



# Manual do Usuário

Dezembro, 2020.

# Sumário

1.	Telas Iniciais.....	4
2.	Home.....	12
3.	Jogos.....	19
4.	Sobre.....	22
5.	Desenvolvedores.....	22

## Lista de Figuras

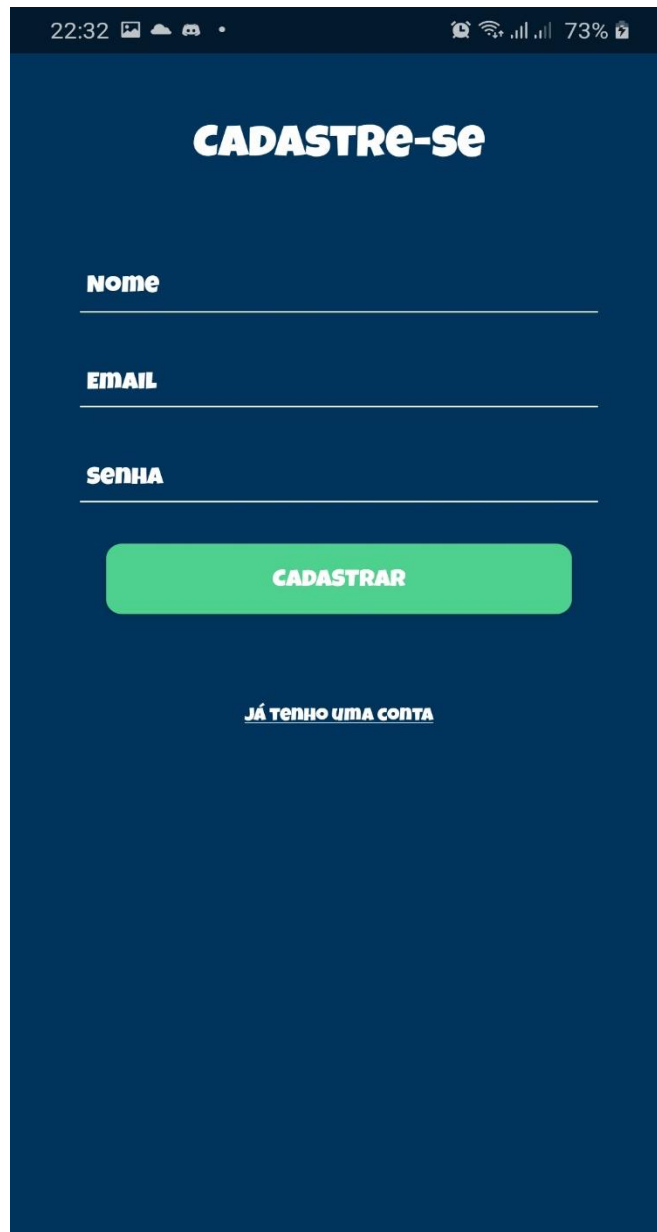
Figura 1: Splash Screen.....	4
Figura 2: Cadastro .....	5
Figura 3: Login .....	6
Figura 4: Escolher Nível .....	7
Figura 5: Nivelamento - pergunta .....	8
Figura 6: Nivelamento - resposta escolhida .....	9
Figura 7: Nivelamento - resposta certa.....	10
Figura 8: Nivelamento - resposta errada.....	11
Figura 9: Home Jogos .....	12
Figura 10: Home Skins.....	13
Figura 11: Barra de Menu.....	14
Figura 12: Perfil do Usuário.....	15
Figura 13: Fale Conosco .....	16
Figura 14: Configurações.....	17
Figura 15: Créditos .....	18
Figura 16: Match .....	19
Figura 17: Hangman .....	20
Figura 18: Memory.....	21

## 1. Telas Iniciais



*Figura 1: Splash Screen*

Ao entrar no aplicativo aparecerá a tela de Slapsh Screen, com a logomarca do projeto. O usuário não precisa fazer algo, após alguns segundos automaticamente outra tela irá aparecer.

A mobile application registration screen with a dark blue background. At the top, a status bar shows the time 22:32, signal strength, and 73% battery. The main heading is "CADASTRE-se" in white. Below it are three input fields labeled "Nome", "EMAIL", and "SENHA" in white. A green button labeled "CADASTRAR" is positioned below the fields. At the bottom, there is a link labeled "JÁ TENHO UMA CONTA" in white.

22:32 73%

# CADASTRE-se

Nome

EMAIL

SENHA

CADASTRAR

[JÁ TENHO UMA CONTA](#)

Figura 2: Cadastro

Para se cadastrar, basta preencher os campos com as informações pedidas na tela de cadastro e apertar a tecla “cadastrar” para prosseguir com o cadastro. Se o usuário já for cadastrado, poderá acessar sua conta ao clicar na frase “Já tenho uma conta”.

