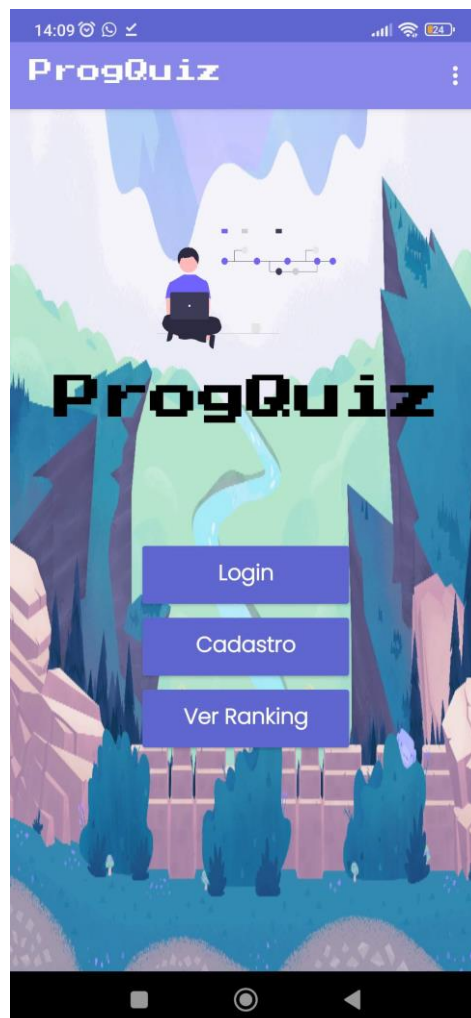


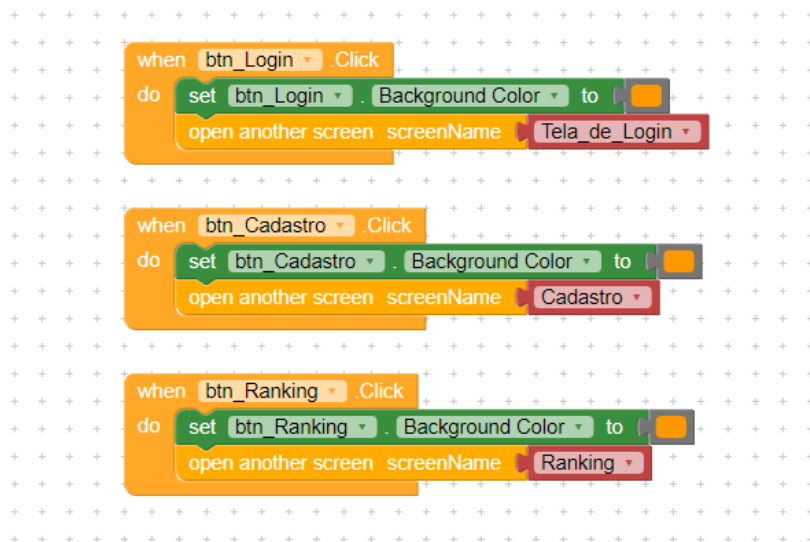
## APLICATIVO MOBILE EM FUNCIONAMENTO

Como mencionado anteriormente, o projeto mobile foi criado a partir da plataforma Kodular, com o layout de cores, fontes e estilização inteiramente baseado no website. O quiz é apenas um protótipo, portanto, possui apenas 5 perguntas com o tema dentro da área de programação geral e os dados para o ranking são armazenados em banco de dados local.

Assim como no site, a aplicação conta com uma página principal que disponibiliza os botões de login, cadastro e visualização do ranking.



*Imagem 01: Tela principal do aplicativo*



*Imagem 02: blocos de código para encaminhamento de página ao clicar nos botões*

Para a tela de login, foi feito o máximo para manter o layout parecido com o do site, dentro das limitações do Kodular. Ao clicar em Cadastre-se, o usuário é levado até a tela de Cadastro, que também foi criada com base no layout do site.

