

Projeto Integrador 1º Semestre - DSM

Disciplinas:

Design Digital

Desenvolvimento Web I

Engenharia de Software I

Professores:

Bruno

Leonardo

Orlando

Grupo(n) / Nome da Empresa: Master Education

Sistema: Quiz

Integrantes
Ademar Altomani Silva
Casemiro Seneme Junior
Gustavo Carvalho da Silva
João Paulo Mussarelli Carossine
Julio Ryan Marsola
Sara Beatriz Bento

Fatec Araras

2024

FICHA DE CONTROLE - PROJETO INTERDISCIPLINAR

DISCIPLINA CHAVE: Engenharia de Software I - PI I
PROFESSOR: Orlando Saraiva do Nascimento Júnior

GRUPO: Nome do grupo **1** **SEMESTRE:** 1SEM/2024

TÍTULO DO PROJETO: Master Quiz

DATA DA APRESENTAÇÃO: 19/06/2024

NOTA:

INTEGRANTES DO GRUPO: Grupo 1

Nome	Nota Individual
Ademar Altomani Silva	
Casemiro Seneme Junior	
Gustavo Carvalho da Silva	
João Paulo Mussarelli Carossine	
Julio Ryan Marsola	
Sara Beatriz Bento	

Araras, 19 de junho de 2024

Professor Orlando Saraiva do Nascimento Júnior

Sumário

Sumário

Índice

Apresentação do contexto.....	4
Escopo do sistema.....	5
Técnica de levantamento de requisitos.....	5
Requisitos não funcionais.....	5
Documentação do Sistema.....	6
Diagramas UML.....	6
Diagrama de caso de uso.....	6
Diagrama de sequência.....	6
Interface do usuário.....	6
Funcionalidades Implementadas.....	6
Considerações Finais.....	7

Apresentação do contexto

Apresentação da proposta de sistema e contexto do projeto

Nosso projeto será desenvolvido para plataforma web com responsividade. Visando trazer uma dinâmica divertida e recompensadora para os alunos e servindo como uma ferramenta para os professores avaliarem e entenderem as dificuldades dos alunos.

O projeto foi decidido em conjunto, pois todos concordam que na área da educação, a falta de interesse e engajamento dos alunos é muito alta, e queremos de alguma forma fazer com que estudar seja mais interessante para os estudantes. Baseamos em diversos jogos nesse estilo de perguntas e repostas, os principais foram perguntados; jackbox; khoot; entre outros..

Em questão de funcionamento, pensamos em dar um acesso especial para professores poderem editar as perguntas e configurar o “quiz” enquanto os alunos poderão ter perfis individuais com avatares em 2D personalizáveis, um menu para escolher matérias e quizzes para responder fora de aula, tendo quiz gratuitos e desbloqueáveis com pontos adquiridos diariamente respondendo os próprios quizzes(Pontos de educação e Pontos de quiz). Login será feito por terceiros(google, facebook, etc..) e e-mail pessoal. Os professores terão que validar documentos para se cadastrar na plataforma.

Inserir link do repositório.

<https://github.com/CasemiroSJunior/P.I.Fatec-1SEM.2024>

Escopo do sistema

O escopo de um sistema refere-se ao conjunto de funcionalidades, características e requisitos que definem o que o sistema irá realizar e como ele irá operar para atender às necessidades dos usuários e stakeholders. Ele delimita os limites do projeto, determinando o que está dentro e o que está fora do âmbito do sistema.

Objetivos do projeto

Engajar crianças e adolescentes no ensino de forma “gamificada”, servindo como ferramenta avaliativa para os professores.

Técnica de levantamento de requisitos

Descrever qual(is) técnicas de levantamento foram utilizadas e detalhar o processo.

Requisitos funcionais

Tela de *Login* e Cadastro

- 1- O usuário deverá ser capaz de fazer cadastro via *Facebook*.
- 2- O usuário deverá ser capaz de fazer cadastro via *Google*.
- 3- O usuário deverá ser capaz de fazer *login* via *Facebook*.
- 4- O usuário deverá ser capaz de fazer *login* via *Google*.
- 5- O usuário poderá se conectar diretamente como convidado ao utilizar o código de uma sala, se tornando um usuário **Convidado**.
- 6- O usuário convidado deverá ter a possibilidade de inserir um nome de apresentação no jogo.
- 7- A tela de cadastro deverá conter uma seleção para 2 (dois) tipos de registro, sendo eles de **Professor** e **Comum**.
- 8- O cadastro de professor deverá requisitar documentos comprobatórios de que este leciona em algum tipo de instituição reconhecida.
- 9- O cadastro em geral deverá solicitar informações como nome, e-mail verificado, CPF, data nascimento.
- 10- O sistema deverá enviar uma verificação para o e-mail do usuário durante o cadastro para validar se o mesmo está correto.

