

**Licenciatura em Engenharia Informática**



**Manual de Utilizador**

Ano letivo 2014-15



Conteúdo

[1 Ecrã Inicial 3](#_Toc423787006)

[2 Alunos 4](#_Toc423787007)

# Ecrã Inicial

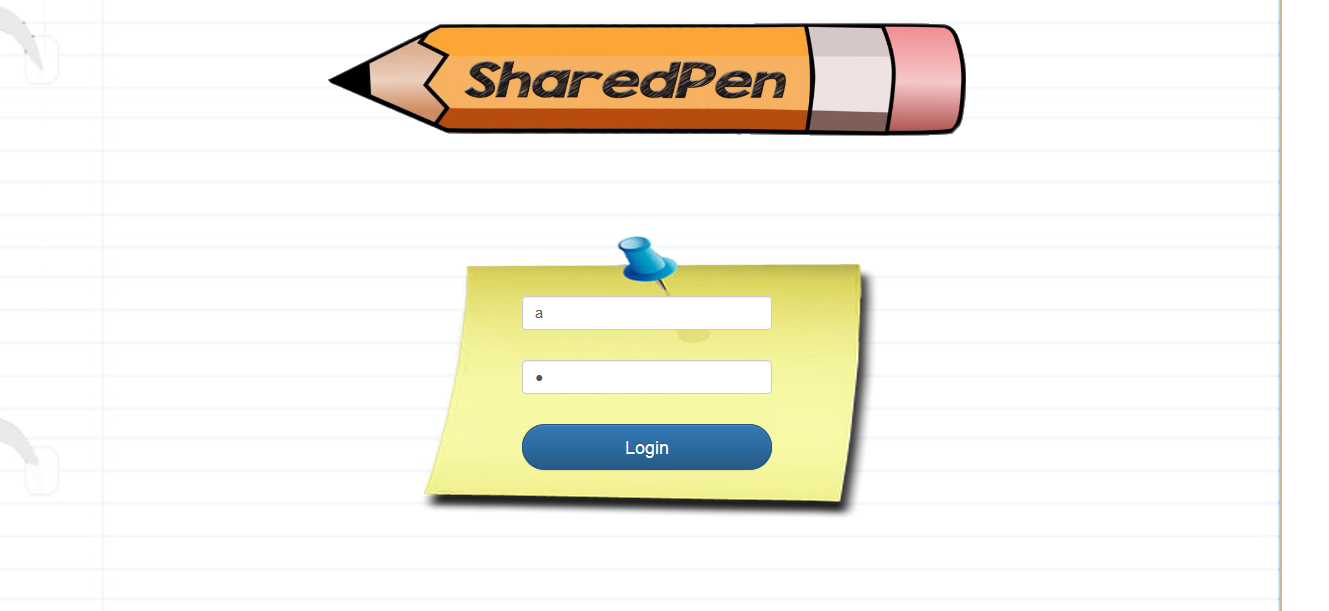


Figura - Login

Página de Entrada do Sistema onde o utilizador coloca o seu username e password e após pressionar o botão Login acede à página respetiva às suas credenciais.

# Alunos

Esta é a página que o utilizador aluno obtém após ter efetuado o login:

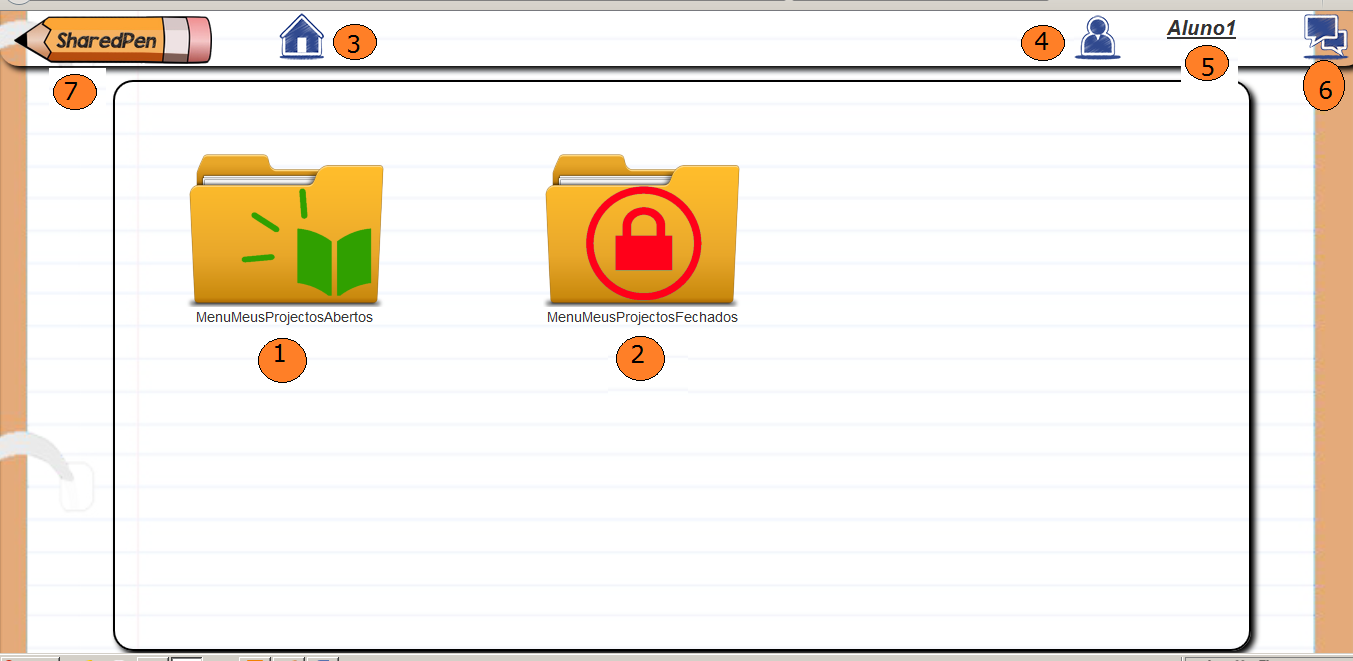
****

Figura - Menu aluno

Os projetos abertos de cada aluno, pressionando o ícone **(1)**

Os projetos já fechados e avaliados em que o aluno participou, pressionando o ícone **(2)**