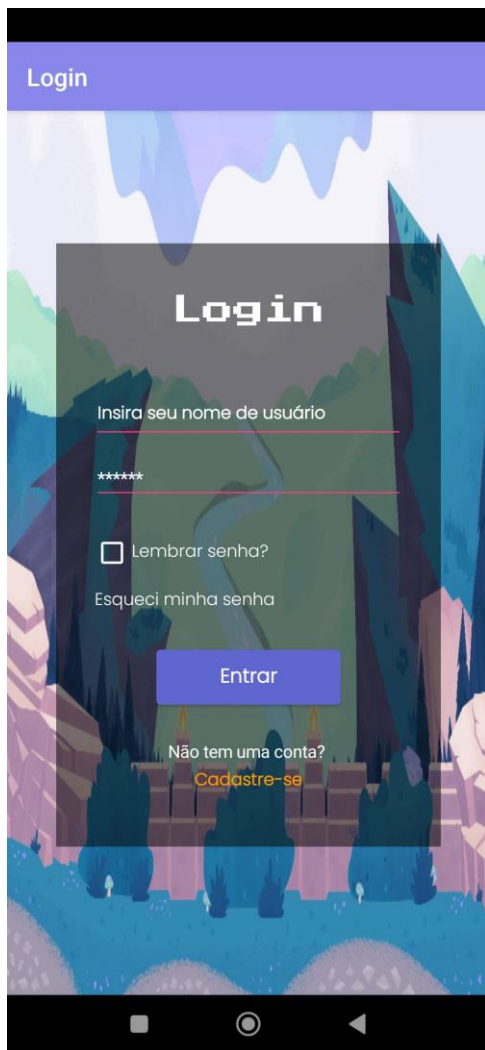


Imagem 03: Tela de login

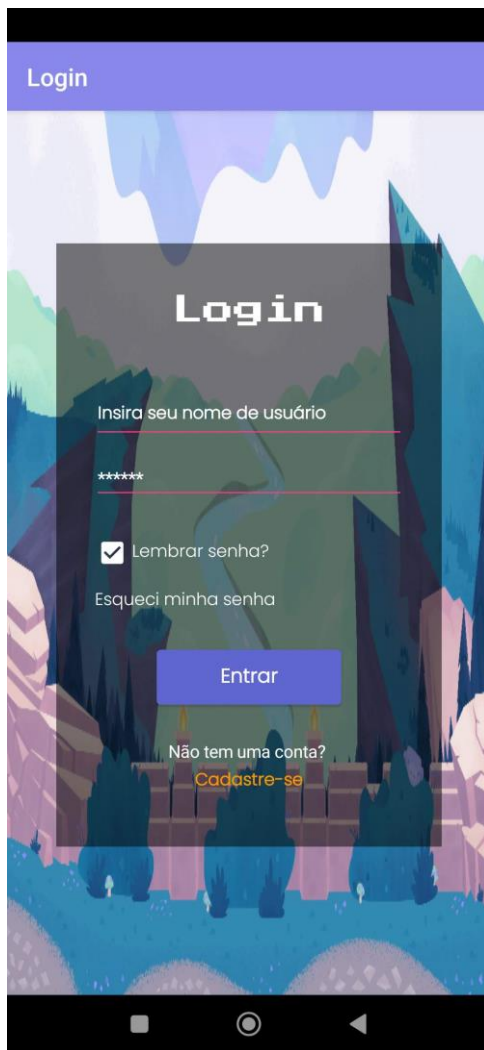


Imagem 04: Tela de login com checkbox ativo

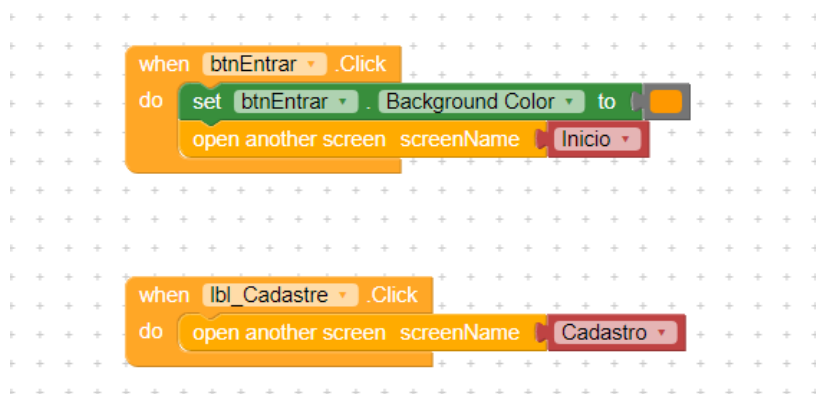
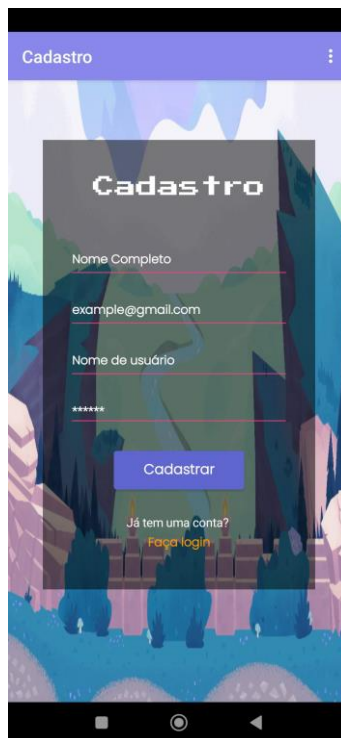


Imagem 05: bloco de código da página Login para redirecionamento de páginas



*Imagem 06: Tela de cadastro do aplicativo*

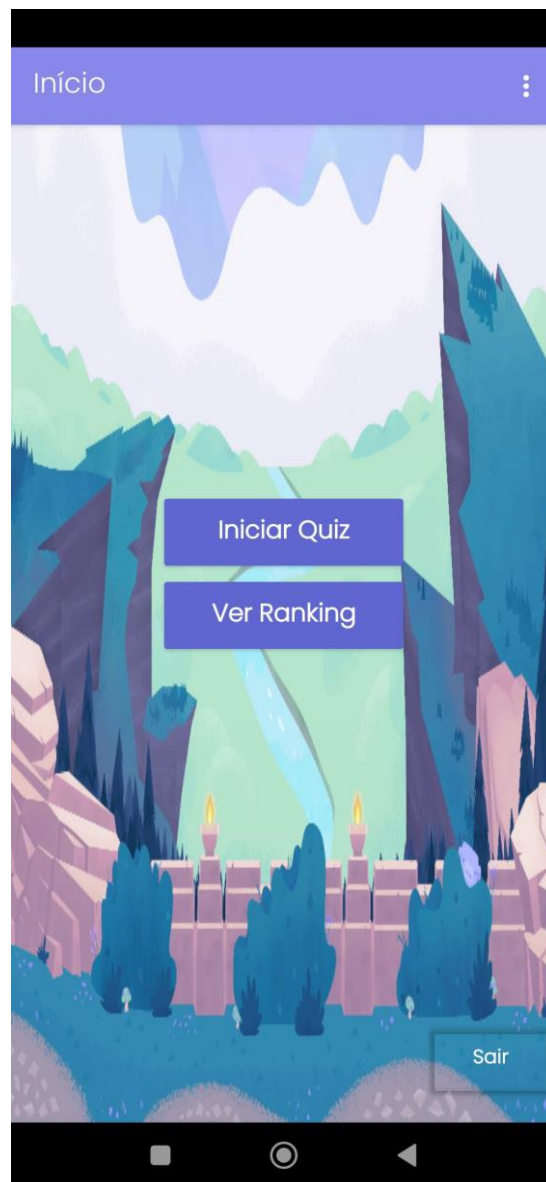
Vale destacar que todos os botões do aplicativo têm sua cor alterada para a cor laranja quando clicados, também remetendo às cores escolhidas no site.



*Imagem 07: Cor alterada ao clicar em botão*

Futuramente, ao realizar o login, o usuário deve ser levado até a tela inicial, que por enquanto, contém os botões para realizar o quiz, ou visualizar o ranking. Para implementação futura, assim como no site, o cliente pode ter acesso aos fóruns, artigos e demais conteúdos que podem ser adicionados.

Nessa tela de início, também contém o botão sair, que como o próprio nome diz, sai da aplicação, efetuando o logout.