Tela de Perfil

- 1- A tela de perfil deverá demonstrar o Identificador do usuário.
- 2- Os usuários convidados não terão acesso a tela de perfil.
- 3- A tela de perfil deverá mostrar um histórico dos jogos do usuário, trazendo as informações de data do jogo, identificador do jogo, lista de jogadores (Nome definido e Identificador de usuário), pontuação dos participantes, categoria do jogo.
- 4- O histórico deverá ter um botão que abra a guia de criação de sala e auto complete com as informações da sala escolhida.

Tela da Loja

- 1- O usuário deverá ter um sistema de pontos para gastar na loja.
- 2- O usuário poderá comprar apenas uma única vez cada item da loja, exceto a quantidade de jogadas, cujo nome poderá ser entre Energia, Coração, Cubos, etc... (A ser determinado) que poderá ser adquirido indefinidamente, contando que o usuário tenha saldo suficiente para aquisição.
- 3- O usuário poderá comprar Saldo utilizando moeda corrente, por meio de algum método de pagamento.

Configurações Gerais

- 1- Um relatório deverá ser criado quando uma partida for finalizada oficial ou criada por um usuário do tipo Professor, mostrando a quantidade acerto e erros de cada usuário e de perguntas.
- 2- O usuário deverá receber uma quantidade de Saldo após o fim das partidas.
- 3- O usuário terá sua quantidade de jogadas reduzida toda vez que iniciar uma nova partida, com exceção das partidas iniciadas com as configurações pré-definidas oficiais do sistema *Education Master Quiz*.
- 4- O usuário poderá jogar sem consumo de Energia quando entrar em uma sala criada por um Usuário do tipo Professor.
- 5- Os usuários do tipo ‘Logado’ e Professor podem criar cadernos e perguntas personalizados.
- 6- O usuário poderá escolher, dentre uma seleção de ícones pré-definidos ou um “*portrait*” de seu avatar.
- 7- O sistema não poderá permitir que um usuário adicione uma foto por fora, deverá garantir que ele apenas utilize os avatares pré-definidos ou um *portrait* de seu avatar, como sua foto de perfil.

Tela de salas

- 1- As salas criadas devem possuir uma descrição e categoria das perguntas, que serão definidas pelo usuário.

Fatec Araras “Antônio Brambilla”

- 2- As salas podem ser criadas como, privada (requer senha para a criação e entrada) ou públicas, cujo acesso é liberado.
- 3- Caso o usuário sofra algum tipo de desconexão durante a partida, o sistema deverá guardar suas informações de placar enquanto a partida continuar.
- 4- O usuário poderá entrar em uma sala com o jogo em progresso, porém sua pontuação inicial será de 0 pontos.
- 5- O jogo deverá ter um contador para cada pergunta, sendo este tempo, definido durante a criação de salas. Por padrão, o tempo será de 45 segundos.

Funcionalidade de Amigos

- 1- Para adicionar um outro usuário à sua lista de amigos, o usuário poderá escolher entre, adicionar via e-mail ou código de usuário.
- 2- O usuário poderá ver o histórico de jogos de seus amigos.

Requisitos não funcionais

- 1- Uso de internet;
- 2- Velocidade de resposta;
- 3- Deverá ser desenvolvido um aplicativo web usando as linguagens PHP e suas frameworks, JavaScript e CSS;
- 4- Deve ser capaz de suportar um grande número de usuários simultâneos sem degradação significativa no desempenho;
- 5- O site deve estar disponível 99,9% do tempo, com exceção de manutenções programadas;
- 6- O sistema deve ser capaz de se recuperar de falhas e continuar funcionando corretamente;
- 7- O site deve ser acessível para pessoas com deficiências;
- 8- Informações pessoais dos usuários devem ser armazenadas de forma segura, com criptografia de dados sensíveis;
- 9- O site deve ter mecanismos de autenticação para garantir que apenas usuários autorizados possam acessar determinadas funcionalidades;
- 10- O site deve funcionar corretamente nos principais navegadores (Chrome, Firefox, Safari, Edge);
- 11- Deve ser responsivo, adaptando-se a diferentes tamanhos de tela (desktop, tablet, mobile);