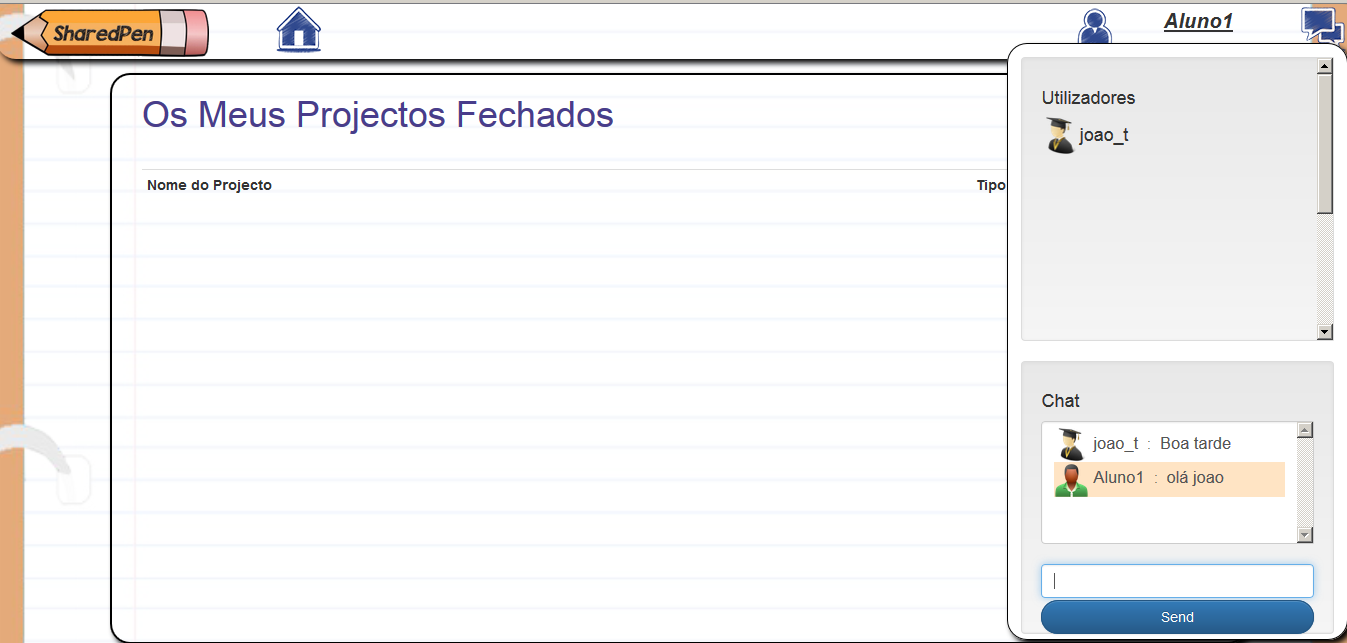
Voltar à Home Page, neste caso é a mesma página **(3)**

Permite editar a pagina do aluno, ou seja alterar o seu Username e Password **(4)**



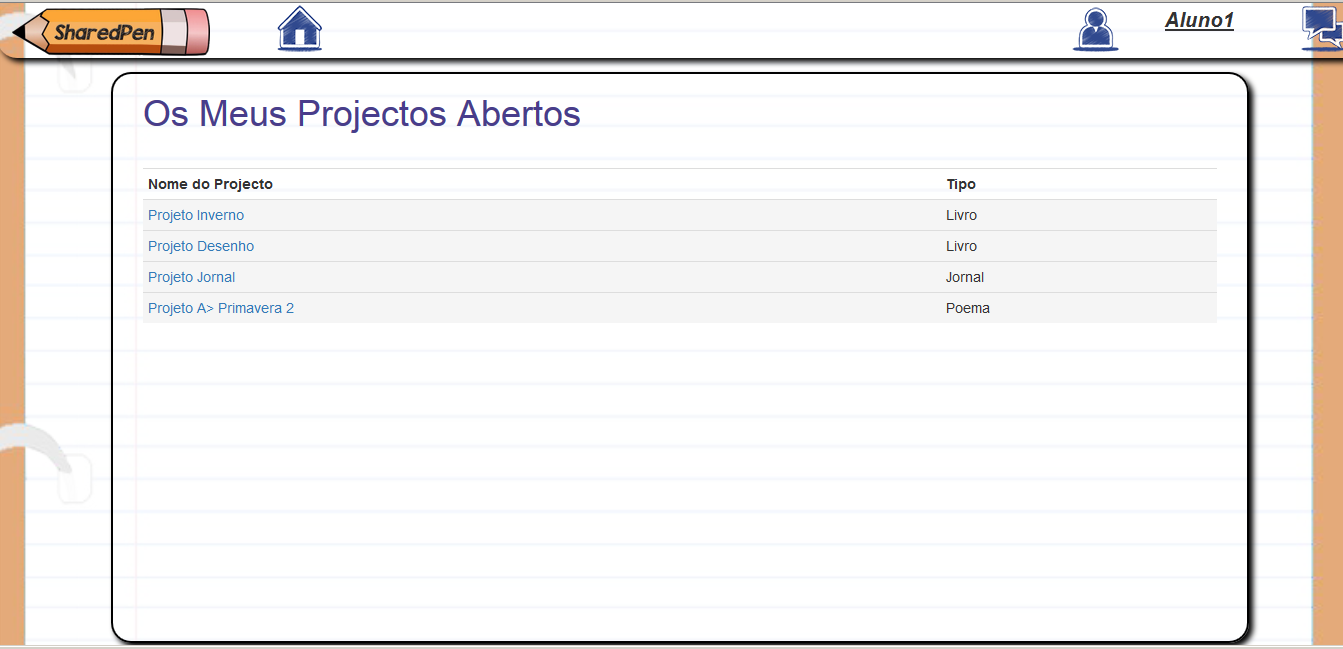
Visualizamos o Username do Aluno **(5)**