*Imagem 08: Tela de início do aplicativo, após efetuar login*

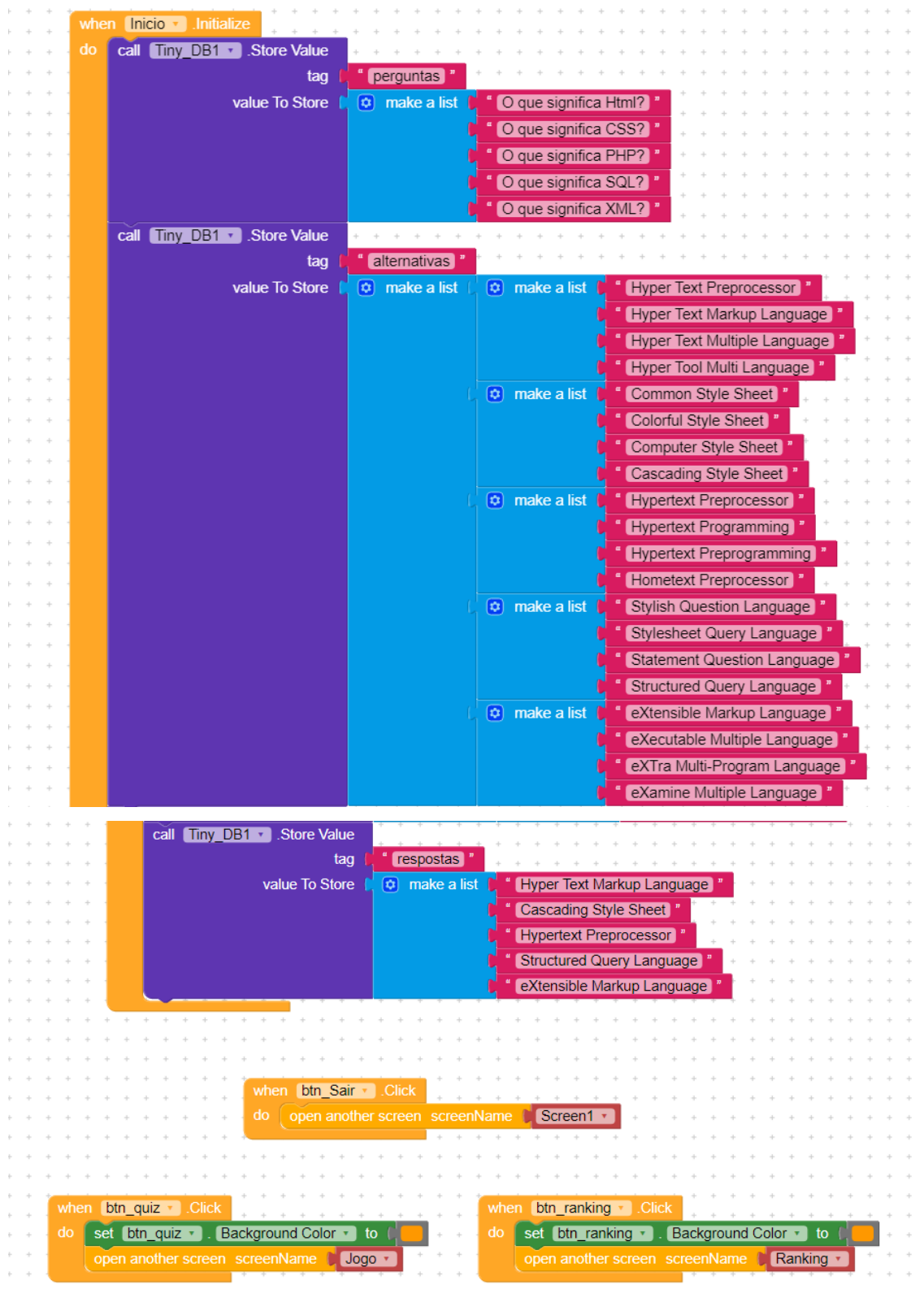
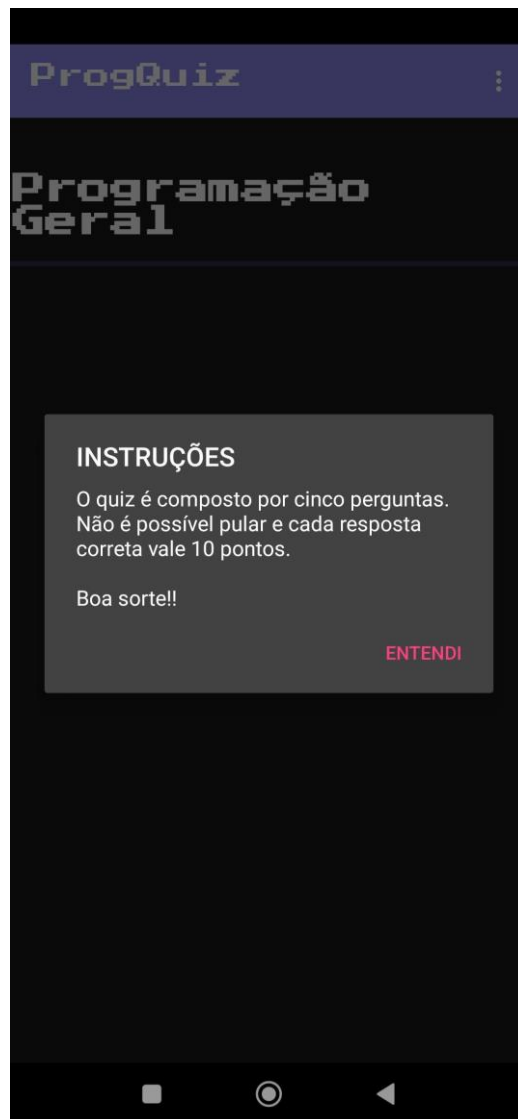


Imagem 09: Blocos de código da página Início

Nos blocos de código da página inicial, foram criadas as listas para o quiz, contendo perguntas e respostas do jogo. Dessa forma, os valores desse quiz são armazenados no banco de dados, já ao iniciar a tela principal pós login.

Ao clicar no botão Iniciar Quiz, é exibido inicialmente uma caixa de mensagem com as instruções básicas do jogo. Por se tratar de um protótipo, foram inseridas apenas 5 questões e cada uma vale 10 pontos para contabilizar no ranking.



*Imagem 10: Primeira caixa de mensagem com instruções do quiz ao iniciar o jogo*

Por se tratar de um banco de dados local, ainda não há integração com o site e dados de entrada, portanto, o usuário deve inserir o seu nome para que seja exibido no ranking localmente. Ao inserir esse nome, o quiz é iniciado.

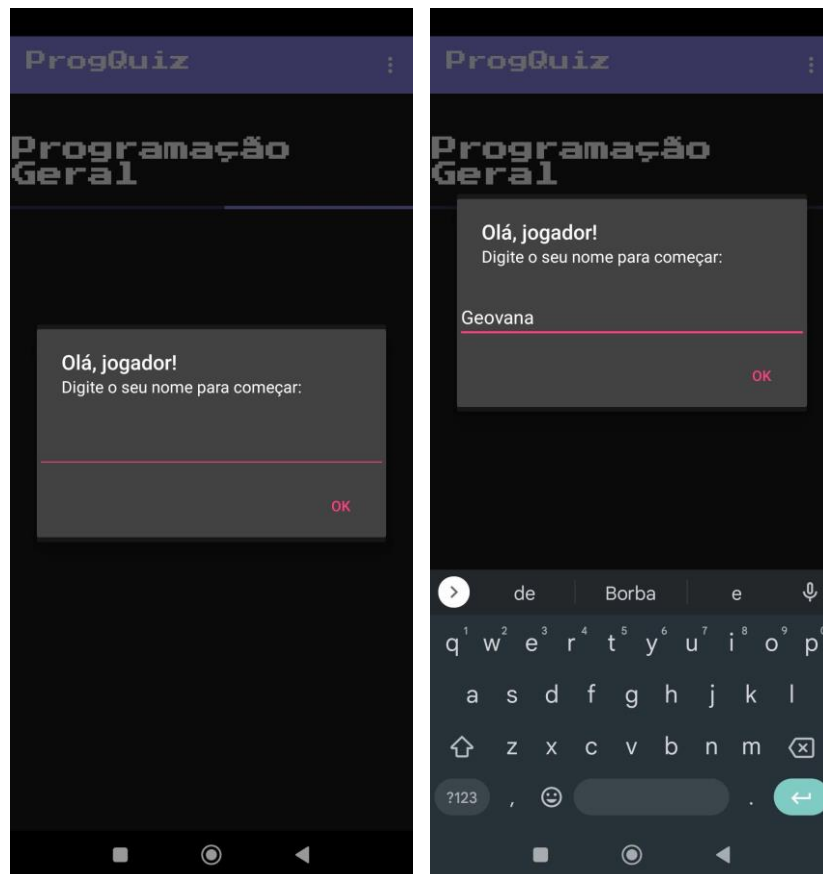


Imagem 11: Segunda caixa de mensagem, solicitando o nome do jogador para começar o jogo

