

Nome da Equipe: Time 03

1. Membros da equipe

Arthur Afranio Lolico de A. Oliveira - 7572892
Bianca Mariana Vieira - 9368772
Guilherme Brunassi Nogima - 9771629
Humberto Guenzo Yoshimoto Tello - 10310888
Joao Pedro Silva Mambrini Ruiz - 9771675
Juliana Perfeito dos Santos - 10295141
Leonardo Enrique A. dos Reis - 9271288
Mateus Morishigue Borges - 9850328

2. Plataformas

A equipe irá utilizar o **Jira** para registrar os backlogs, implementação de um kanban virtual, cronograma do projeto e gerenciamento da equipe. E utilizaremos o **Github** para fazer o gerenciamento das versões do software.

3. Declaração de escopo do projeto

Título do Projeto

MasterOfNotas

Descrição do Projeto

Aplicativo do tipo Quiz para gameificação de disciplinas, onde alunos matriculados podem responder a perguntas e ir acumulando pontos, os quais podem ser utilizados para trocar por bônus e vantagens em provas.

Descrição parte do escopo

O aplicativo deverá ter uma área administrativa, onde professores podem cadastrar suas matérias manualmente e os alunos poderão se inscrever nelas. Cabe aos professores incluírem as perguntas das matérias, definir o intervalo de tempo em que elas ficarão disponíveis e o tempo que o aluno terá para responder assim que começar o teste. Ao final de cada teste, os alunos poderão ver as respostas recomendadas, e seus resultados serão computados para definir um sistema de ranqueamento. Na área administrativa, os alunos poderão ser capazes de ver as pessoas cadastradas e também o ranqueamento em cada matéria.

Descrição fora do escopo

O aplicativo não precisa ter uma área de interação entre alunos e professores, tal como um fórum ou sistema de chat. Não é necessária nenhuma ligação com um banco de dados para colher informações de matérias e alunos automaticamente. Os quizzes serão feitos de maneira assíncrona, ou seja, não se trata de um quiz feito em tempo real, disponível em somente um momento, e, sim, de um que fica disponível para ser iniciado em um intervalo de tempo pré-definido e com tempo limite assim que iniciado, ambos definidos pelo professor.

Entregas principais

1. Definição do setup técnico
2. Definição das permissões de acesso
3. Desenvolvimento do quiz
4. Desenvolvimento do ranqueamento

Critérios de aceitação do projeto

O aplicativo precisa ter uma sessão administrativa onde professores podem cadastrar matérias manualmente e alunos se inscreverem nelas. O professor deve ser capaz de criar quizzes, definindo tempo de validade e tempo que o aluno tem para respondê-los. Os alunos devem ser capazes de responder aos quizzes, terem acesso às respostas assim que o tempo de validade for atingido, devem ter acesso a lista de pessoas cadastradas na matéria, bem como ver o ranqueamento nas matérias em que ele está cadastrado.

4. Perguntas e relato

Perguntas

- 1 - O que vocês esperam da aplicação de maneira geral?
- 2 - Quais são as funcionalidades essenciais que precisa ter?
- 3 - Quais funcionalidades seriam um bom aditivo?
- 4 - Quais funcionalidades são dispensáveis?
- 5 - Vocês têm preferência entre aplicativo de celular ou por aplicação web?
- 6 - Existe algum aplicativo que faça coisas parecidas? Como vocês querem que o aplicativo se diferencie dele? Existe o Kahoot, que foca bastante em quizzes em tempo real, quais outros tipos de quizzes seria legal ter?
- 7 - O aluno poderá responder mais de uma vez uma pergunta?

- 8 - Este aplicativo é direcionado para alguma faixa etária ou nível escolar?
- 9 - O aplicativo precisa funcionar em tempo real? Durante as aulas por exemplo?
- 10 - O aluno poderá ter acesso à(s) resposta(s) correta(s) após responder as questões?
- 11 - Haverá interação entre os alunos e o professor? Como por exemplo um fórum de perguntas e respostas
- 12 - O cadastramento das disciplinas precisa estar ligado a um servidor? Ou poderá ser feito manualmente por cada professor de cada disciplina?
- 13 - O cadastramento dos usuários terá interação com algum servidor em específico? Ou pode ser independente?
- 14 - Que possíveis problemas vocês acreditam que podem aparecer no andamento do projeto?
- 15 - Vocês podem dar umas dicas sobre como podemos nos organizar, quais etapas devemos seguir
- 16 - Que canais de comunicação vamos utilizar para fazer o acompanhamento do projeto?
- 17 - Vocês podem participar das reuniões de revisão?