Documentação do Sistema

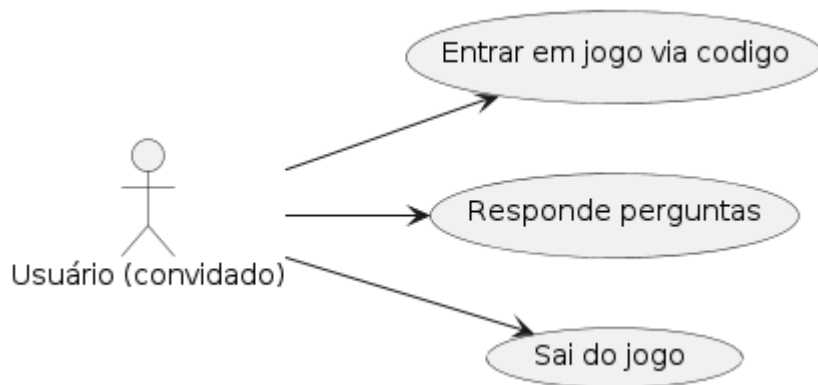
Neste capítulo, são apresentados os documentos técnicos que descrevem os aspectos fundamentais do sistema desenvolvido, fornecendo uma base sólida para compreensão e manutenção futura. A documentação é uma parte essencial do processo de desenvolvimento de software, pois oferece um registro detalhado das decisões tomadas e das características do sistema.

Metodologia de Desenvolvimento

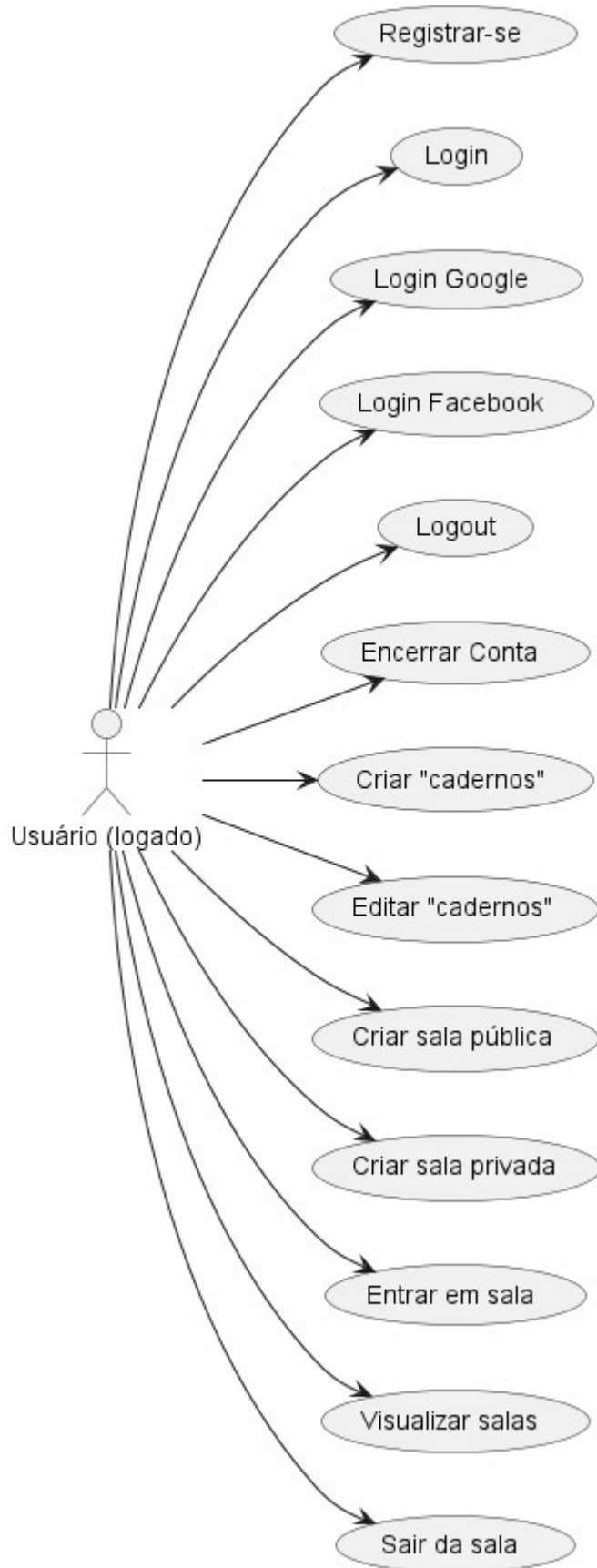
Conjunto de processos, práticas e diretrizes que guiam o ciclo de vida do desenvolvimento de software, desde a concepção até a entrega e manutenção do produto final. Ela define como o trabalho é organizado, como as decisões são tomadas e como as atividades são realizadas ao longo do projeto. Uma metodologia pode ser ágil, como o Scrum ou o Kanban, ou tradicional, como o modelo em cascata.