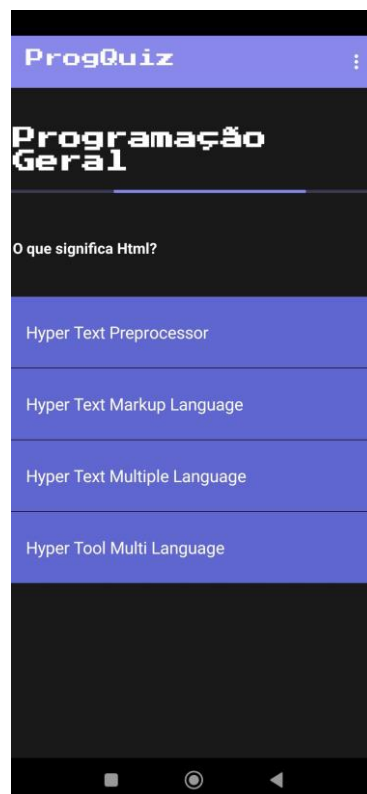
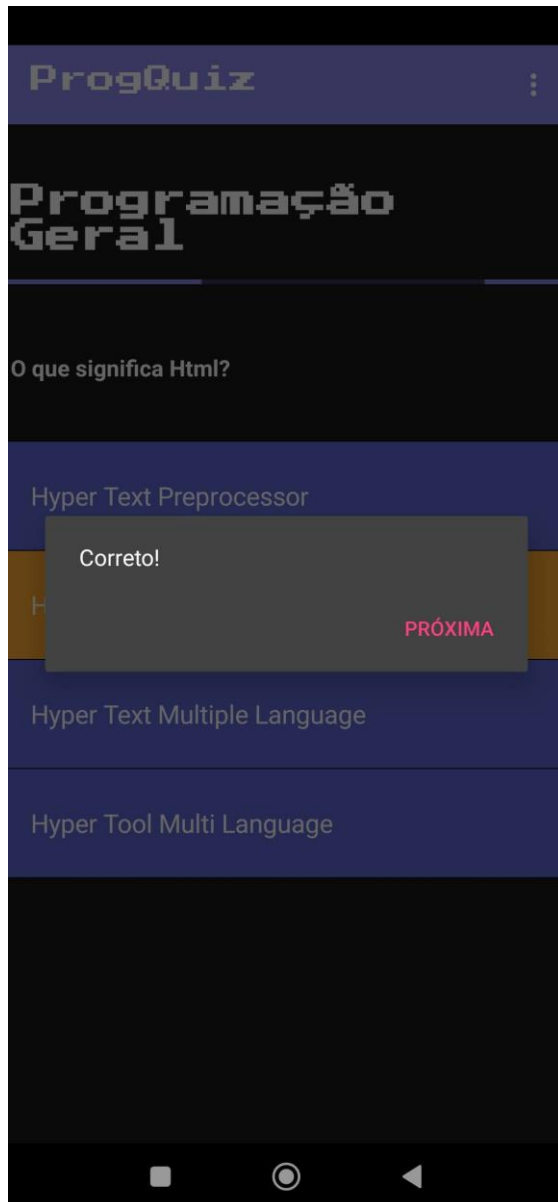


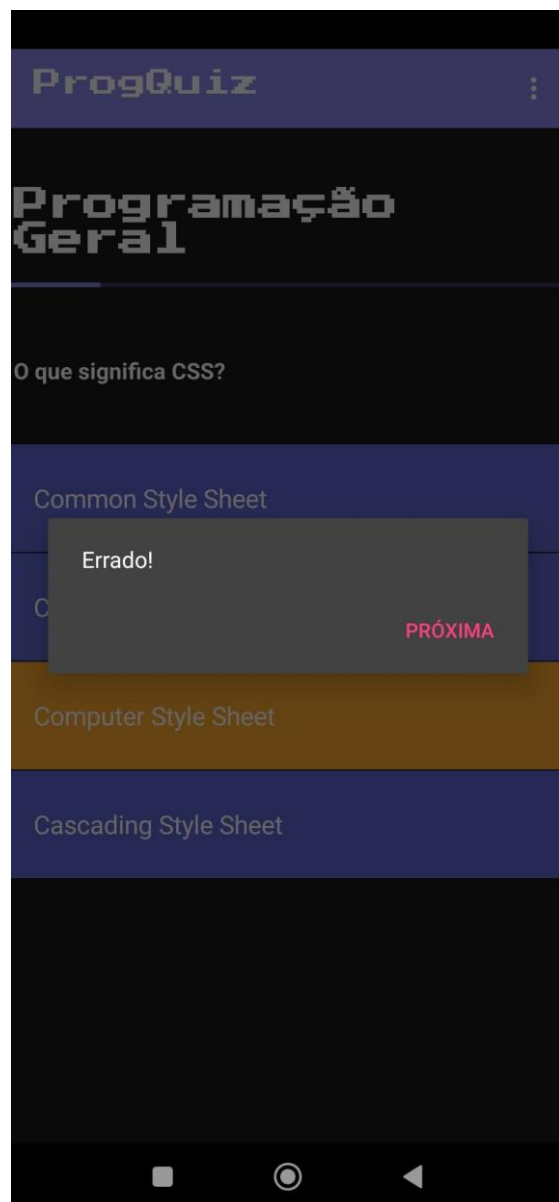
Imagem 12: Tela do quiz iniciado



Clicando em uma opção, a cor de seleção é alterada para laranja e é indicado se a resposta está certa ou errada através de uma caixa de mensagem. Logicamente, se a resposta estiver errada, os pontos não são contabilizados.