Possibilidade de ter um chat **(6)**

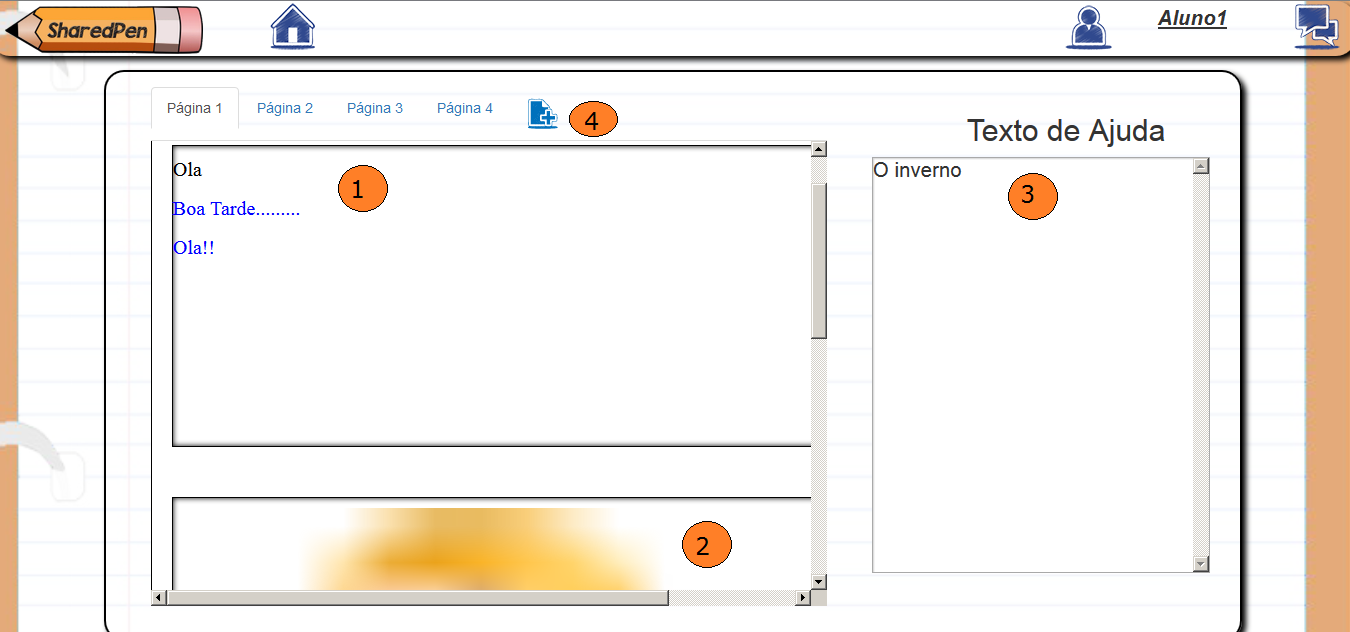


Voltar para o ecrã anterior **(7)**

**Menu Meus Projectos Abertos**



Visualizamos os projectos abertos de cada aluno após ter pressionado o ícone(1), na alínea anterior.



Pressionando no Projeto Inverno, editamos o projeto.

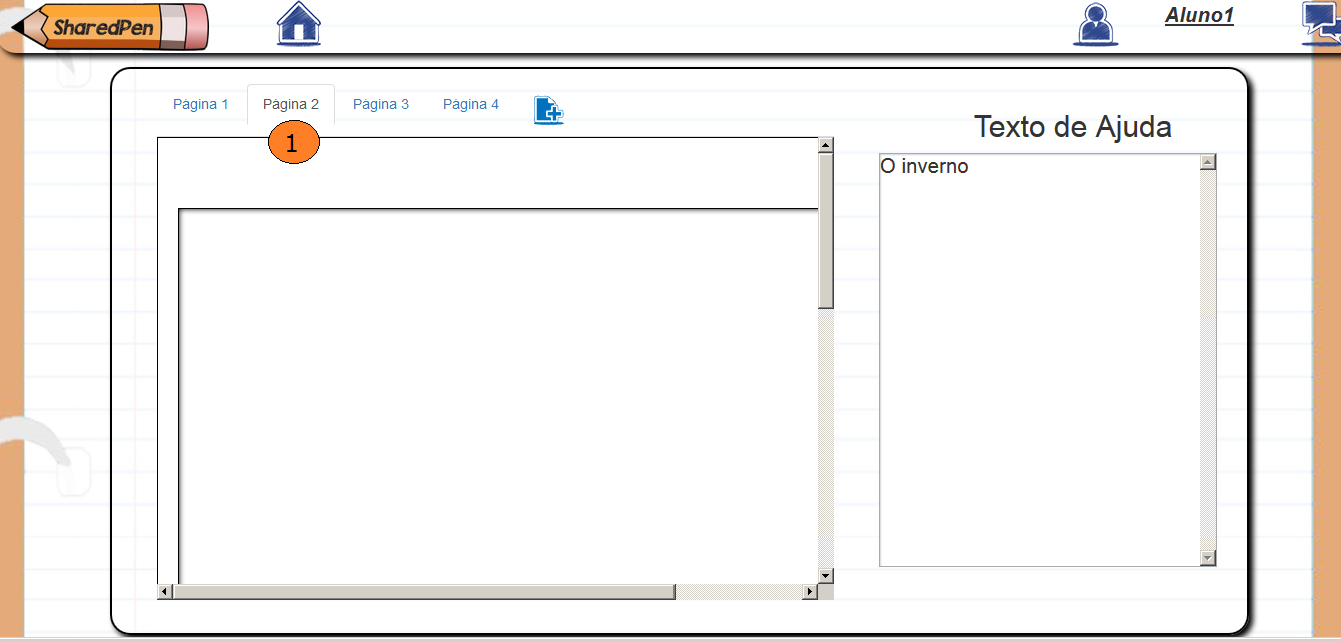
Como mostra a figura acima estamos na página1 a qual representa a capa do projeto.

