

Grupo:

ANDRÉ LEAL FISCHER GLÓRIA  
GUSTAVO MUNIZ RUIZ  
GUSTAVO PEREIRA DA SILVA  
LEONARDO XAVIER SANTANA SANTOS  
MATHEUS XAVIER DOS ANJOS  
JULIO SEABRA DA SILVA

## **Quizz Esportes**

Brasil

2025



Grupo:

ANDRÉ LEAL FISCHER GLÓRIA  
GUSTAVO MUNIZ RUIZ  
GUSTAVO PEREIRA DA SILVA  
LEONARDO XAVIER SANTANA SANTOS  
MATHEUS XAVIER DOS ANJOS  
JULIO SEABRA DA SILVA

## **Quizz Esportes**

Centro Universitário Senac  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Brasil  
2025

# Resumo

Segundo a ??, 3.1-3.2), O material apresenta um Quiz interativo dedicado ao universo esportivo, abordando modalidades como futebol, basquete, vôlei, atletismo, entre outras. O objetivo do quiz é avaliar os conhecimentos gerais do usuário sobre regras, atletas, as diferentes modalidades com suas respectivas competições, curiosidades históricas e eventos marcantes do esporte mundial, promovendo uma atividade educativa e ao mesmo tempo divertida e interativa.

A metodologia empregada consiste em perguntas de múltipla escolha organizadas por rodadas, com 4 perguntas cada. As questões são apresentadas de forma sequencial, permitindo que o participante teste sua memória, interprete situações esportivas, reconheça seus esportes de maior familiaridade além de aprender sobre outros também. A execução pode ser realizada individualmente, como forma de autoavaliação, ou em grupo, estimulando competição saudável.

Os resultados obtidos ajudam a identificar o nível de domínio do participante sobre o tema esportivo e incentivam o aprendizado contínuo. Espera-se concluir que o Quiz possa ser uma ferramenta interativa e eficaz para avaliar os conhecimentos do usuário, estimular o aprendizado contínuo, promover o compromisso do participante e consequentemente fazer que o estudo do tema seja mais atrativo e alcançável.

**Palavras-chave:** Interativo. Avaliar. Educativo. Múltipla Escolha. Sequencial. Interprete. Aprendizado. Alcançável.

# Lista de ilustrações

Figura 1 – teste - 1 . . . . .	13
Figura 2 – teste - 2 . . . . .	14
Figura 3 – teste - 3 . . . . .	15



## Lista de quadros





## Lista de tabelas



# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
1.1	Objetivo	11
1.2	Finalidade	12
<b>2</b>	<b>FLUXOGRAMA</b>	<b>13</b>
2.1	Versão Inicial	13
2.2	Descrição dos Símbolos	14
2.3	Versão Final	15
2.4	Texto detalhado do programa:	16
2.5	Texto explicando cada símbolo:	16
<b>3</b>	<b>PORTUGUÊS ESTRUTURADO - PORTUGOL</b>	<b>17</b>
3.1	Versão Inicial	17
3.2	Erros	19
3.3	Versão Final	20
<b>4</b>	<b>VERSÃO JAVA</b>	<b>25</b>
4.1	Versão Inicial	25
4.2	Erros	31
4.3	Versão Final	32
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>39</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>41</b>



# 1 Introdução

O projeto Quizz Esportes nasceu com ideia de informar, ensinar através da diversão e do desafio desse tipo de jogo antigo porém educativo. O nosso grupo traçou como objetivo fazer com que as pessoas tenham o mesmo interesse e paixão pelo esporte, desenvolvendo assim o projeto Quizz Esportes, que tem como meta despertar o interesse, testar o conhecimento e tornar acessível o estudo dos esportes em gerais na população brasileira. A Educação Física surgiu no Brasil no período imperial, mas apenas em 1854 com a Reforma Coutto Ferraz a matéria se tornou obrigatória nas escolas brasileira. Nos dias atuais, por conta da tecnologia, tem caído contantemente o interesse em esportes e atividades físicas gerando com isso o crescimento de doenças como obesidade e sedentarismo.