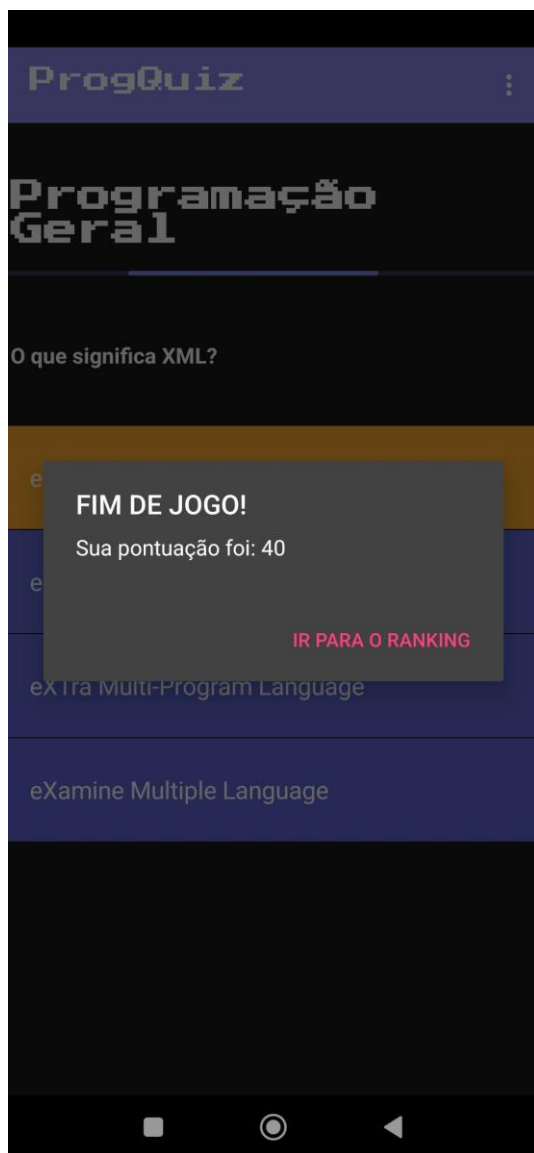


*Imagem 13: alternativa correta escolhida*

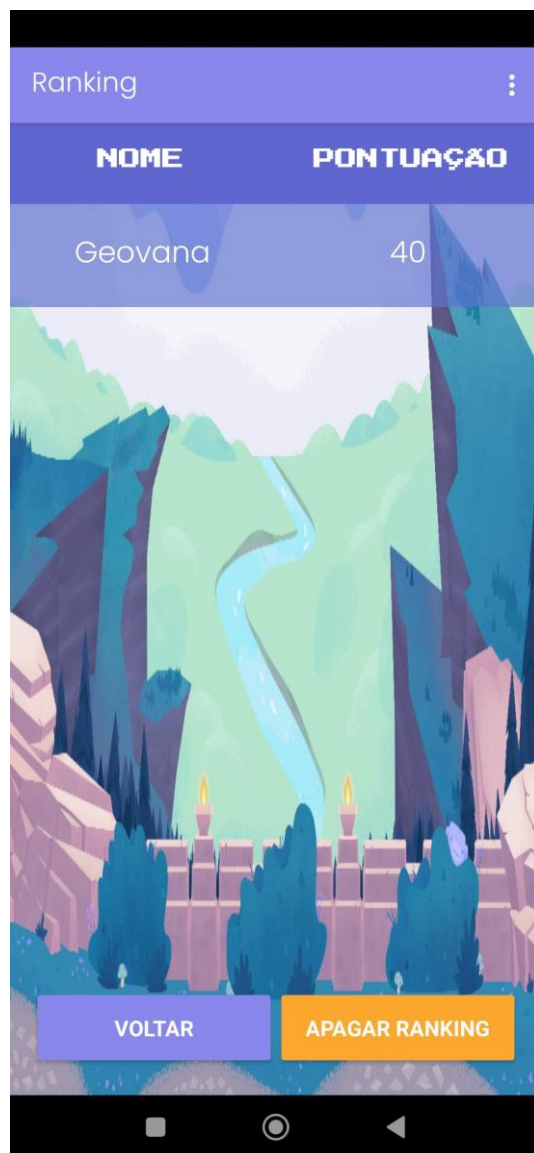


*Imagem 14: alternativa errada escolhida*

Acabando as perguntas, é apresentado outra caixa de mensagem, informando a pontuação final do jogador e o mesmo é direcionado à página de ranking, onde o seu nome e sua pontuação já estarão listados.



*Imagem 15: Caixa de mensagem informando fim de jogo com a pontuação final do jogador*



*Imagem 16: Pontuação do jogador apresentada no ranking*

Dentro dos blocos de código do quiz, foram criadas diversas variáveis globais para devido funcionamento do jogo.

As variáveis perguntas e alternativas, criam listas vazias. Essas variáveis fazem referência ao código criado na página Início, onde estão inseridas as perguntas e respostas que fazem parte do quiz, assim como a variável resposta.

As variáveis acertos, cont (contador) e índice, servem para indicar o número inicial do quiz, por exemplo, ao iniciar o quiz, o jogador tem 0 acertos,

começa na pergunta/índice 0 e o contador deve iniciar em 0. Conforme for acertando, esse número irá subindo, como consta nos próximos blocos de código.

A variável ranking, servirá para criar uma lista vazia. Nessa lista, serão armazenados o nome do jogador e sua pontuação final, através da variável cont, que multiplicará os acertos pela quantidade de pontos ganhos por cada resposta correta.



*Imagem 17: Variáveis criadas para a página do quiz*

Conforme os códigos apresentados, ao iniciar o quiz será exibida a primeira caixa de mensagem com as instruções sobre o jogo, identificada no código como Notifier1.

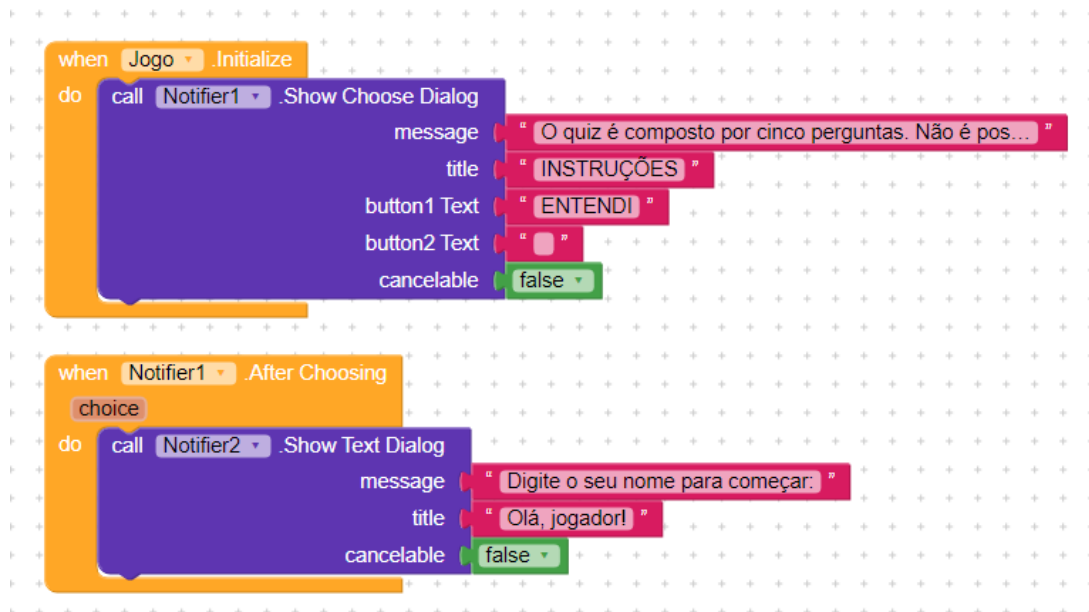


Imagem 18: Primeira notificação após iniciar o jogo

Depois que o usuário clicar em 'entendi', será aberta a segunda caixa de mensagem, dessa vez, solicitando que seja inserido um nome de jogador, sendo essa caixa de texto, identificada como Notifier2.