Colocamos uma palavra ou uma frase como tilulo de capa do projeto**(1)**

Ao clicar nesta área podemos inserir uma fotografia apartir do nosso sistema quer esteja tablet, pc **(2)**

Palavras chaves inseridas pelo Professor criador do projeto para ajudar cada aluno no desenvolvimento do projeto **(3)**

Possibilidade de inserir novas páginas **(4)**



Visualizamos uma nova pagina criada onde o aluno desenvolve o seu projeto, escreve no projeto **(1)**

**----------------------Area do Professor------------------**

Menu Gerir Projectos



Página onde o Professor visualiza os Projectos que criou e em que está envolvido:

Visualizamos o tipo de projeto que foi criado pelo Professor **(1)**

Permite editar o projecto **(2)**

Permite Apagar o Projeto **(3)**

Permite avaliar o trabalho do aluno no Projeto **(4)**

Permite editar o projecto **(2)**

****

Permite alterar o nome do Projeto **(1)**

Permite adicionar alunos ao Projeto **(2)**

Permite adicionar Professores **(3)**

Permite Guardar as alterações efectuadas **(4)**

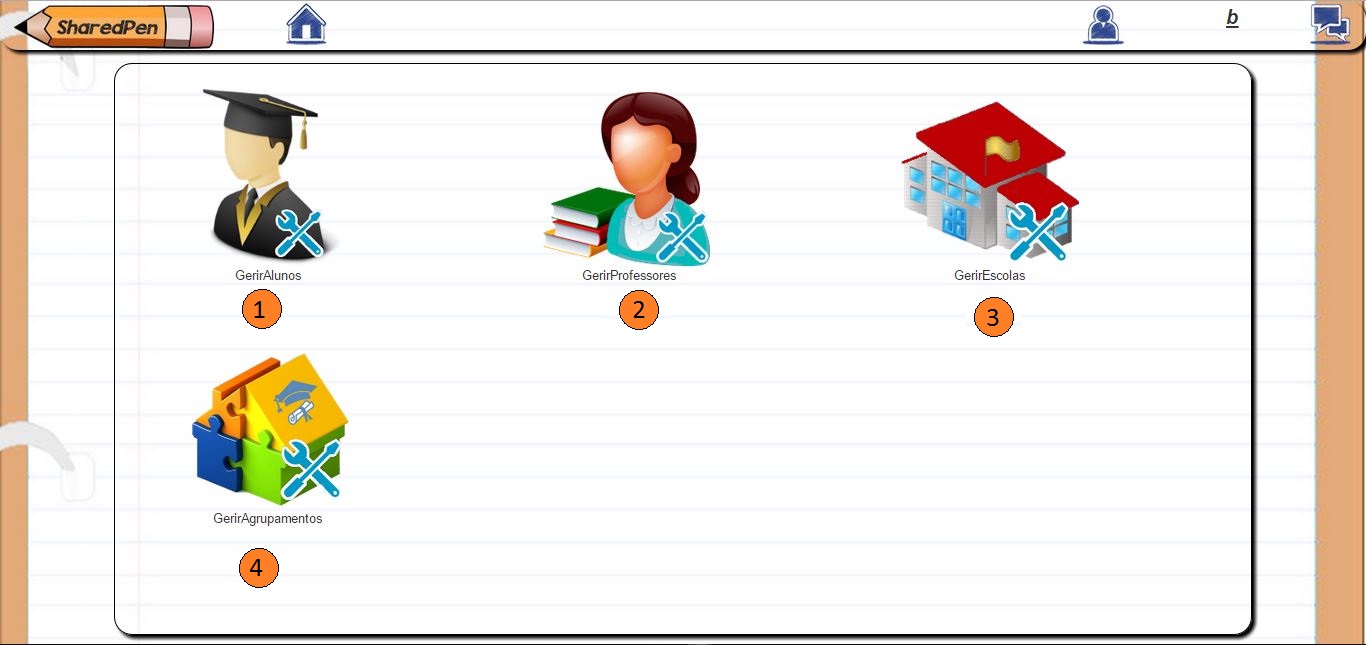
**-----os meus projetos abertos do prof--------------------**

****

Histórico dos Projetos em que o Professor está a participar.

**Administrador**

Após ter acedido ao sistema, o administrador terá acesso ao seguinte menu:



Pressionando o botão (1) o administrador acede à página para gerir alunos.

Pressionando o botão (2) o administrador acede à página para gerir professores.

Pressionando o botão (3) o administrador acede à página para gerir escolas.

Pressionando o botão (4) o administrador acede à página para gerir agrupamentos.

**Ecrã Gerir Aluno**

Pressionado o botão (1) no menu principal de administrador obtém-se o seguinte ecrã:

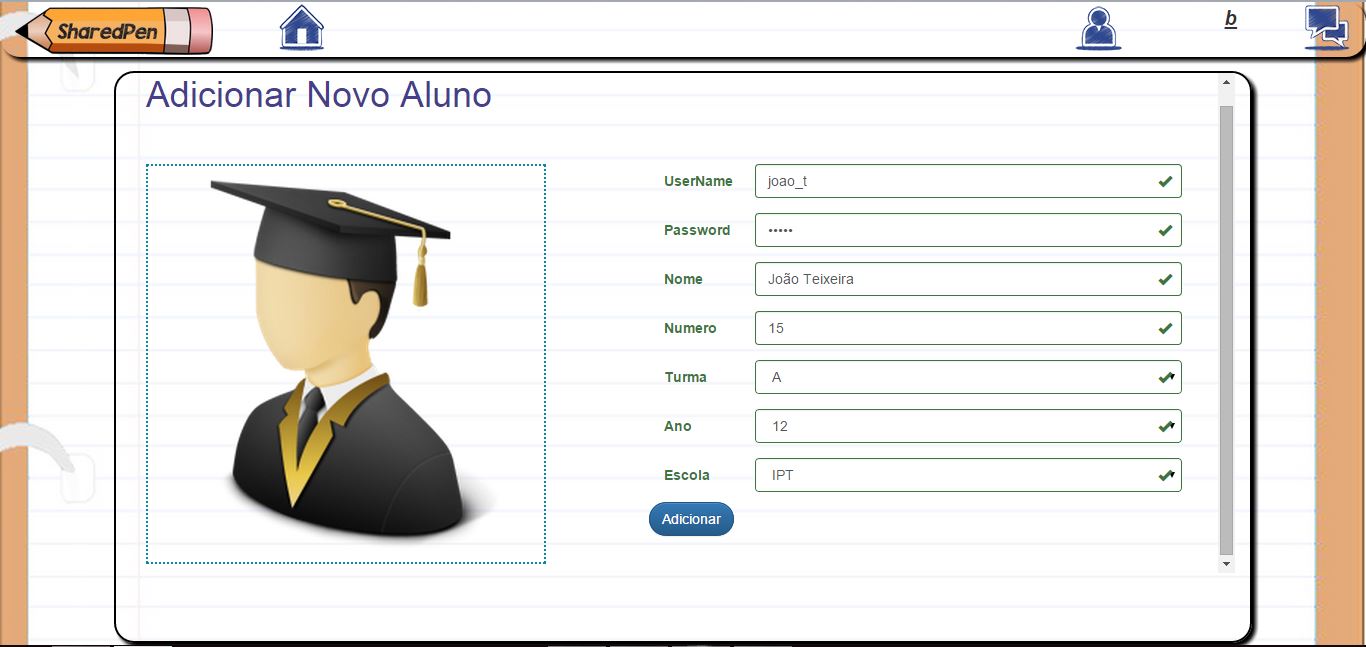
****

Na caixa de texto (1) o administrador pode pesquisar pelo aluno que deseja introduzindo o seu username.