O esporte é uma das manifestações culturais mais importantes e difundidas no mundo, presente em diversas sociedades e capaz de unir pessoas de diferentes idades, classes sociais e nacionalidades. Ele vai muito além da prática física, envolvendo histórias, regras, personagens icônicos e eventos que marcam gerações. Pensando nisso, o quiz de esportes surge como uma ferramenta educativa e divertida para explorar esse universo vasto e dinâmico.

## 1.1 Objetivo

Através dos estudos nas aulas do curso Técnico em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (TADS) na instituição SENAC, utilizamos as matérias:

Algoritmos e Programação 1: Através das aulas do docente Guilherme Duarte, aplicamos os conceitos básicos de lógica e linguagem de programação Java.

Projeto Integrador: Utilizando as ferramentas propostas pelo docente Marcus Galia, nos organizamos em grupo e colocamos em prática os conceitos para desenvolver o código do nosso projeto.

Usabilidade Interface e UX: Com os ensinamentos e aulas do docente Etson Delegá, podemos analisar o público alvo através de pesquisas, conseguindo assim, projetar o quiz e otimizar o ensino.

## 1.2 Finalidade

O objetivo principal deste quiz é promover o conhecimento e o interesse sobre o universo dos esportes, abrangendo diferentes modalidades, regras, histórias e curiosidades. Por meio de perguntas desafiadoras e variadas, busca-se estimular a aprendizagem de maneira dinâmica e interativa, incentivando a pesquisa e o aprofundamento dos participantes em temas esportivos.

Além de ampliar o repertório cultural e esportivo, o quiz tem a finalidade de fomentar o espírito de competição saudável e o trabalho em equipe, quando realizado em grupos, desenvolvendo habilidades cognitivas como raciocínio rápido, memória e tomada de decisão. Ao mesmo tempo, pretende-se valorizar a diversidade esportiva, destacando modalidades tradicionais e emergentes, reconhecendo a importância do esporte como elemento de inclusão social, saúde e bem-estar.

Outro aspecto importante é despertar o interesse por eventos esportivos locais, nacionais e internacionais, promovendo a conexão dos participantes com o contexto esportivo global e incentivando a prática regular de atividades físicas. O quiz também pode servir como ferramenta educativa para professores e treinadores, auxiliando na avaliação do conhecimento dos alunos e atletas de forma lúdica.

Por fim, a finalidade é proporcionar entretenimento de qualidade, que una pessoas de diferentes idades e perfis, celebrando a paixão pelo esporte e fortalecendo o vínculo comunitário através do compartilhamento de conhecimentos e experiências relacionadas ao mundo esportivo.