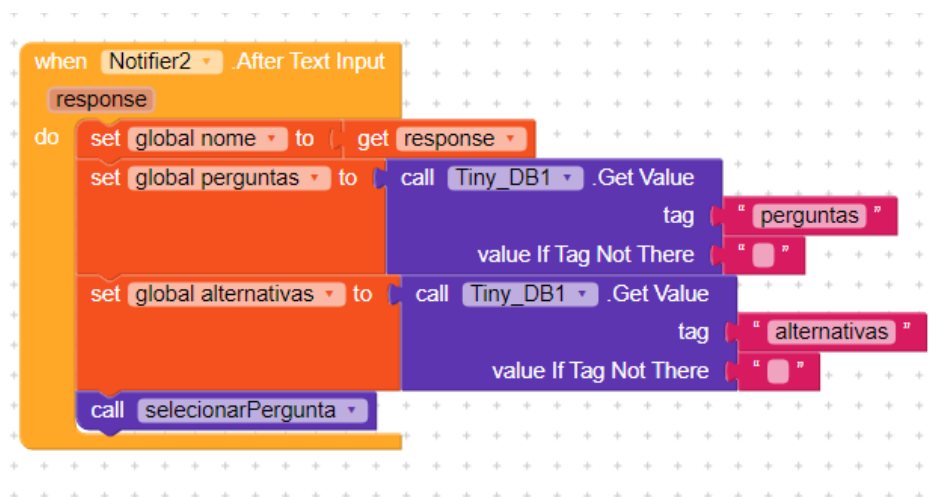


Imagem 19: Segunda notificação após iniciar o jogo

Depois do nome ser inserido, a variável global 'nome', que antes era definida como vazia, receberá uma resposta (nome inserido pelo jogador) e o banco de dados puxará os valores da lista perguntas e da lista alternativas. Por fim, a procedure selecionar Pergunta será ativada.

Para isso, são utilizadas as variáveis globais perguntas e alternativas novamente, porém, dessa vez serão distribuídas de forma que sejam selecionadas de maneira aleatória na lista, identificando cada pergunta por índice e transformando essas respostas na variável cont, para que a cada alternativa selecionada, seja adicionado +1 ao contador das perguntas, como mostram os blocos abaixo.

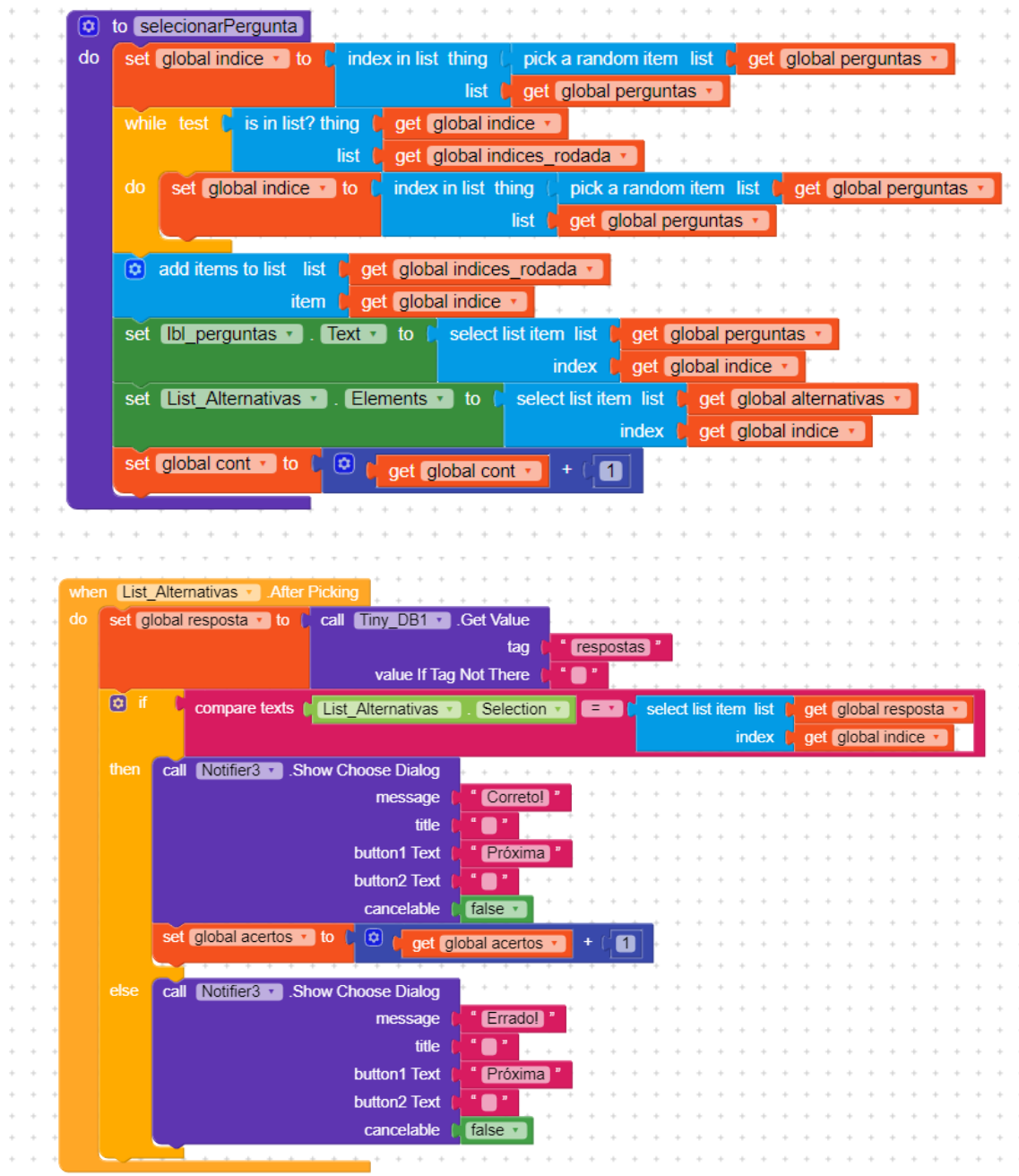


Imagem 20: Código para selecionar perguntas e respostas e indicar erro ou acerto

Quando o usuário selecionar alguma resposta, os textos serão comparados. Se a seleção da lista de alternativas for igual à resposta correta

que consta na lista 'resposta' do quiz, então será exibido a terceira caixa de mensagem, identificada como Notifier3, informando se a resposta escolhida é a certa ou errada. Se for a correta, a variável global acertos, receberá o valor de +1.