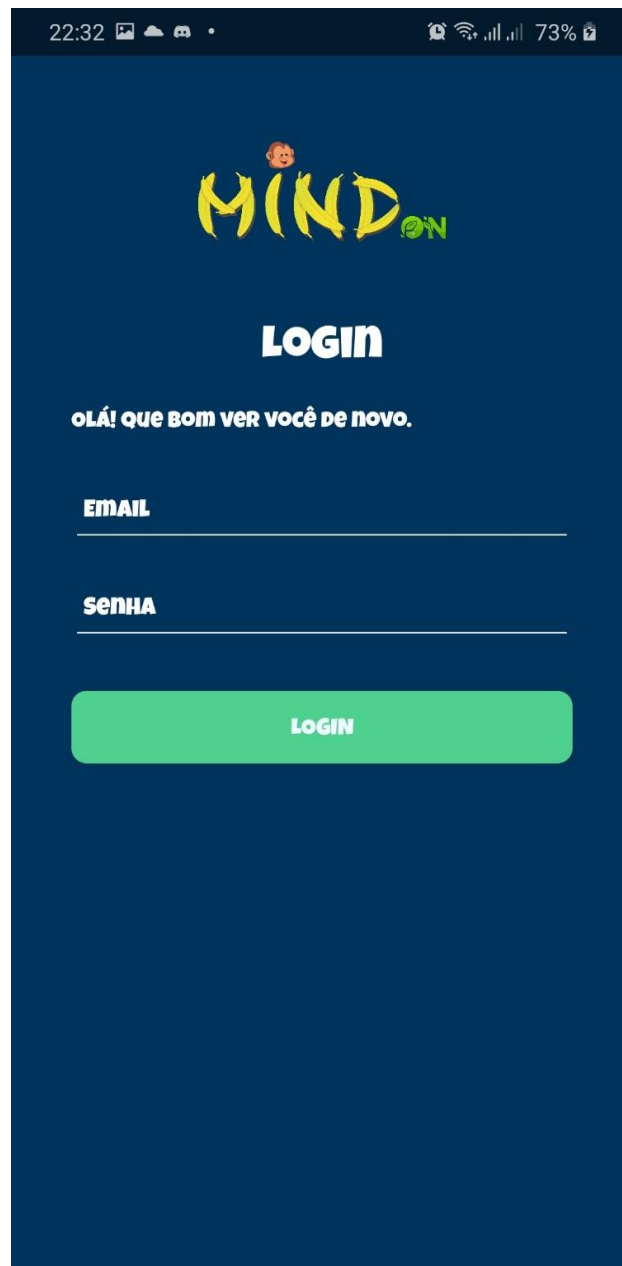


Figura 3: Login

Para logar, o usuário precisa preencher os campos “Email” e “Senha” de acordo com as informações cadastradas. Após isso, deve apertar o botão “Login”.

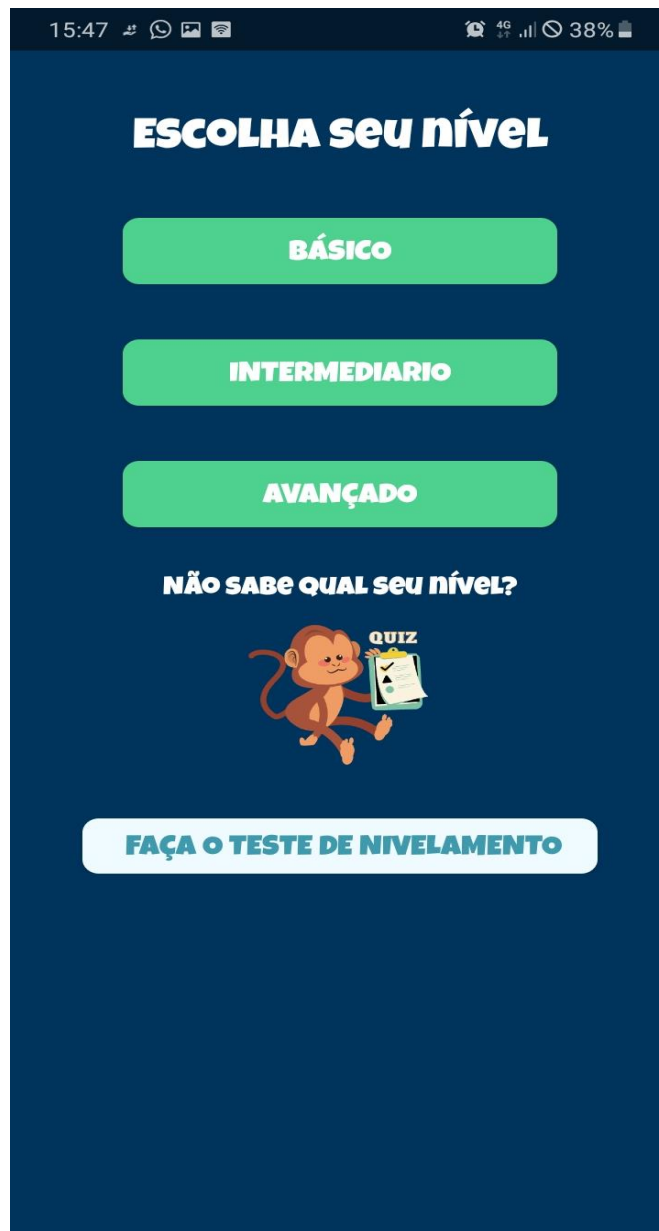
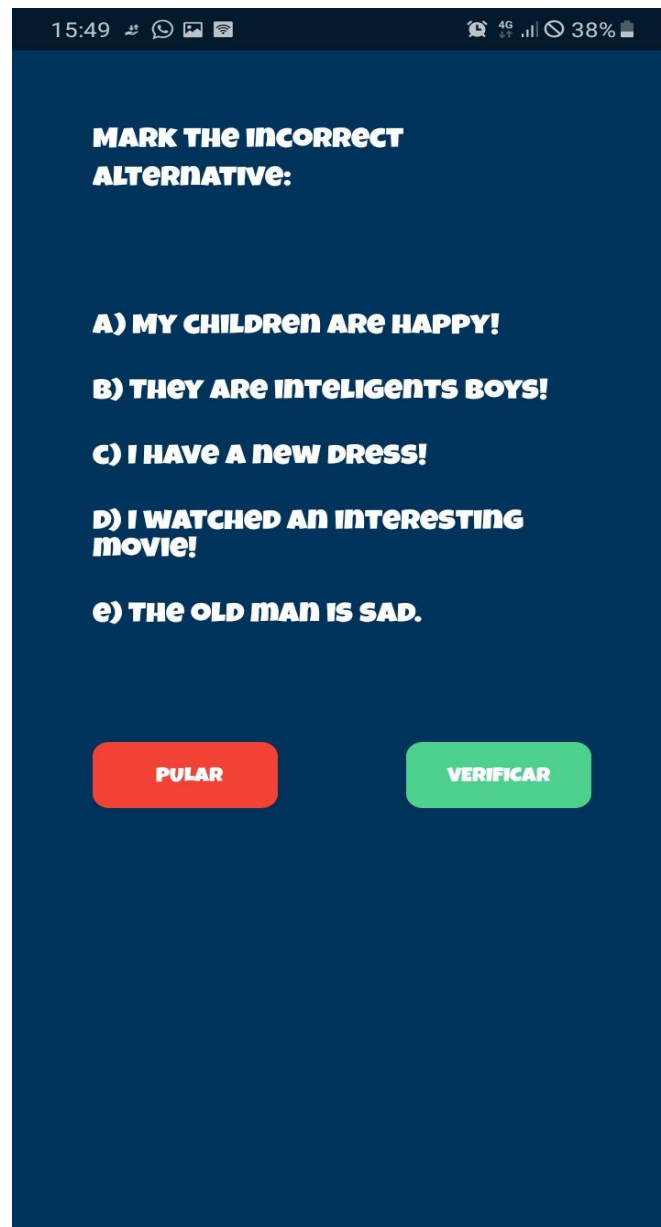