Diagramas UML

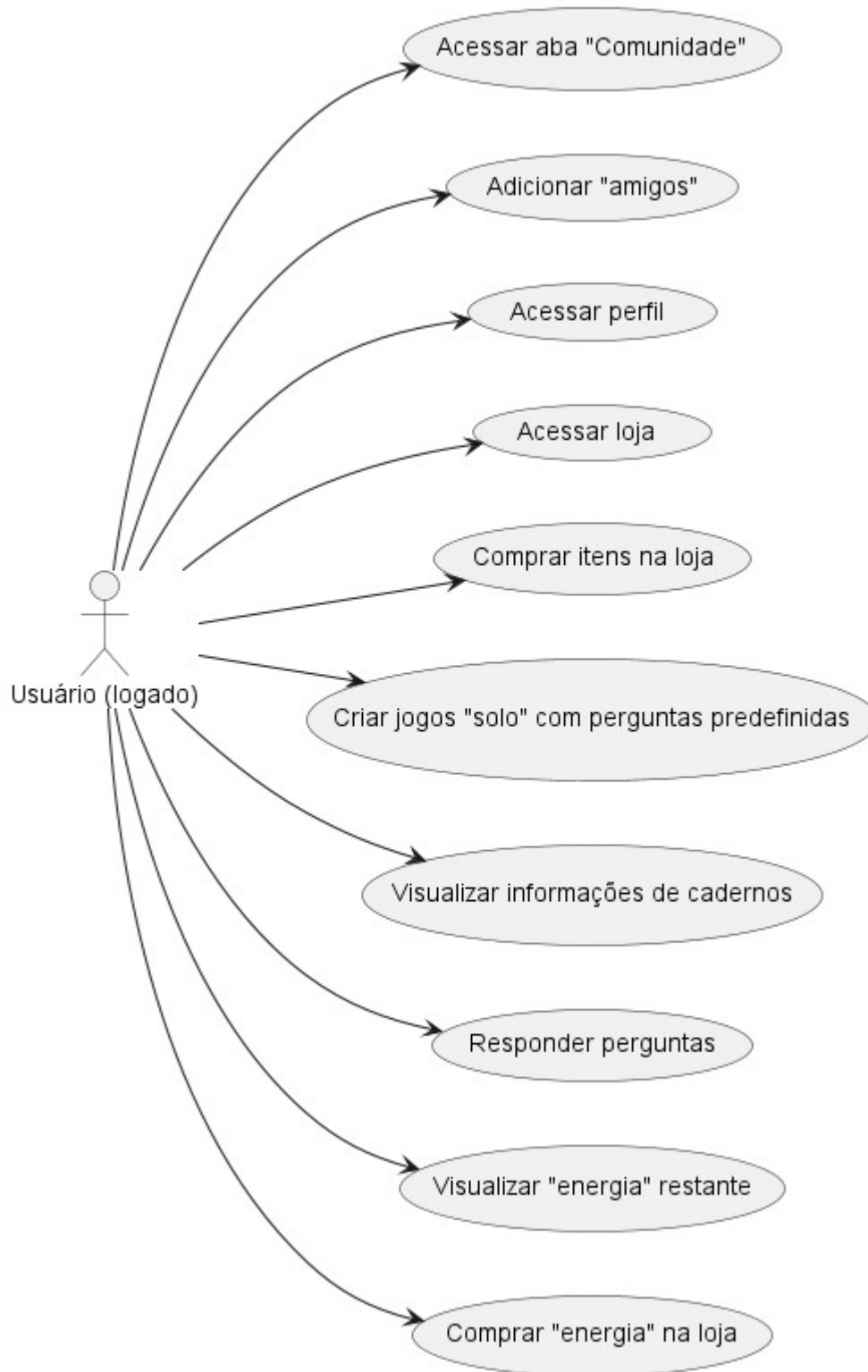
Diagrama de caso de uso



Fatec Araras "Antônio Brambilla"