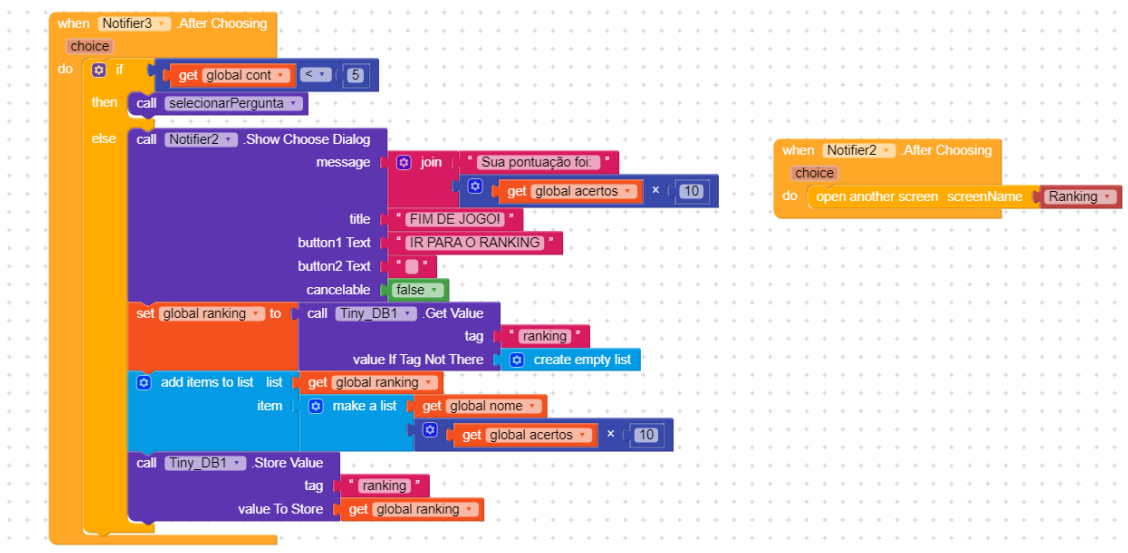


Imagem 21: Terceira e quarta notificações após finalizar o jogo

Como o quiz tem 5 perguntas no total, quando o contador for menor que 5, ele continuará chamando a procedure selecionarPergunta, que fará com que as perguntas da lista sejam selecionadas. Se não houver mais perguntas, a caixa de mensagem final será exibida, constando o total de pontos que o jogador obteve, através da variável acertos, multiplicada pela quantidade de pontos que cada acerto vale.

O banco de dados então, armazenará o valor dos pontos e o nome do jogador no ranking e a tela do jogo será encerrada, abrindo diretamente a tela do ranking.

Nessa tela, caso haja mais de um registro de jogador, o usuário tem a opção de apagar esses dados, clicando no botão “Apagar Ranking”.

Ao clicar nesse botão, haverá uma caixa de mensagem informando que houve sucesso e os registros foram excluídos.

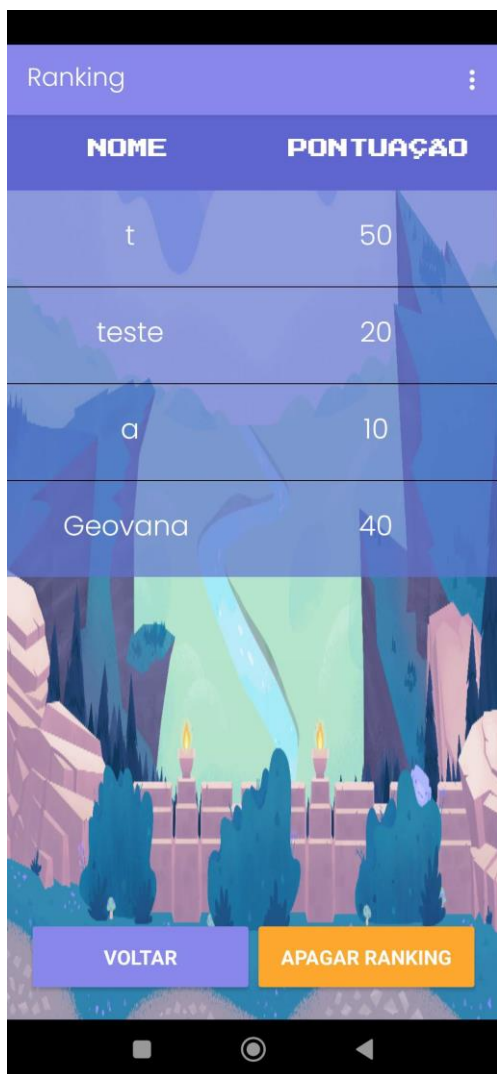


Imagem 22: Vários registros no ranking

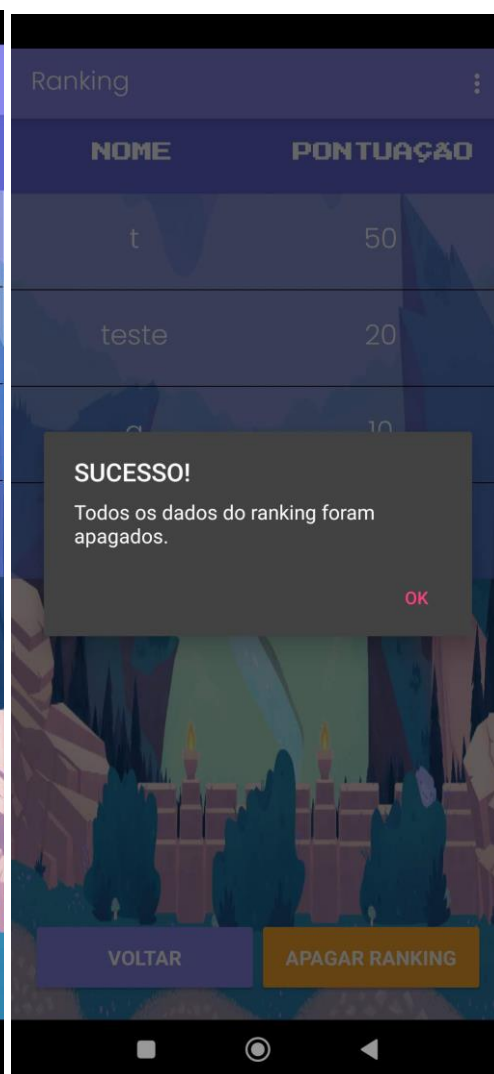


Imagem 23: Confirmação de exclusão

Caso a lista de ranking esteja vazia e o usuário clique no botão de apagar registro, a mensagem exibida indicará que não há registros para apagar.