Figura 4: Escolher Nível

Nessa tela, o usuário deverá selecionar seu nível, se não souber, ele pode optar pelo teste de nivelamento.



*Figura 5: Nivelamento - pergunta*

O nivelamento é constituído de perguntas, que deverão ser respondidas para ter uma resposta sobre seu nível adequado.



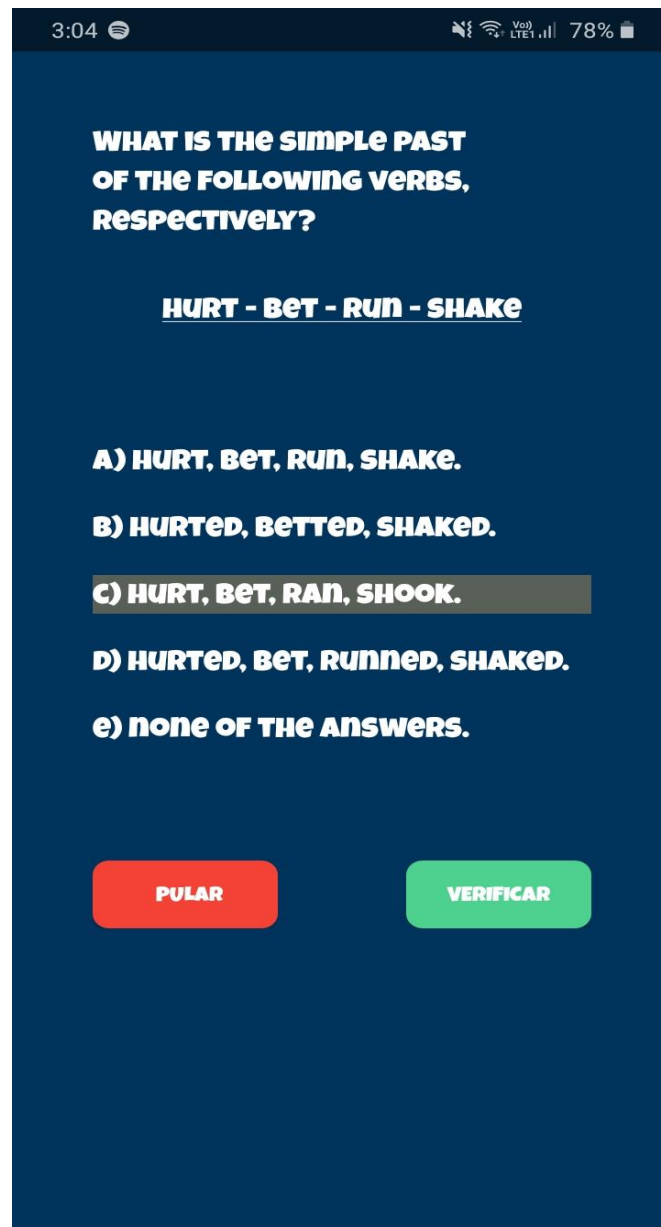


Figura 6: Nivelamento - resposta escolhida

O usuário deve escolher uma resposta e apertar no botão “verificar” para salvá-la, se não souber ele pode pular a pergunta ao clicar o botão “pular”.