Fatec Araras "Antônio Brambilla"



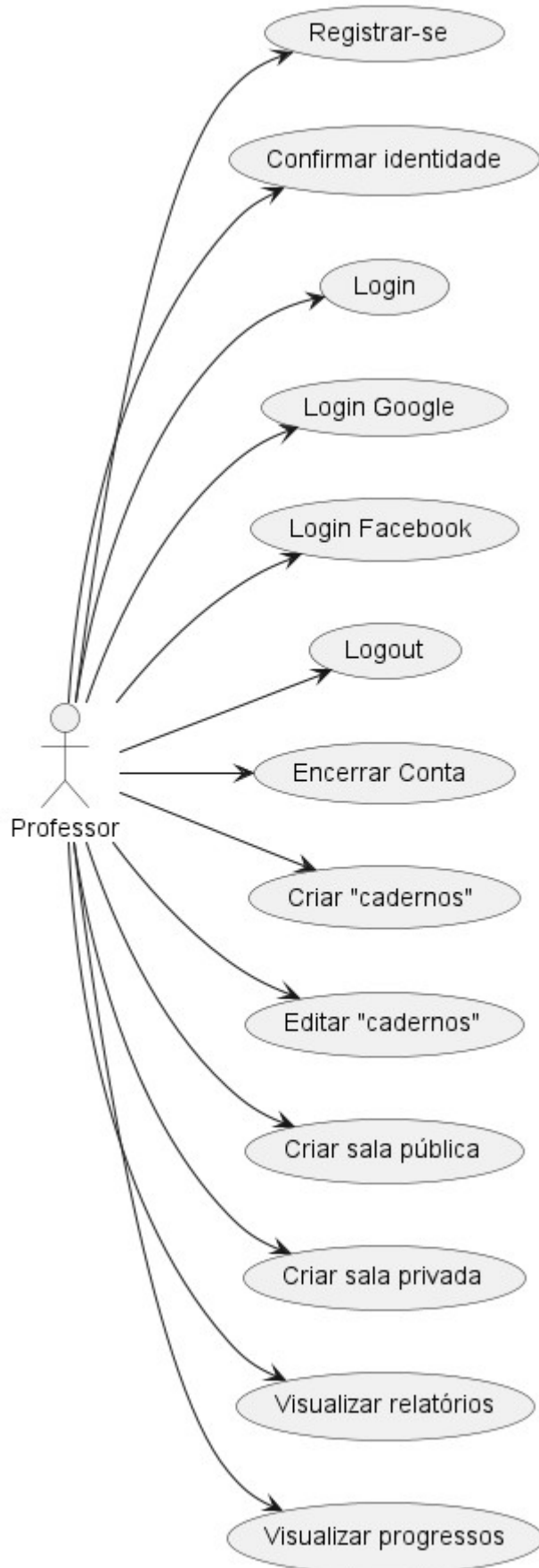
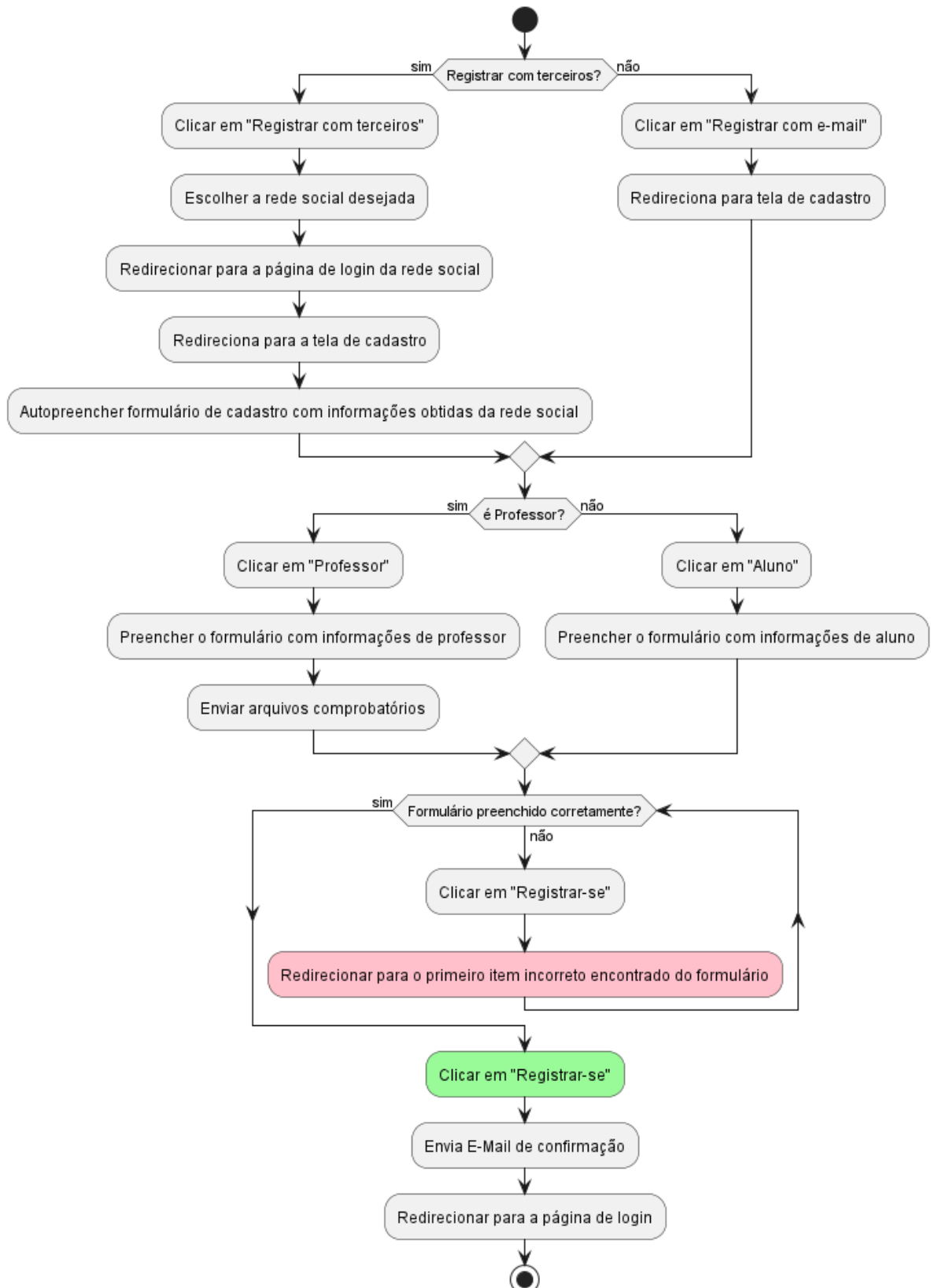