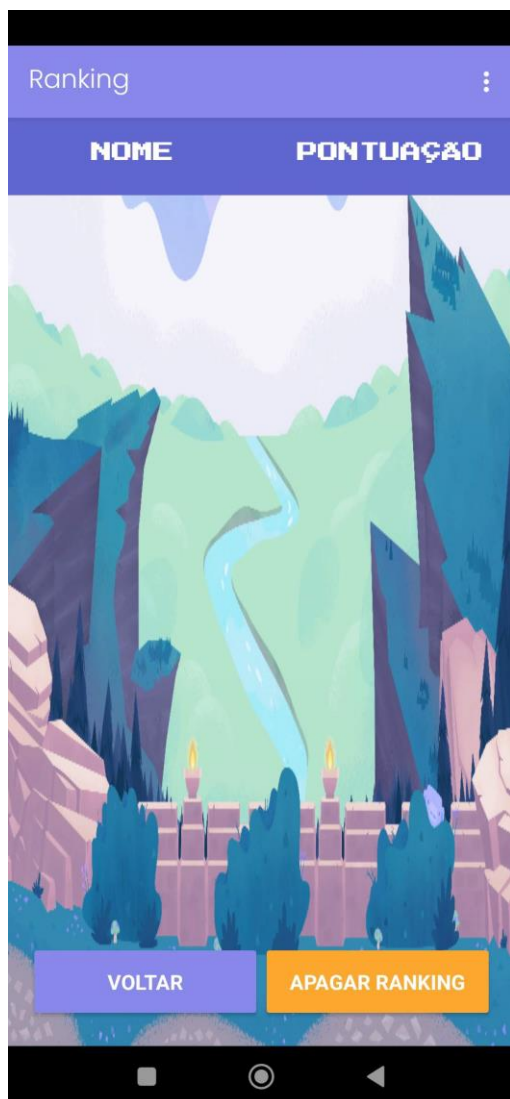


Imagem 24: Ranking vazio

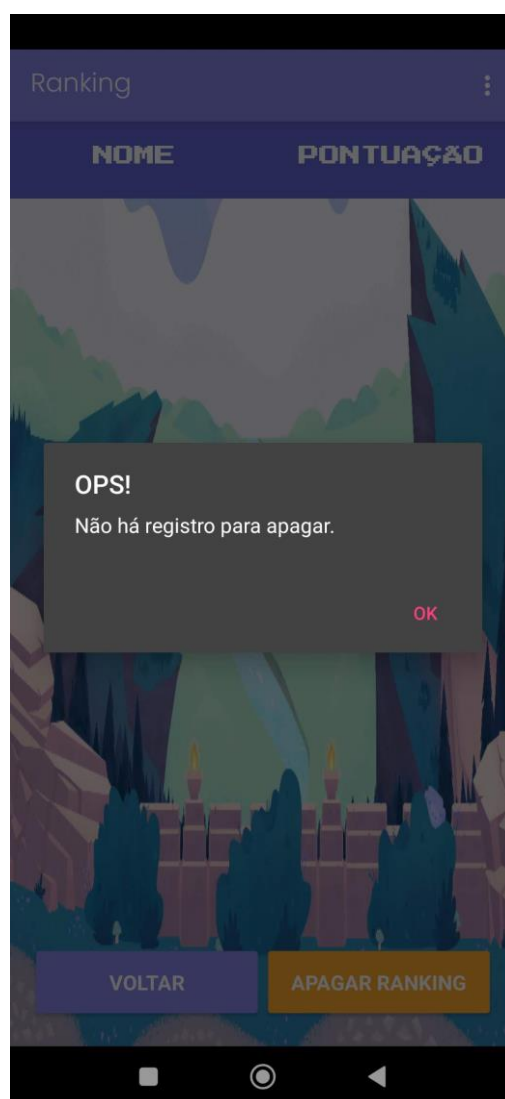


Imagem 25: Alerta de registro vazio

Os blocos de código da tela de ranking, seguem a mesma premissa dos criados na tela do quiz. São criadas variáveis globais para o ranking, nome e pontos criarem listas vazias. Com isso, os dados inseridos pelo usuário serão armazenados no banco de dados e exibidos posteriormente na tela Ranking.



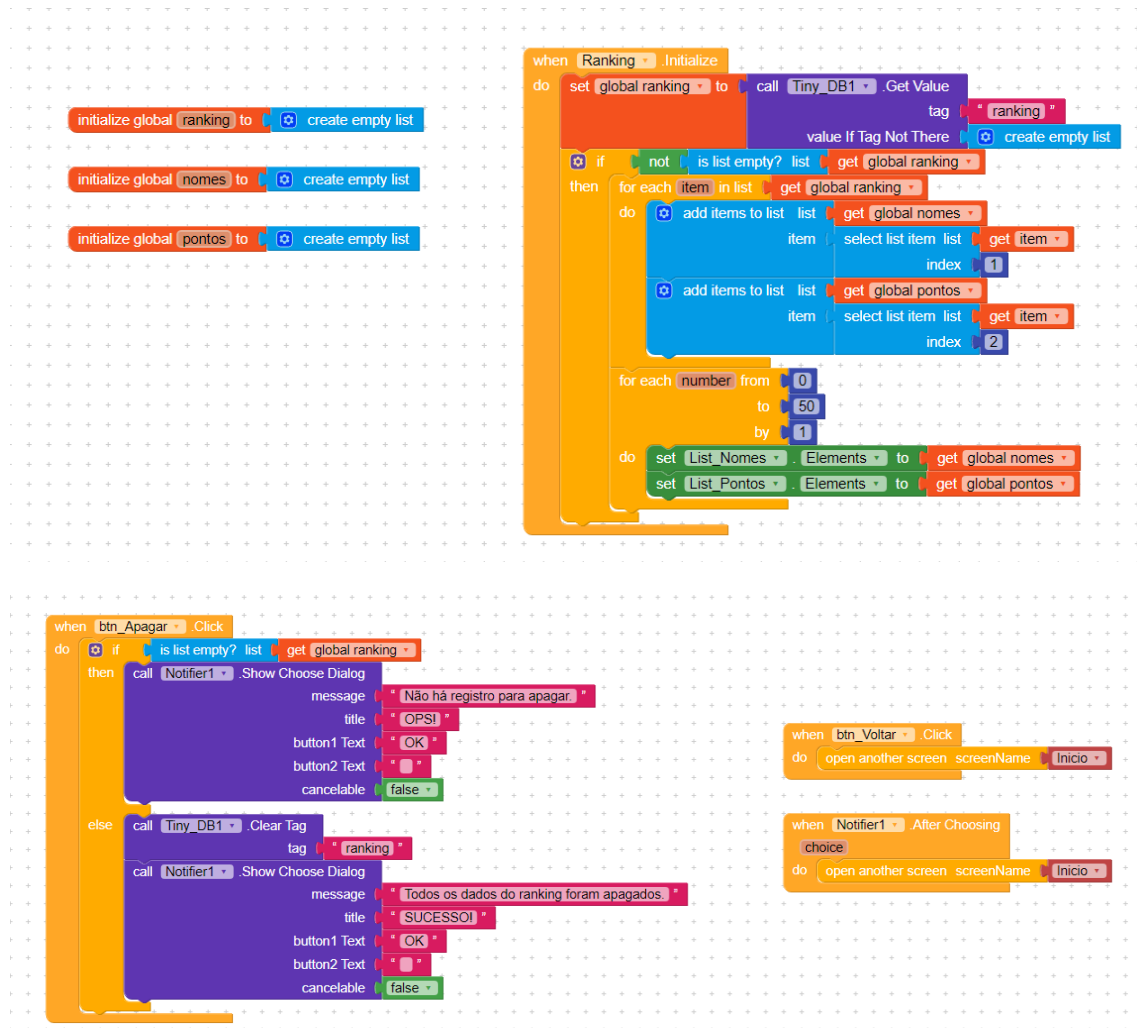


Imagem 26: Blocos de códigos da tela ranking