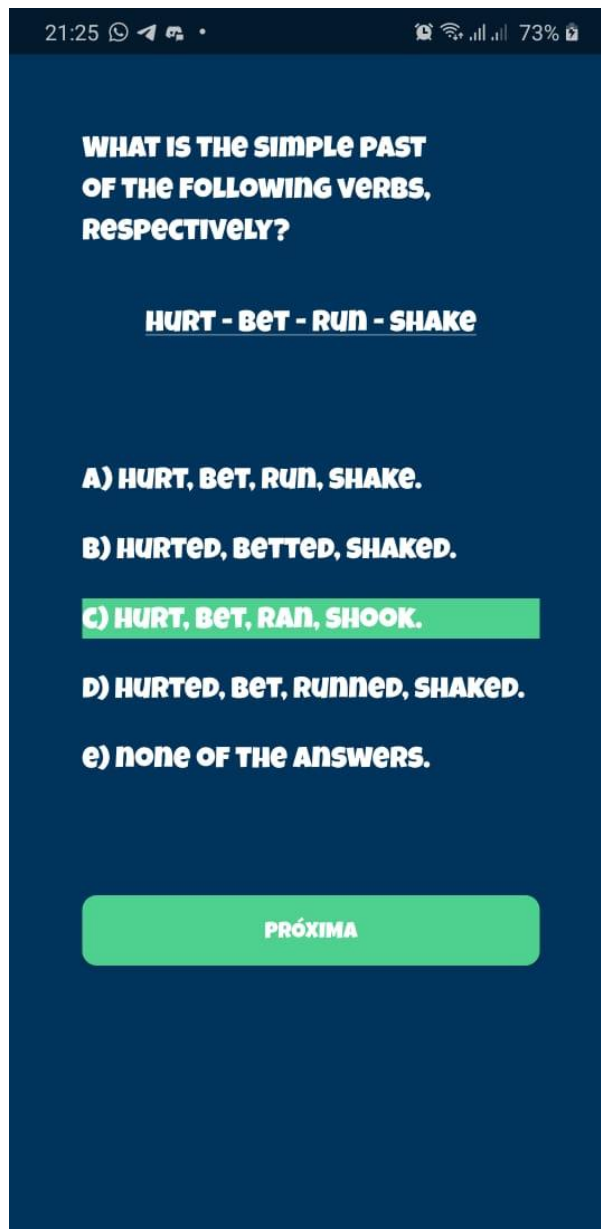


Figura 7: Nivelamento - resposta certa

Exemplo de resposta certa.

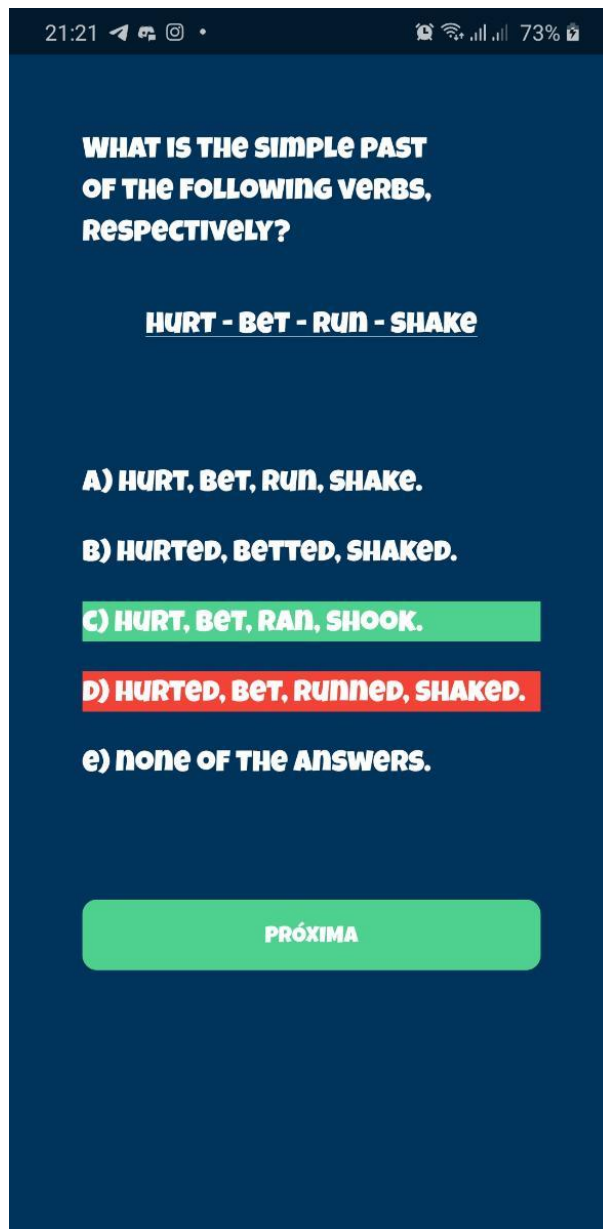


Figura 8: Nivelamento - resposta errada

Exemplo de resposta errada.

## 2. Home

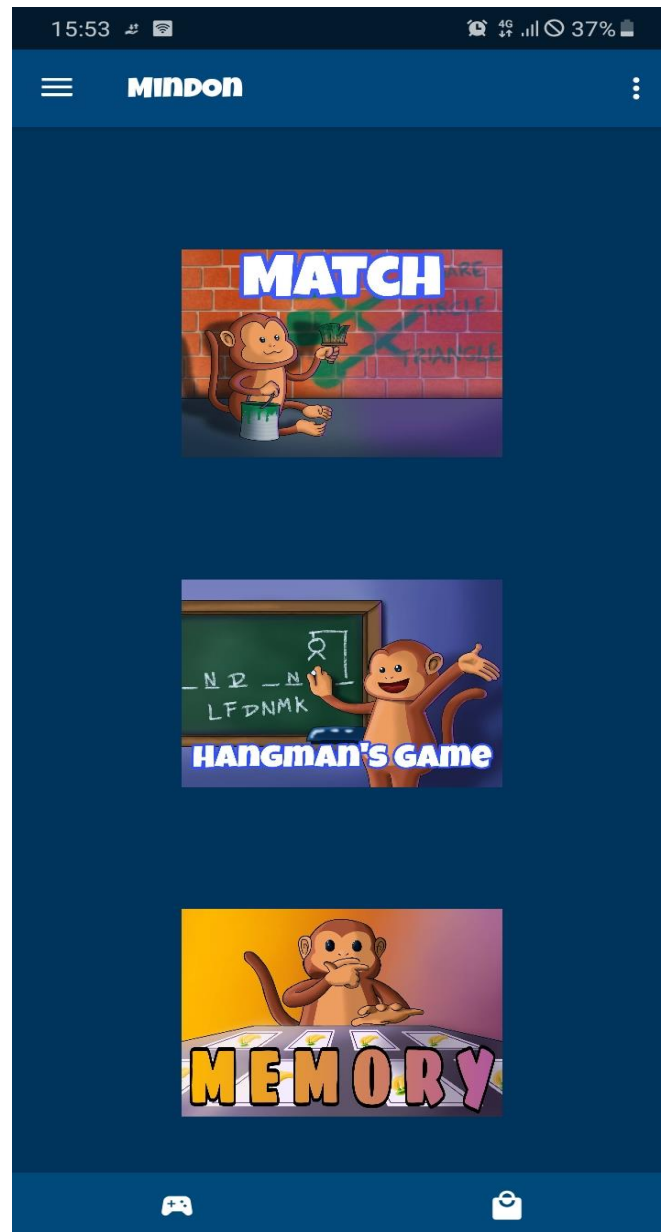


Figura 9: Home Jogos

Após o login ou cadastro, a tela a aparecer será a de Jogos. O usuário poderá escolher um dos jogos para treinar seu inglês ao clicar em uma das imagens.

