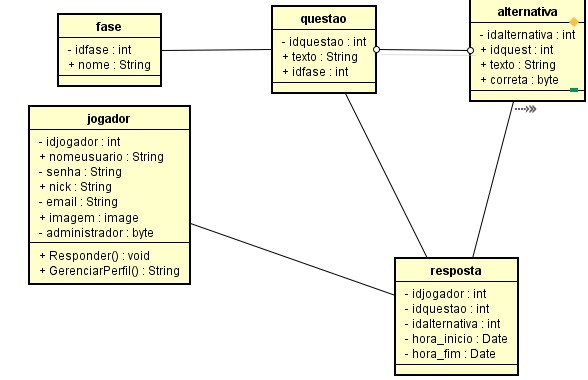


Figura Diagrama de classe

1. Sequencia

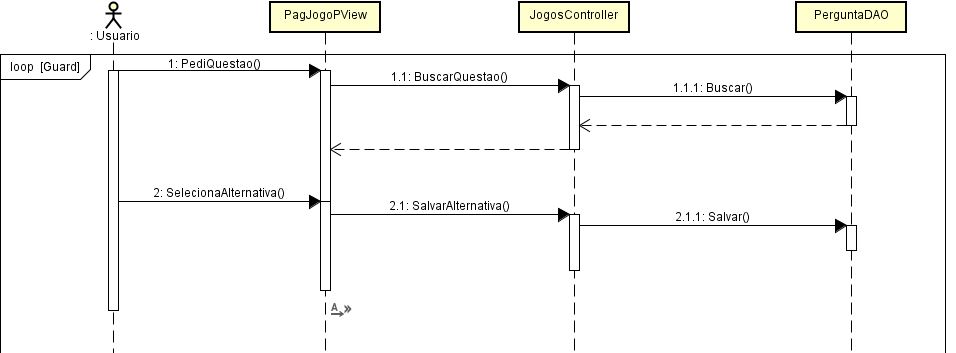


Figura Diagrama de sequência responder quis

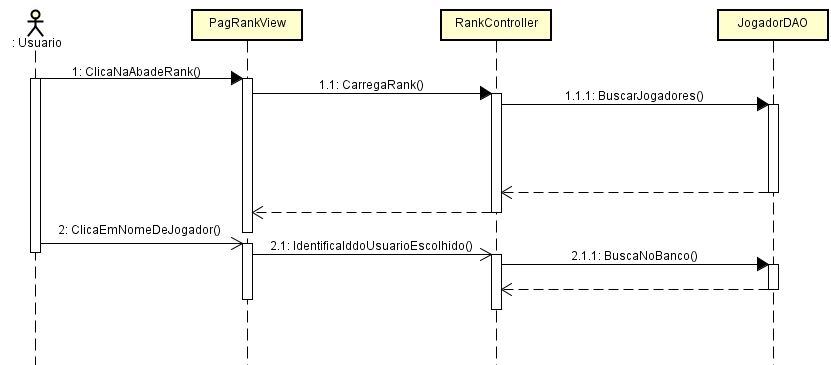


Figura Diagrama de sequência de ver perfil de jogador

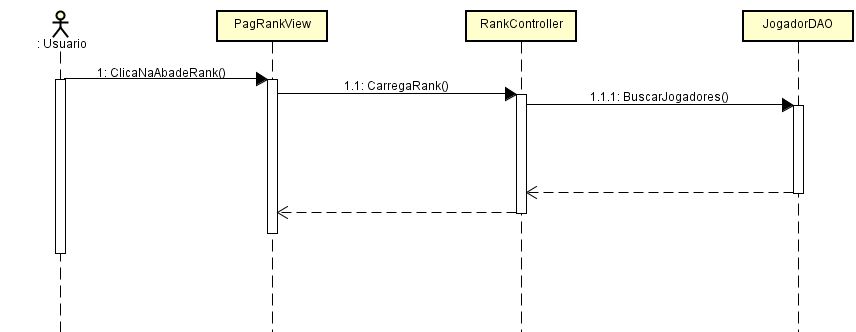


Figura Diagrama de sequência de ver rank

1. Atividade

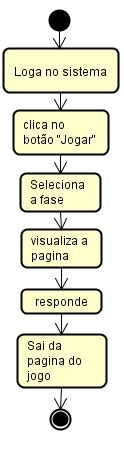


Figura Diagrama de atividade responder quiz

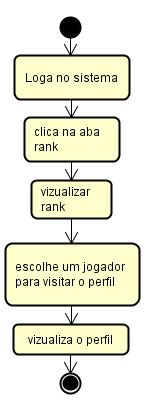


Figura Diagrama de atividade ver perfil de jogador

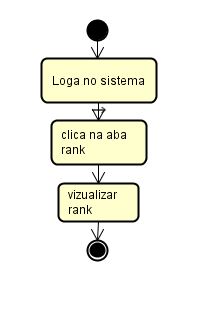


Figura Diagrama de atividade ver rank

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

### **TELAS**

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

**11.6 Planos de teste**

**11.6.1 Introdução**

*1.1*         ***Finalidade***

O plano de teste deste documento que se refere ao projeto “Busk Lanche” de finalização do curso técnico de informática, comporta os objetivos tais quais:

         As ações no caso de uso “Buscar estabelecimento”, “visualizar avaliação dos consumidores” e “Manter cardápio”

         Necessário para os testes: computadores e acesso a rede de internet

*1.2*         ***Escopo***

Neste plano de teste serão abordados níveis de teste, com seus respectivos tipos de testes, tais quais:

         Teste de interação:

o   Funcionalidade

         Teste de unidade:

o   Funcionalidade, usabilidade

         Teste de sistema

o   Funcionalidade, usabilidade

**11.6.2 Casos de Teste**

A seguir os casos de teste levantados pelos alunos participantes do Desenvolvimento do projeto, para avaliação de testes como roteiros que serão rigorosamente seguidos pelos mesmos conforme os testes ocorrerem.

*Tabela 3 - CT01 - Buscar estabelecimento.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Contador** | CT01 |
| **Localização** | “Buscar estabelecimento” |
| **Objeto de teste** | Testar funcionalidade da busca |
| **Caso de teste** | Testar e verificar a busca com todos os campos de listagem checados |
| **Pré-Condição** | Estar cadastrado como usuário consumidor |