Ao pressionar o botão (2), o administrador terá acesso ao ecrã relativo ao aluno em questão onde poderá alterar todos os seus dados.

Ao pressionar o botão (3) é possível desativar ou ativar um utilizador, sendo que quando está desativado o aluno não terá acesso ao sistema.

Ao pressionar o botão “Adicionar Novo” o administrador terá acesso ao ecrã de introdução de dados do utilizador aluno:



* Username – nome de utilizador com que o aluno entrará na aplicação
* Password – password com que o aluno entrará na aplicação
* Nome – Nome completo do aluno
* Número – Número do aluno
* Turma – Turma onde o aluno se encontra inserido
* Ano – Ano escolar frequentado pelo aluno
* Escola – Escola que o aluno frequenta

O administrador deve preencher todos os campos referentes ao aluno que pretende adicionar.

No lado esquerdo tem a opção de adicionar imagem ao aluno, se não for adicionada imagem é a atribuída uma imagem por default semelhante à representada na figura podendo ser mais tarde alterada pelo próprio aluno.

Após concluir a inserção de dados e se os dados estiverem válido, pressiona o botão adicionar e o novo utilizador é adicionado ao sistema.

Como podemos verificar na figura acima, o utilizador aluno foi inserido com sucesso.



**Ecrã Gerir professor**

****

Ecrã semelhante ao ecrã gerir professor (figura x) mas referente à gestão de professores.

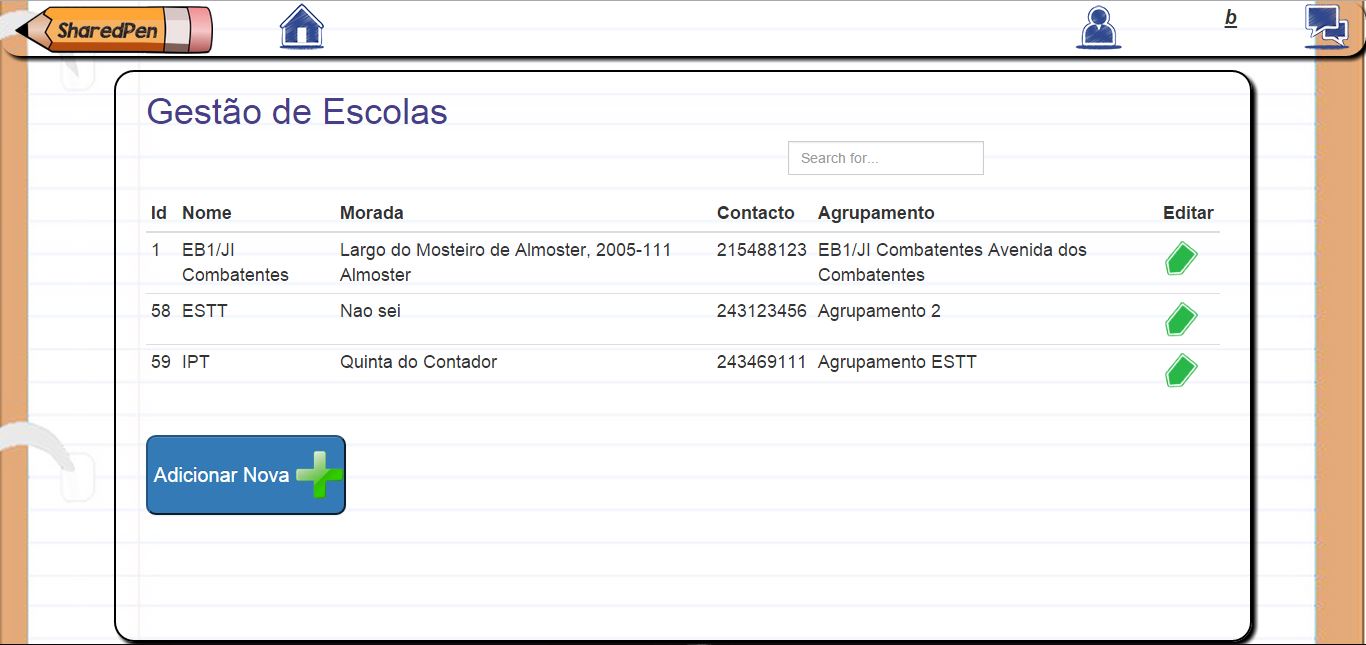
Ao pressionar o botão “Adicionar Novo” o administrador terá acesso ao ecrã de introdução de dados do utilizador professor:



* Username – Nome de utilizador com que entrará na aplicação.
* Password – password com que o professor entrará na aplicação.
* Nome – Nome completo do professor em questão.
* E-mail – endereço e-mail
* Agrupamento – Agrupamento onde o professor leciona

**Ecrã Gerir escolas**

Ecrã semelhante ao ecrã gerir aluno (figura x) mas referente à gestão de professores.