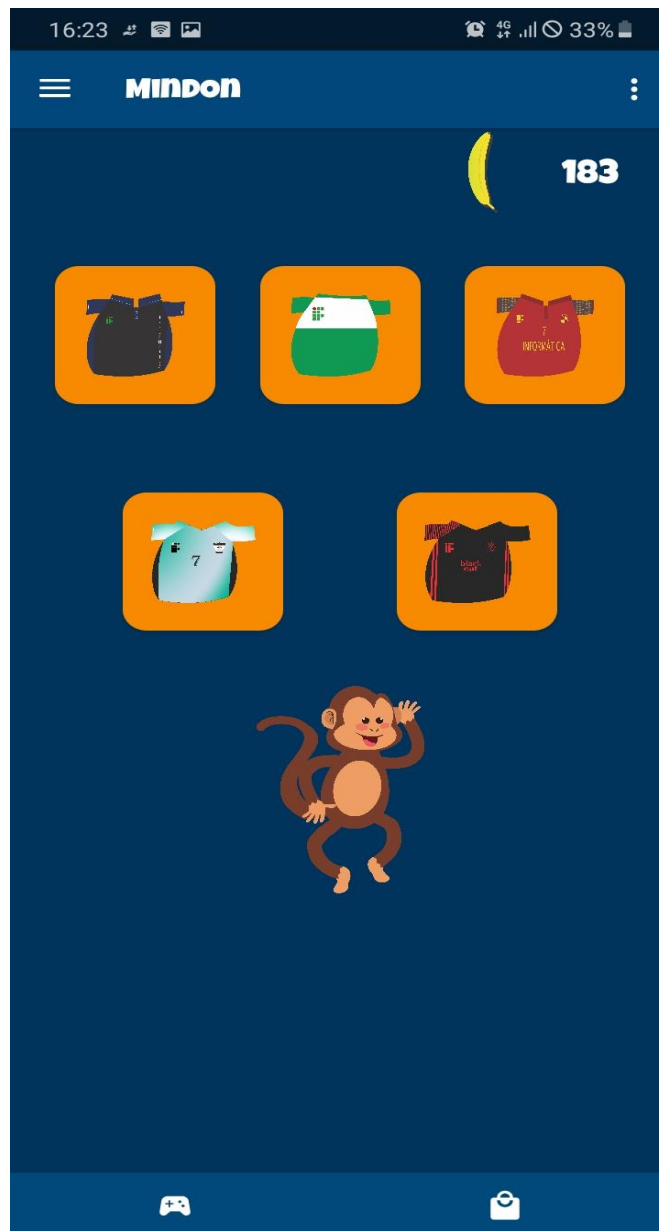
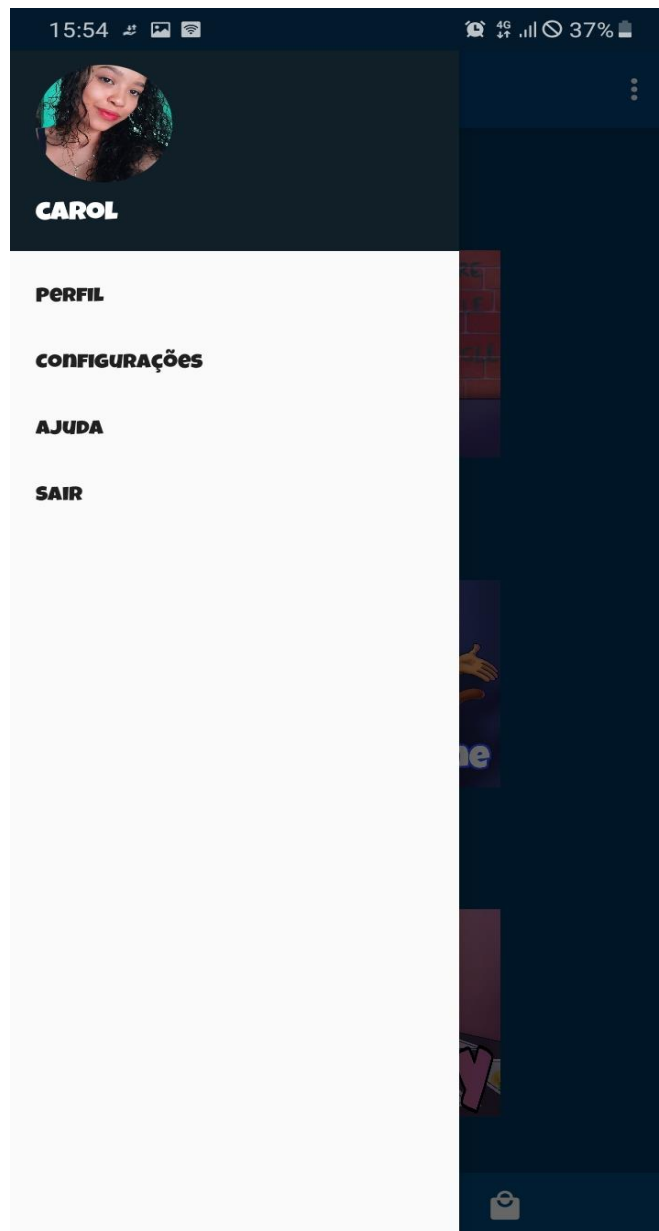


Figura 10: Home Skins

Há 5 opções de skins, que poderão ser compradas em troca de uma quantidade de bananas.