Relato

Os clientes querem um aplicativo que tenha ao menos uma área administrativa em que os professores possam cadastrar matérias e os alunos se matricularem, responderem a perguntas e ganharem bônus em prova. Além disso precisa de um sistema de ranqueamento e uma área em que os alunos possam ver quem está cadastrado.

Os quizzes não vão ser em tempo real. Serão cadastrados manualmente pelo professor, podem ser respondidos até uma data limite que o professor definir, com um tempo pré-definido para responder à questão assim que ela é iniciada. Os alunos vão poder ver a resposta depois do fim da data limite.

Algumas funcionalidades que podem ser um aditivo e serem implementadas no final se sobrar tempo são: interação entre usuários e acesso a um banco de dados real.

Os clientes nos deixaram livre para escolhermos a plataforma que queremos usar, pode ser Android ou iOS, ou então híbrido web app.

Foi sugerido definir primeiro setup técnico de como será tudo e definir bem as permissões de acesso, depois desenvolver o quiz e depois o ranqueamento.

Algumas dicas foram dadas: planejar bem o projeto; definir o que será feito em cada Sprint; manter sempre uma comunicação constante; deixar papéis da equipe bem definidos; mostrar o progresso que estiver sendo feito; refinar os requisitos antes de começar a desenvolver e ver com o cliente se está tudo bem para prosseguir; documentar tudo e fazer esboço de uma arquitetura para se ter noção do que estamos desenvolvido.

5. Levantamento de requisitos

Número	Nome do requisito	Descrição do requisito
RF1	Fornecer privilégios administrativos	O sistema deve permitir que o administrador forneça privilégios administrativos de professor para usuários
RF2	Cadastrar na plataforma	O sistema deve permitir que alunos e professores se cadastrem na plataforma
RF3	Cadastrar matéria	O sistema deve permitir que o usuário com privilégio de professor cadastre matérias na área administrativa
RF4	Cadastrar quizzes	O sistema deve permitir que o usuário com privilégio de professor cadastre quizzes dentro das matérias já cadastradas por ele, assim como definir um intervalo de tempo que o quiz estará aberto a respostas e o tempo máximo para responder o quiz
RF5	Se inscrever na matéria	O sistema deve permitir que o usuário com privilégio de aluno se cadastre dentro de uma determinada matéria
RF6	Responder quizzes	O sistema deve permitir que o usuário com privilégio de aluno previamente cadastrado em uma matéria possa responder os quizzes cadastrados nela
RF7	Conferir respostas	O sistema deve permitir que o usuário com privilégio de aluno confira as respostas dos quizzes submetidas pelo professor após o término do período de resposta dos quizzes
RF8	Conferir ranqueamento por parte do aluno	O sistema deve permitir que o usuário com privilégio de aluno confira o ranqueamento das matérias em que ele está cadastrado, assim como conferir os outros alunos cadastrados

RF9	Conferir ranqueamento por parte do professor	O sistema deve permitir que o usuário com privilégio de professor confira o ranqueamento das matérias que ele cadastrou
RNF1	Prevenção de cadastro indevido em matérias	O sistema deve fornecer mecanismos para evitar que alunos se cadastrem em matérias nas quais eles não estão realmente matriculados
RNF2	Prevenção de falhas no quiz	O sistema deve fornecer mecanismos para garantir que os quizzes correspondam às configurações definidas pelo professor na sua criação
RNF3	Autenticação de usuário	O sistema deve fornecer mecanismos para garantir que privilégios não sejam adquiridos de maneira indevida ou contas sejam acessadas sem as respectivas senhas
RNF4	Desempenho da aplicação	O sistema deverá fornecer um feedback de resposta a uma interação do usuário em menos de 2 segundos
RNF5	Ranqueamento do usuário	O sistema deve computar os resultados do usuário após ele responder um quiz no ranque correspondente