Diagrama de sequência



Fatec Araras “Antônio Brambilla”

Temos 26 diagramas de atividade, e para melhor apresentação optamos por usar apenas esse no documento e disponibilizar o link direto do github para a pagina dos diagramas:

https://github.com/CasemiroSJunior/P.I.Fatec-1SEM.2024/tree/master/Documentacao/diagrama_atividade

Interface do usuário



Interface for user registration. It features a yellow gear icon in the top right corner. The main area has a light beige background with a large yellow 'Y' icon at the top. Below it are two white input fields with black borders, labeled 'E-mail' and 'Senha'. A green checkmark icon is positioned below the password field. A green button with white text 'Criar conta!' is centered below the inputs. At the bottom, there are two social media icons: Google+ and Facebook. A link '*Entrar como convidado' is at the very bottom.

E-mail

Senha



Criar conta!

*Entrar como convidado



Interface for course progress. It features a yellow bell icon and a yellow gear icon in the top right corner. The main area has a light purple background. A list of courses is shown, each with a green play button icon, the course name, and a progress indicator. At the bottom, there are three yellow buttons with icons: a shopping cart, a group of people, and a single person.

	Matemática	3/10
	Ciência	5/10
	Informática	5/5
	Animes	28/35
	Pokemon	15/20
	Historia	3/10
	Matemática	3/10

Fatec Araras “Antônio Brambilla”



100



100



100



100



100



100



100



100



100



100



100



100



Voltar



Tecnologias utilizadas

- Vscode – versão: 1.90.1-;
- HTML 5;
- CSS;
- JavaScript;
- PHP 8;
- Figma;
- PlantUML;
- Jira;
- GitHub.

Considerações Finais

Conclusão: Concluir o trabalho e destacar aprendizados

Contribuições Individuais: Descrever as contribuições individuais de cada membro da equipe

Referências: Listar todas as fontes consultadas durante o trabalho