*Figura 11: Barra de Menu*

Ao passar o dedo para a direita ou clicar nas “três barras”, o usuário terá acesso às informações presentes na tela, e poderá clicar em qualquer uma das opções.

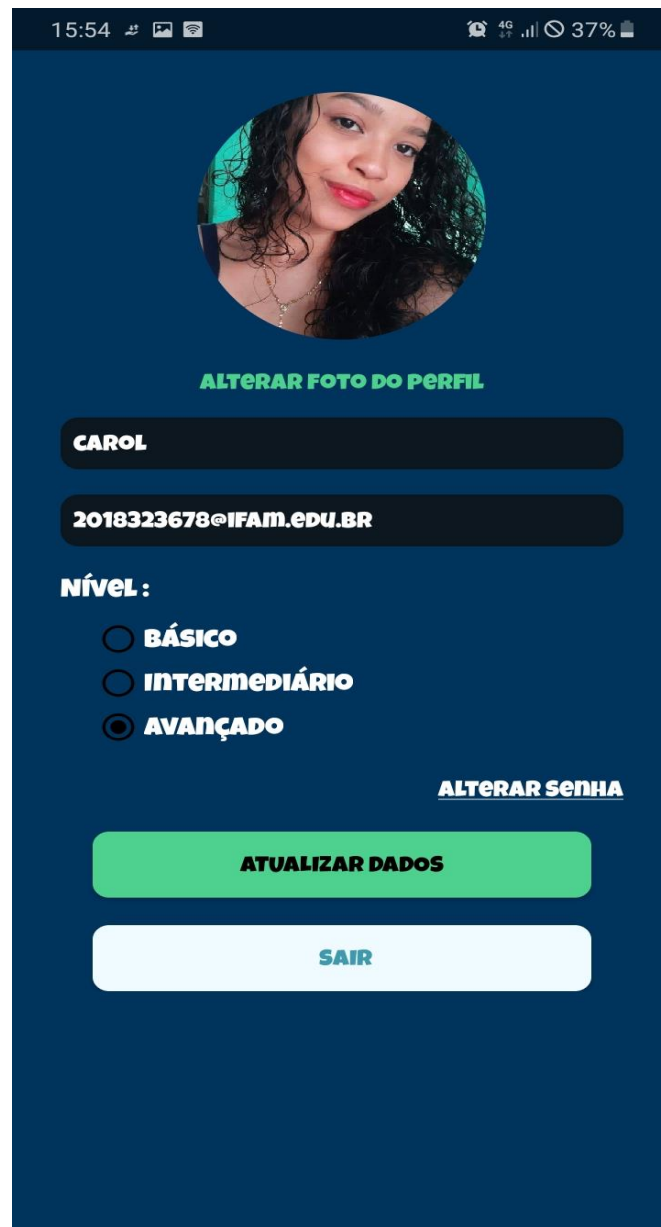
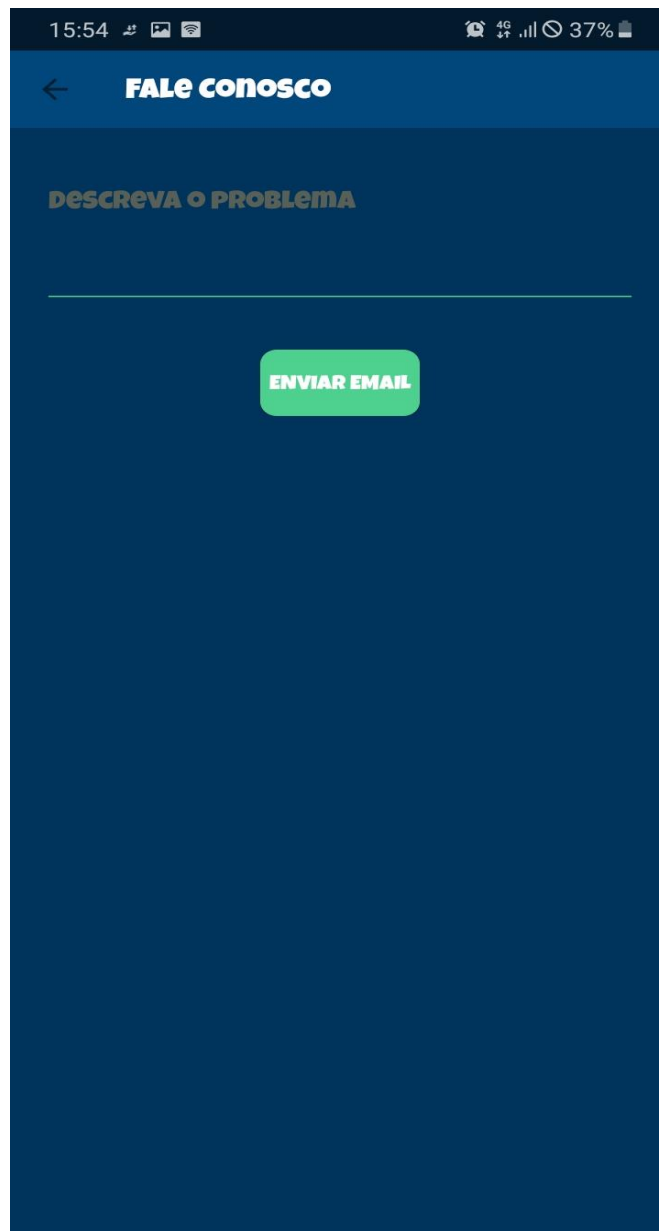