****

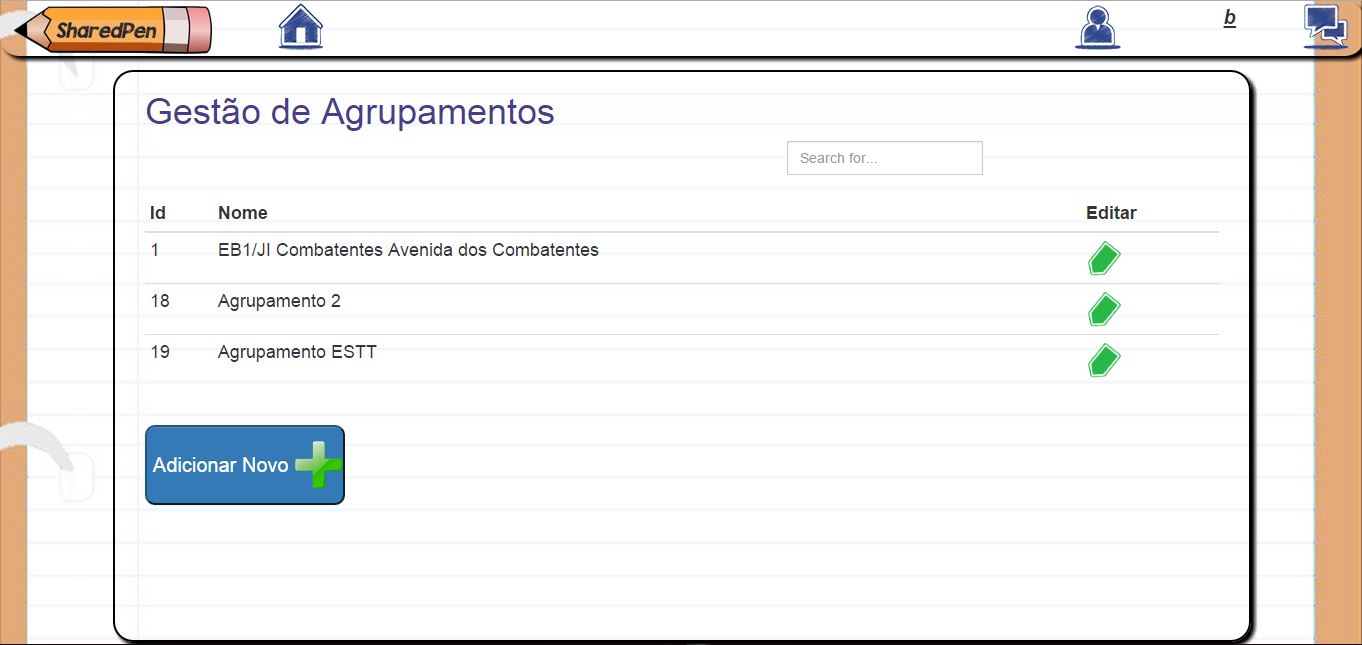
Ao pressionar o botão “Adicionar Novo” o administrador terá acesso ao ecrã de introdução de uma nova escola:

****

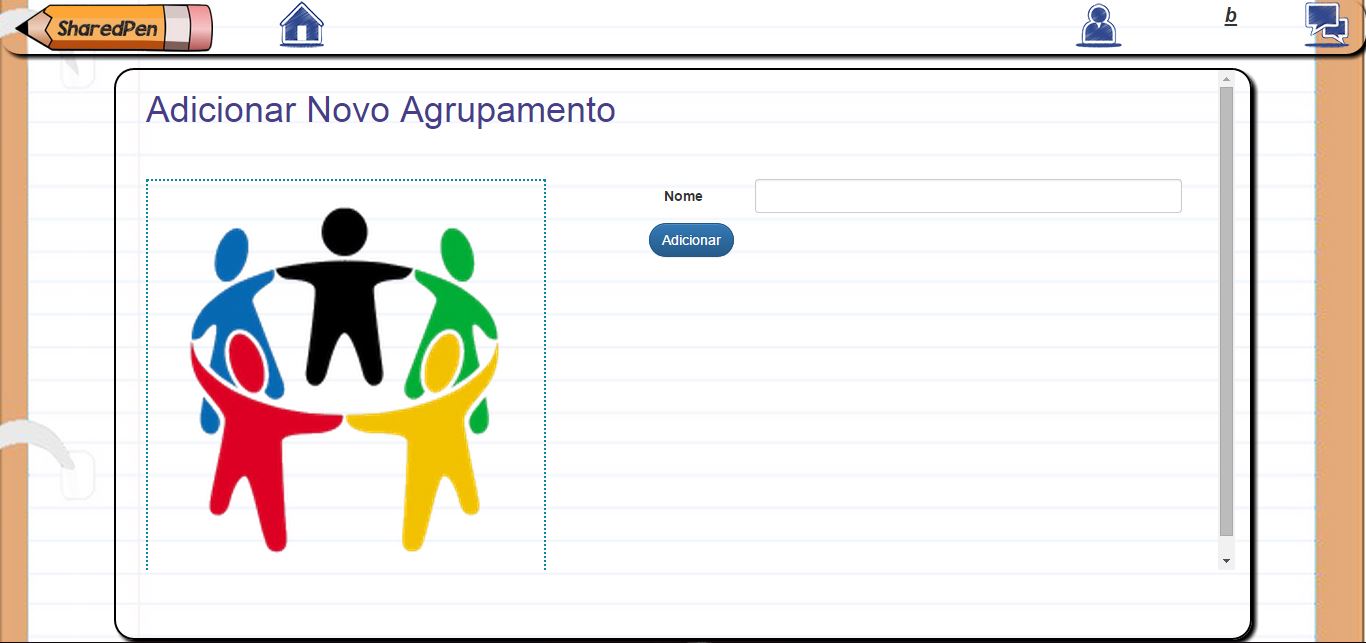
* Nome – Nome da escola
* Morada – Morada referente á escola
* Contato – Número de telefone da escola
* Agrupamento – Adicionar a escola ao agrupamento

**Ecrã Gerir agrupamento**

Ecrã semelhante ao ecrã gerir aluno (figura x) mas referente à introdução de agrupamento

