



# Relatório

## Programação para Web

### T02-2023-2

#### 1. Dado(s) do(s) proponente(s)

**Nome:** Gabriel Willye Borges Valençoeira

**RGA:** 202219070180

**Curso:** Sistemas de Informação

**Nome:** Lucas Lacerda Arruda

**RGA:** 202219040400

**Curso:** Ciência da computação

#### 2. Tema do Grupo

**Tema:** Quiz - Tema 1

#### 3. Link do Figma

Como não utilizamos o Figma, e sim o Balsamiq, foi inserido o link para o projeto na plataforma.

**Link:** <https://balsamiq.cloud/sfh9awc/px11u31>

#### 4. Link do repositório

**Link:** [https://github.com/gwillye/grupo\\_08\\_PW-T02-2023-2](https://github.com/gwillye/grupo_08_PW-T02-2023-2)

#### 5. Resumo de Implementação

Para desenvolver os protótipos, o aluno Gabriel Willye fez um rascunho no papel e então fez as medidas para o desenvolvimento na plataforma Balsamiq. O aluno optou por esta plataforma por ter mais familiaridade e por ser mais prática, embora não transmita tão bem a realidade como o Figma.

A ideia inicial, expressa pelos protótipos, é a seguinte: O usuário acessa o site e aparece a ele a tela inicial, que contém a logo da empresa e um vídeo de tutorial sobre como a plataforma funciona. Além disso, o usuário pode abrir um menu no canto superior, onde



pode achar o link para a página “Sobre Nós” da empresa, e também para o Ranking. Estão presentes os botões “Criar Conta”, para fazer um cadastro, e “Login” para acessar uma conta já existente.

Após o login ou criação de usuário, o usuário acessa um menu inicial, onde pode navegar para “Jogar Quiz”, “Criar Quiz” ou “Ranking”.

Em “Jogar Quiz”, uma lista de Quizzes é exibida, e o usuário pode escolher um deles para jogar ou pesquisar algum tema ou quiz de seu interesse. Após confirmar sua escolha, uma tela de início é exibida, onde ele pode rever informações antes de iniciar o jogo. Então aparece a tela do jogo, onde é exibida a pergunta e as alternativas de resposta. Ao fim do quiz, são exibidas as estatísticas do jogador e o ranking daquele quiz.

Em “Criar Quiz”, o usuário pode criar o seu próprio quiz, fazendo uso das ferramentas e configurações oferecidas.

Em “Ranking”, o usuário pode decidir entre ver o Ranking de algum quiz em específico ou ver o ranking geral de jogadores, que considera a pontuação total do usuário.

Para desenvolver os protótipos, o aluno Lucas Lacerda utilizou do rascunho em papel feito pelo aluno Gabriel Willye como base para desenvolver os protótipos utilizando o programa de desenho Krita. O aluno optou pelo Krita, pois achou interessante fazer os protótipos desenhados digitalmente utilizando um programa com o qual já estivesse familiarizado.

Os protótipos feitos digitalmente pelo aluno foram a tela de início do quiz, a tela final do quiz e a tela de jogo do quiz; A ideia, transmitida pelos protótipos, do quiz é: O usuário, após escolher qual quiz deseja jogar, seria recebido pela tela de inicial dele, onde nela seriam apresentadas informações básicas sobre ele como, o tempo limite para cada questão, tema, idioma, quantidade de perguntas e número de alternativas, assim como também seriam apresentadas informações do usuário relacionadas ao quiz em específico, informações essas sendo, a pontuação atual, ranking atual e o número de tentativas que o usuário teve no quiz, no centro da tela haveria uma imagem colocada pelo criador do quiz e em baixo o botão para dar início ao quiz, apertando no botão, o usuário seria levado à tela do quiz em si, com a primeira pergunta e suas respectivas alternativas, enquanto que no canto superior esquerdo haveria um contador marcando o tempo restante para responder a pergunta e no canto inferior esquerdo, um botão que levaria o usuário para a próxima questão.

Ao finalizar o quiz, o usuário irá para a tela de finalização do quiz, onde será apresentado uma tabela contendo um ranking com os melhores jogadores daquele quiz, assim como informações sobre o desempenho de cada um dos participantes, ao lado da tabela haverá também um quadro onde o usuário poderá ver alguns dados como, o número de acertos que ele obteve no quiz, sua colocação no ranking, tempo de jogo e a quantidade de tentativas que ele teve e logo abaixo desse quadro haverá um botão para jogar novamente o quiz.