Figura 12: Perfil do Usuário

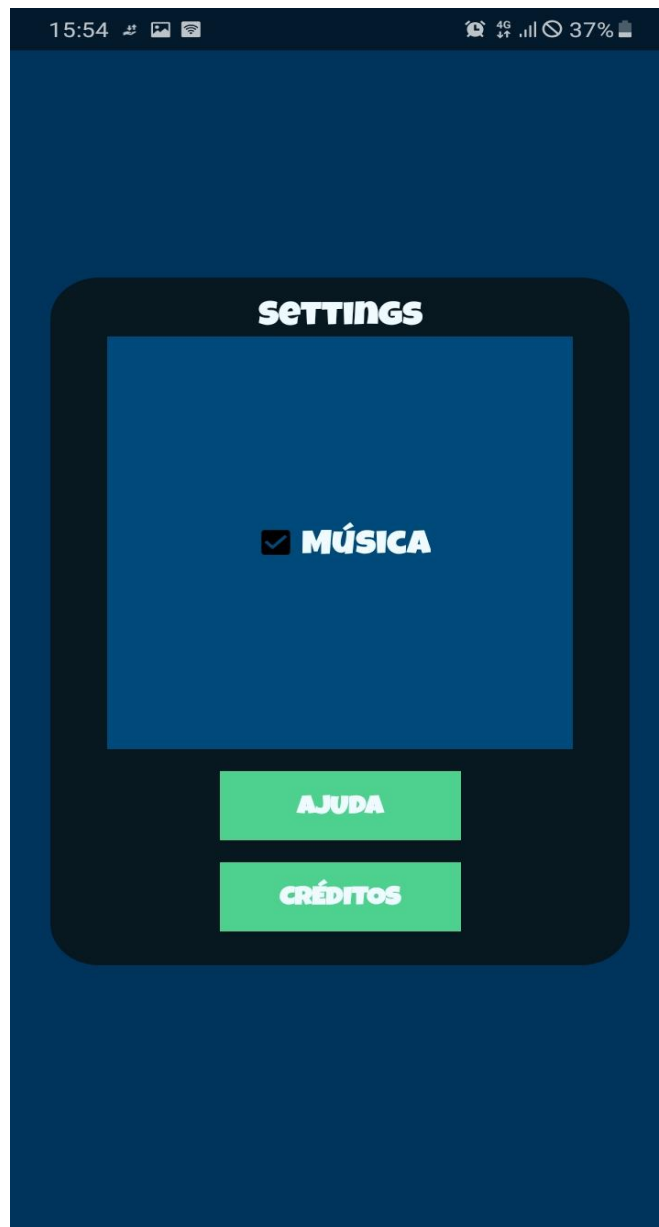
As informações do usuário ficam armazenadas na tela de Perfil, podendo ser atualizadas, com a confirmação da senha.



*Figura 13: Fale Conosco*

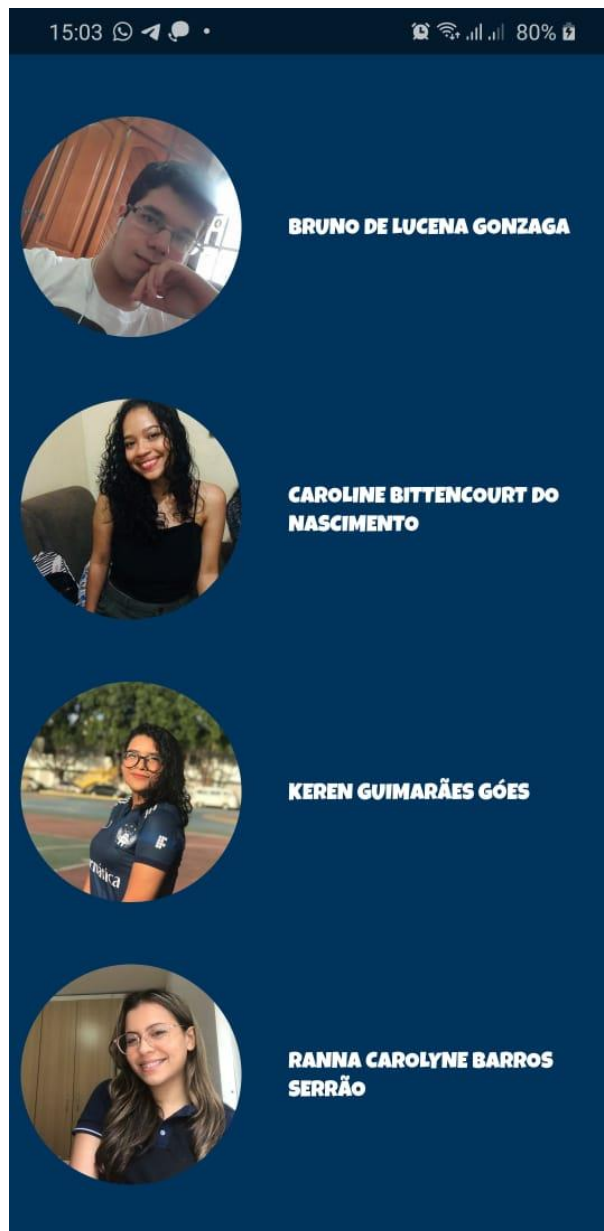
Se houver alguma dúvida, sugestão ou comentário poderá escrever uma mensagem para o suporte, ao clicar no botão verde, o usuário será encaminhado ao e-mail da aplicação.





*Figura 14: Configurações*

As configurações que poderão ser feitas são às presentes na tela.



*Figura 15: Créditos*

A equipe desenvolvedora do aplicativo MindOn poderá ser vista na tela de Créditos.