****

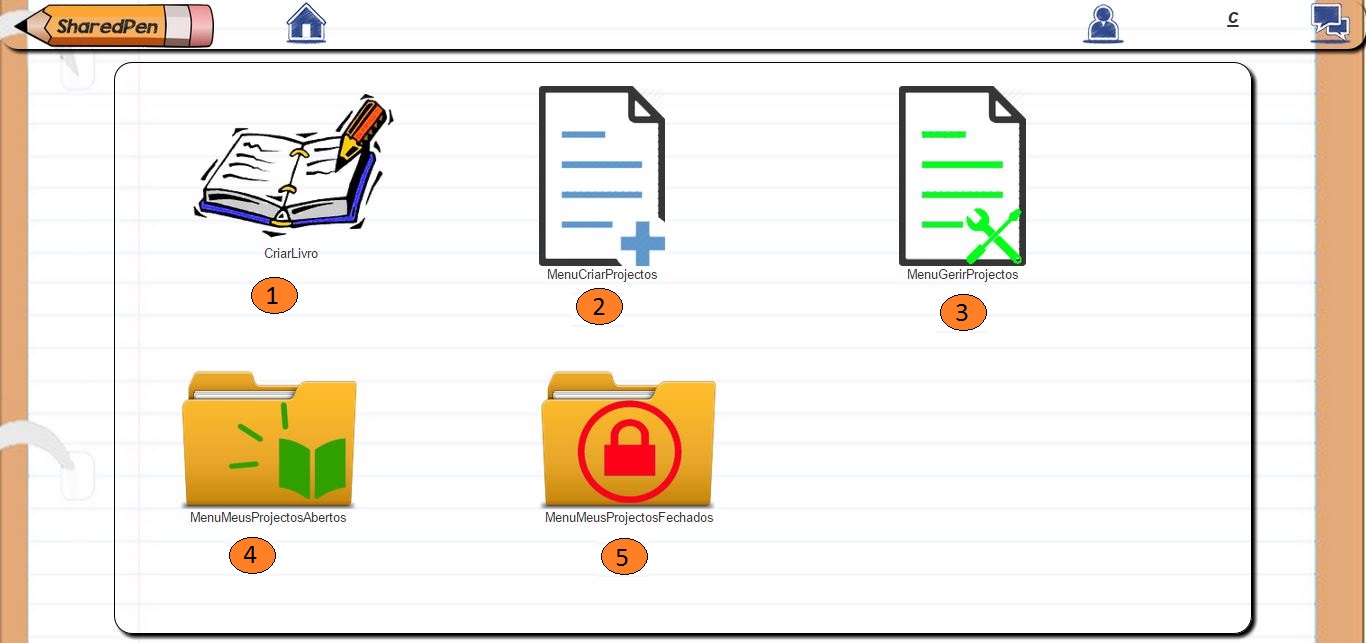
Ao pressionar o botão “Adicionar Novo” o administrador terá acesso ao ecrã de introdução de um novo agrupamento:



* **Nome –** Nome do agrupamento

**PROFESSOR**

Após ter acedido ao sistema, o administrador terá acesso ao seguinte menu:



Pressionando o botão (1) o professor acede à página para criar modelos de projeto.

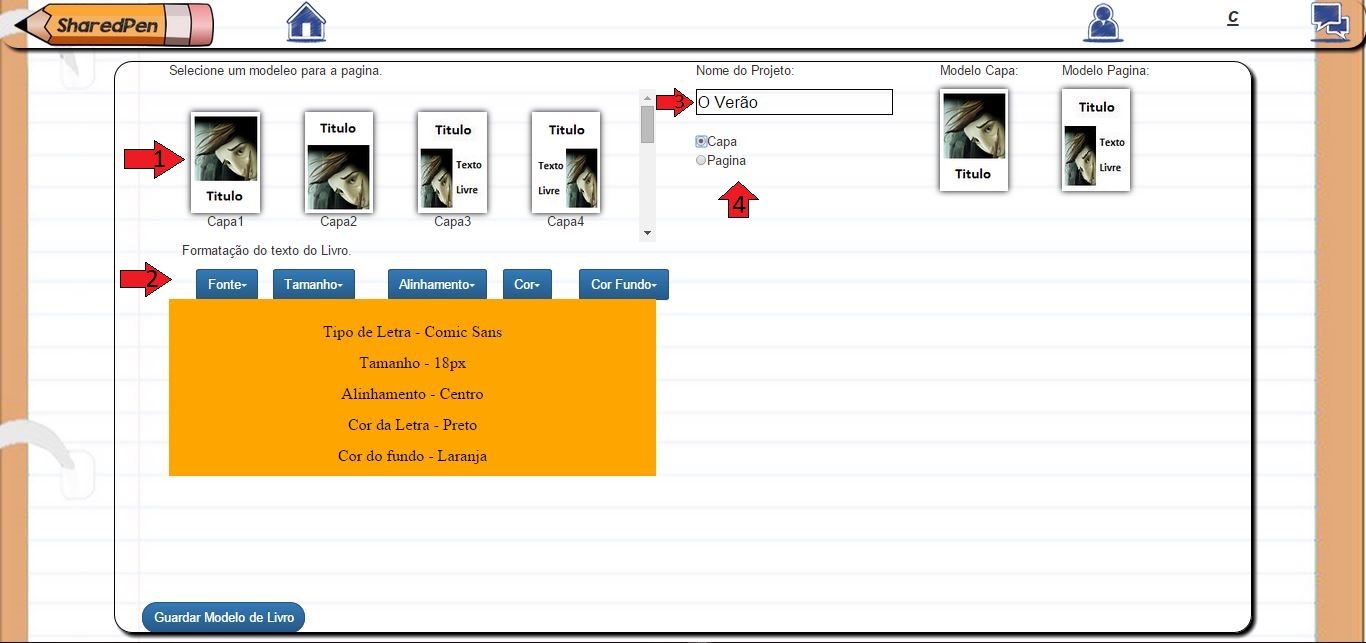
Pressionando o botão (2) o professor acede à página para criar projeto de escrita colaborativa.

Pressionando o botão (3) o professor acede à página para gerir projetos.

Pressionando o botão (4) o professor acede à página para visualizar os seus projetos abertos.