| **Procedimentos** | 1. Acessar o site “Busk lanche”  2. digitar o CEP atual  3. Selecionar os campos “Menor distancia”, “Menor preço” e “Melhores avaliações”  4.Clicar no botão “Buscar” |
| **Resultados esperados** | 1.    O sistema será direcionado para a página de “BUSK”, contendo os campos para a informação de CEP e campos para selecionar a preferência de listagem dos restaurantes.  2.    O sistema deverá salvar o CEP informado e as opções marcadas pelo usuário.  3.    O sistema deverá apresentar uma lista de restaurantes que atendem as preferências de ordem e estilo do usuário |

*Tabela 4 - CT02 - Visualizar avaliação dos consumidores*

|  |  |
| --- | --- |
| **Contador** | CT02 |
| **Localização** | “Visualizar avaliação dos consumidores”” |
| **Objeto de teste** | Testar a visualização de avaliações e comentários |
| **Caso de teste** | Testar o fluxo básico de visualização do usuário anunciante do seu comercio cadastrado |
| **Pré-Condição** | Estar cadastrado como usuário anunciante |
| **Procedimentos** | 1. Estar logado como usuário anunciante  2. Na página inicial clicar no botão “Avaliações” |
| **Resultados esperados** | 1.    Logo depois de estar logado o sistema redirecionara o usuário anunciante a página inicial  2.    O sistema logo após o clique no botão “Avaliações” irá para a tela de avaliações com a média de avaliações e comentários |

*Tabela 5 - CT03 - Manter cardápio*

|  |  |
| --- | --- |
| **Contador** | CT03 |
| **Localização** | “ Manter cardápio” |
| **Objeto de teste** | Banco de dados do cardápio |
| **Caso de teste** | Manter o cardápio do banco de dados |
| **Pré-Condição** | Ter um comercio cadastrado |
| **Procedimentos** | 1.    Estar logado como usuário anunciante  2.    Na página inicial clicar no botão “Cardápio” |
| **Resultados esperados** | 1.     Logo depois de estar logado o sistema redirecionara o usuário anunciante a página inicial  2.    O sistema logo após o clique no botão “Cardápio” irá para a tela de Listagem de pratos, aonde cada prato tem “Nome”, “Ingredientes e “Preço”, aonde o usuário poderá inserir, alterar e excluir os pratos do cardápio. |

### **\*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**