

# VIRTUS

Laboratório de Desenvolvimento de Software

Engenharia de Software

**Alunos:** Flávio, Bernardo, Miguel e João  
**Professor:** João Paulo Carneiro Aramuni  
**Universidade Católica de Minas Gerais**





# TIME DE DESENVOLVIMENTO



**Flávio Ferreira**



**Bernardo Resende**



**Miguel Diniz**



**João Marcelo**



Introdução

# O QUE É O VIRTUS?

O sistema Virtus é uma plataforma inovadora que gerencia uma economia interna de moedas virtuais para instituições de ensino. Professores podem recompensar alunos por participação e desempenho, promovendo maior engajamento acadêmico. O projeto foi desenvolvido com tecnologias modernas para oferecer uma experiência ágil, segura e intuitiva.





# ARQUITETURA DO VIRTUS

## Arquitetura MVC

O padrão MVC (Model-View-Controller) separa a aplicação em três camadas: dados (Model), interface (View) e lógica (Controller), facilitando a organização e manutenção do código.

## Padrão DTO

DTO (Data Transfer Object) é um objeto usado para transferir dados entre camadas da aplicação, evitando expor diretamente as entidades do sistema.

## App Router NextJS

O App Router do Next.js introduz uma nova forma de organizar rotas baseada em pastas, permitindo layouts compartilhados, renderização híbrida e melhor performance.





# TECNOLOGIAS ESCOLHIDAS:



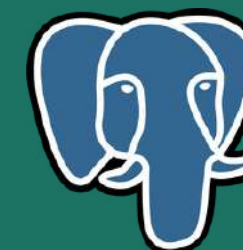
## Spring Boot

Spring Boot é um framework Java que simplifica a criação de aplicações web e APIs, oferecendo configuração automática e servidor embutido.



## NextJS

Next.js é um framework React que permite criar aplicações web rápidas com renderização híbrida (SSR e SSG) e roteamento otimizado.




## PostgreSQL

PostgreSQL é um banco de dados relacional open-source conhecido por sua robustez, suporte a transações e recursos avançados de SQL.



# CADASTRO


 **Student Currency**


Login

Cadastre-se

### Criar conta

Escolha o tipo de conta e preencha seus dados

  
Aluno

  
Empresa

Nome

Seu nome completo

Email

seu@email.com

Senha

Minimo 6 caracteres

CPF

000.000.000-00

RG

00.000.000-0

Endereço

Rua, número, bairro, cidade

Instituição de Ensino

Selecione ▾

Curso

Ex: Ciência da Computação


Criar conta

# LOGIN

## Bem-vindo de volta

Entre com suas credenciais para acessar sua conta

Email

 joao@aluno.com

Senha

 .....

Entrar

Não tem uma conta? [Cadastre-se](#)



# HOME



## Sistema de Moeda Estudantil

Bem-vindo de volta! Gerencie suas moedas, resgate vantagens e acompanhe seu progresso acadêmico.



### Alunos

Resgate prêmios exclusivos usando suas moedas conquistadas através do desempenho acadêmico e participação.



### Professores

Reconheça e recompense os melhores alunos enviando moedas como incentivo ao excelente desempenho.



### Empresas

Cadastre produtos e serviços como prêmios, aumentando a visibilidade da sua marca entre estudantes.





**OBRIGADO!**