Pressionando o botão (5) o professor acede à página ONDE CENAS ACONTECEM

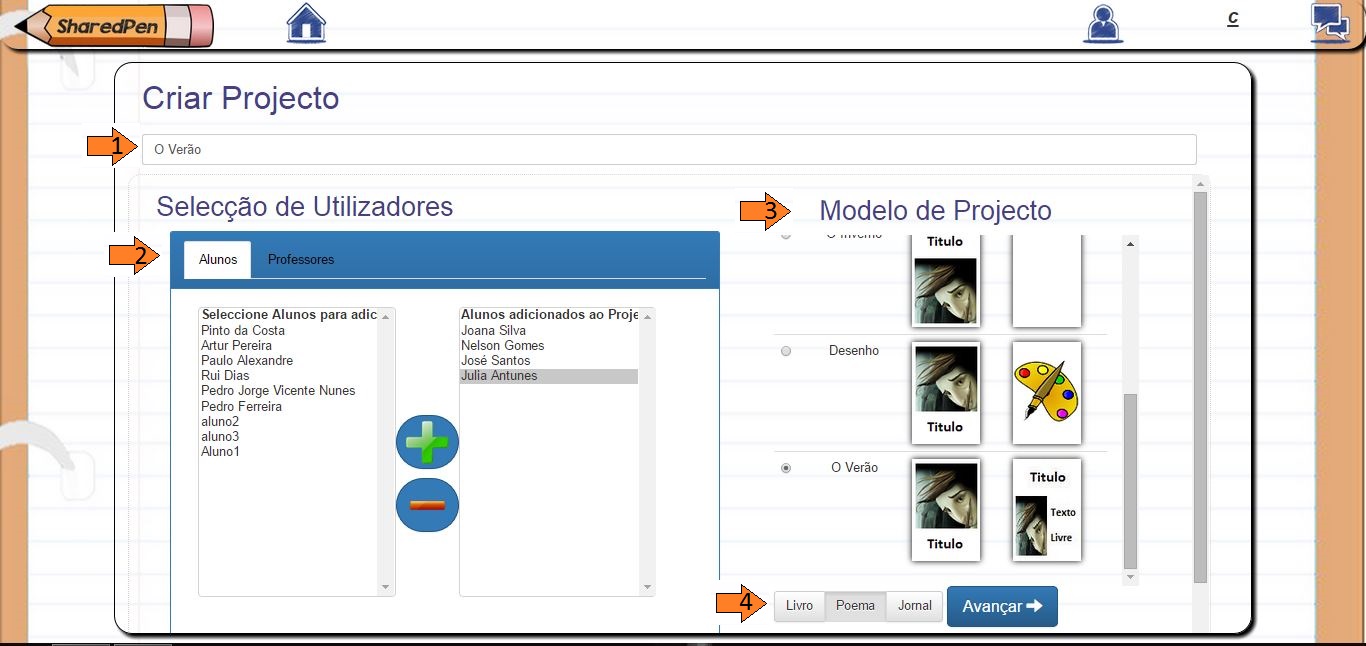
**Criar Modelo de projeto**

****

* (1) - O professor escolhe o layout da página/capa que pretende
* (2) – O professor escolhe as formatações do texto do modelo: fonte, tamanho, alinhamento, cor, e cor de fundo.
* (3) – Nome do modelo de projeto
* (4) – O professor escolhe o layout para a capa e para a página

Quando o professor estiver satisfeito com as definições do modelo, prime o botão “Guardar Modelo de Livro” para finalizar a criação do modelo.

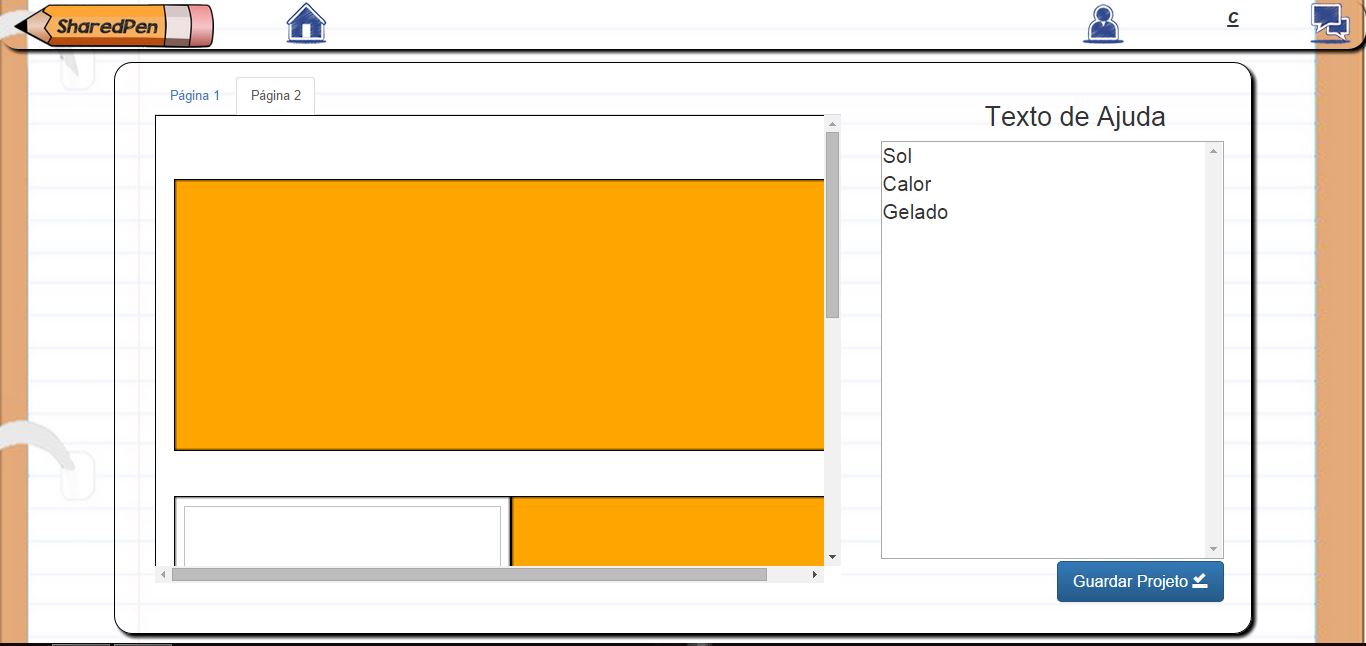
**Criar Projeto (parte 1)**

****

* (1) – Nome do projeto
* (2) – A caixa do lado esquerdo mostra todos os alunos que podem ser adicionados ao projeto
  + A caixa do lado direito representa todos os utilizadores adicionados, tendo a opção de os remover.
  + É possível adicionar também professores ao projeto mudando para o separador “Professores”
* (3) – Selecione o modelo de projeto que criou anteriormente.
* (4) – Selecione o tipo de projeto que pretende criar.

Quando o professor estiver satisfeito com as definições do projeto, prime o botão “Avançar” para passar à próxima etapa de criação do projeto.

**Criar Projeto (parte 2)**



Neste ecrã o professor pode adicionar páginas ao projeto(cada nova página adicionada será de acordo com a página que foi configurada aquando da criação do modelo).

Na caixa de texto do lado direito, o professor terá a opção de adicionar um texto com tópicos para auxiliaram os alunos do projeto.