# Equipe

* Carolina Herster, 354044
* Heitor Oliveira, 354065
* Mariana Fontenele, 354081

# Resumo

Uma aplicação web didática voltada para estudantes de ensino médio. Consiste de um jogo de perguntas e respostas, com pontuação baseada em respostas corretas e raciocínio rápido.

# Objetivos

1. Incentivar o aprendizado dos alunos através de jogos.
2. Aumentar o nível de participação e engajamento com o assunto, dúvidas e debates.

# Especificação

Cada usuário tem sua conta, que pode ser de “aluno” ou “professor”.  
Professores criam testes, que são compostos de perguntas (de múltipla escolha) e respostas, além de outros detalhes como tempo para responder cada pergunta.

Uma vez criado, o professor pode iniciar uma sessão baseada naquele teste, na qual os alunos podem entrar para participar. O jogo é dividido em rodadas. Em cada rodada, uma pergunta do teste é enviada para os alunos, e eles tem um tempo fixo para tentar responder. Alunos que respondem rapidamente são recompensados com pontuação maior.

Alunos podem alterar o fluxo do jogo com “poderes”. Por exemplo, um aluno que está em desvantagem na pontuação tem uma chance de receber um modificador que mostra a pergunta para ele antes dos outros alunos, dando uma chance para aumentar sua pontuação. Ele também pode aplicar um modificador negativo ao jogador que está ganhando, fazendo com que ele receba a próxima pergunta depois de todo mundo.

Os alunos e professores também podem ver um resumo de desempenho das sessões passadas, com informações como tempo médio de resposta e taxa de perguntas respondidas corretamente. O professor pode ver as informações todos os participantes da sessão, e os alunos podem ver apenas suas próprias estatísticas.