### 3. Jogos

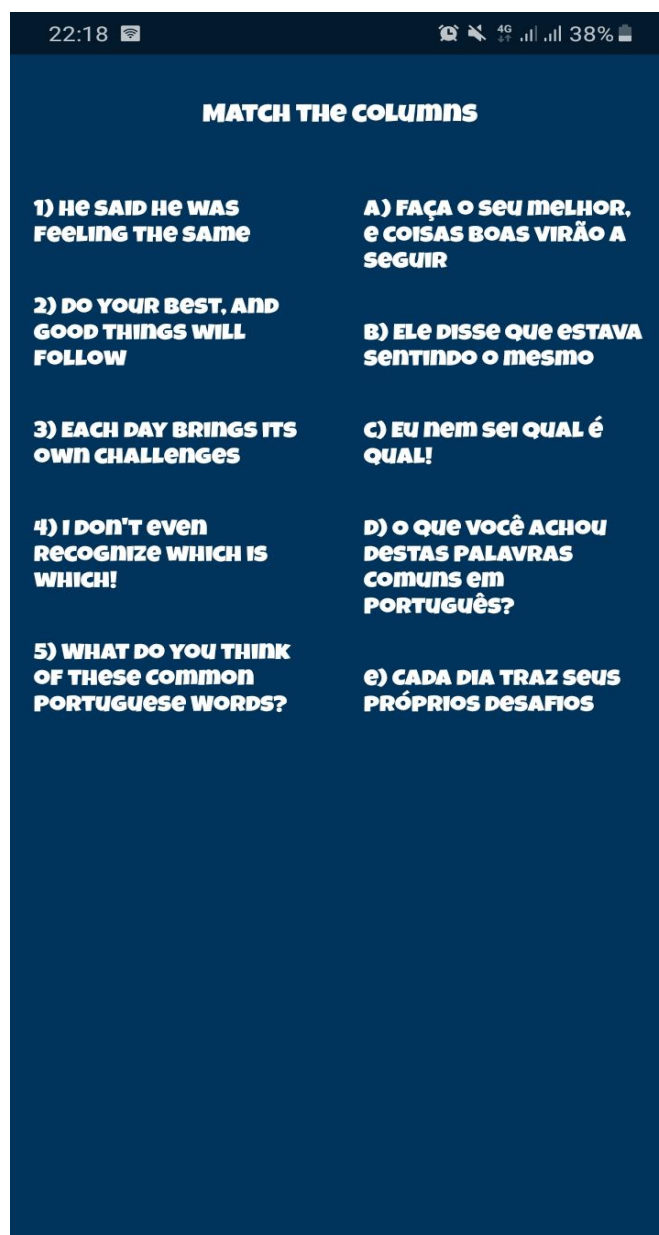


Figura 16: Match

O jogo Match deverá ser jogado da seguinte maneira: as colunas precisam ser ligas, ou seja, ao clicar em uma frase de uma coluna, em seguida deve clicar na correspondente da próxima coluna.



Figura 17: Hangman

No jogo Hangman, o usuário tentará descobrir a palavra da tela, e poderá errar 6 vezes as letras, se passar disso, ele perderá o jogo.

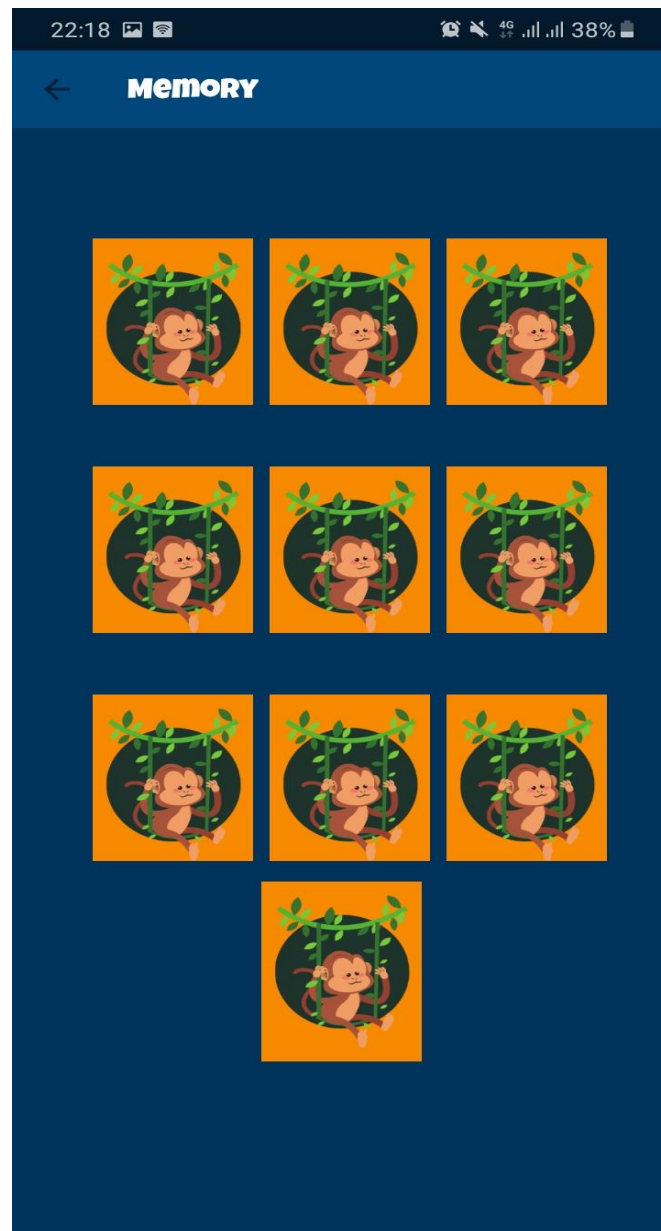


Figura 18: Memory

O jogo Memory é um jogo da memória. Deve-se escolher duas cartas correspondentes.

#### **4. Sobre**

Mind On é uma aplicação criada em 2020 com o intuito de trazer ao usuário uma forma lúdica de praticar seus conhecimentos da língua inglesa, através de minijogos que o levem ao treinamento de tópicos variados.

#### **5. Desenvolvedores**

Bruno de Lucena Barros Gonzaga, Caroline Bittencourt do Nascimento, Keren Guimarães Góes, Ranna Carolyne Barros Serrão.