## 2 Fluxograma

### 2.1 Versão Inicial

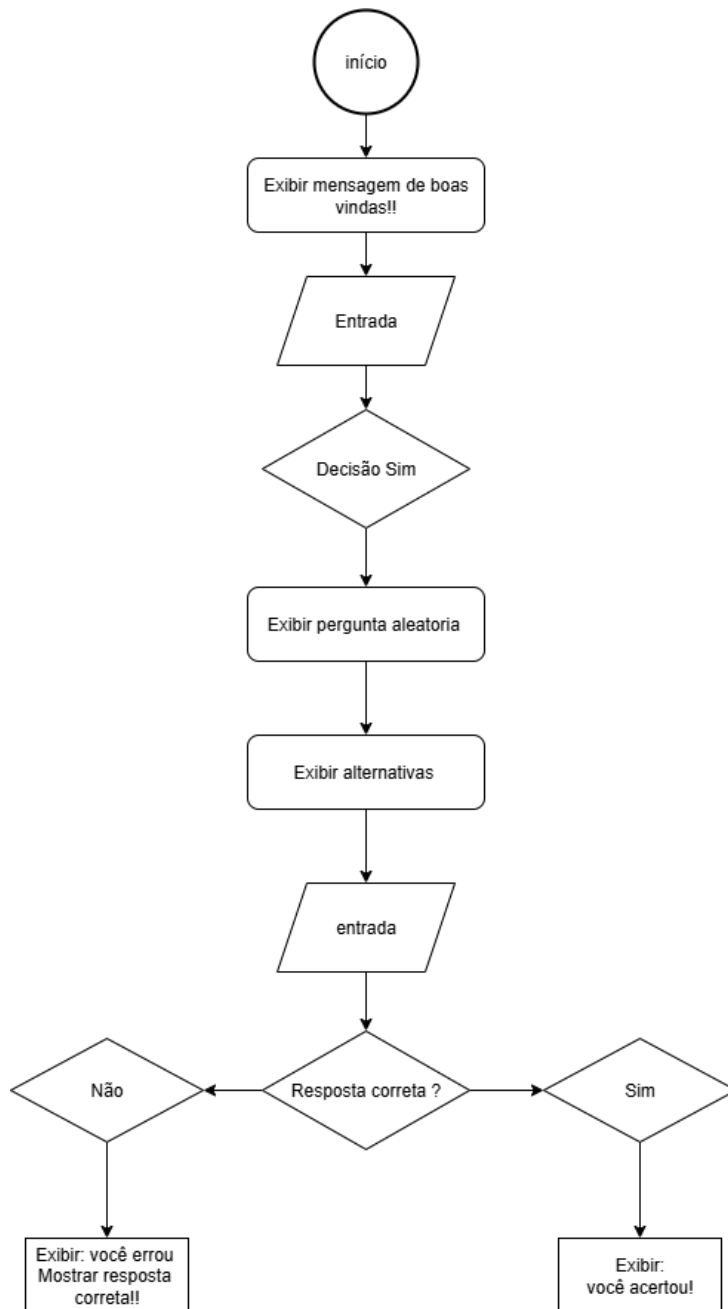


Figura 1 – teste - 1

## 2.2 Descrição dos Símbolos

```
1  programa {
2  funcao inicio() {
3  // --- Vetores ---
4  cadeia perguntas[3]
5  cadeia alternativas[3]
6  cadeia respostas[3]
7
8  cadeia respostaUsuario
9  cadeia jogar
10 inteiro i
11
12 // --- Perguntas e respostas ---
13 perguntas[0] = "Quantos jogadores cada time tem que ter em quadra no basquete?"
14 alternativas[0] = "A: 3 B: 5 C: 4 D: 6"
15 respostas[0] = "B"
16
17 perguntas[1] = "Qual é o tempo de duração de uma partida de futebol?"
18 alternativas[1] = "A: 90 min B: 60 min C: 120 min D: 45 min"
19 respostas[1] = "A"
20
21 perguntas[2] = "Quantos pontos vale cada gol no handebol?"
22 alternativas[2] = "A: 1 B: 2 C: 3 D: 5"
23 respostas[2] = "A"
24 //Como no fluxograma não está todas asperguntas como no código final, listamos somente 3 perguntas como exemplo
25
26
27 // --- Início do jogo ---
28 escreva("Bem-vindo ao Quiz Sports!\n")
29 escreva("Você gostaria de jogar? (sim/nao, digite em letras minúsculas):\n ")
30 leia(jogar)
31
32 se (jogar == "sim") {
33     para (i = 0; i < 3; i = i + 1) {
34         escreva("\nPergunta ", i+1, ": ", perguntas[i], "\n")
35         escreva(alternativas[i], "\n")
36
37         escreva("Digite a letra da sua resposta (A, B, C ou D): ")
38         leia(respostaUsuario)
39
40         se (respostaUsuario == respostas[i]) {
41             escreva("Você acertou!\n")
42         } senao {
43             escreva("Você errou! A resposta correta é: ", respostas[i], "\n")
44         }
45     }
46     escreva("\nFim do quiz! Obrigado por participar.\n")
47 } senao {
48     escreva("Ok! Até a próxima.\n")
49 }
50 }
51 }
```

Figura 2 – teste - 2



## 2.3 Versão Final

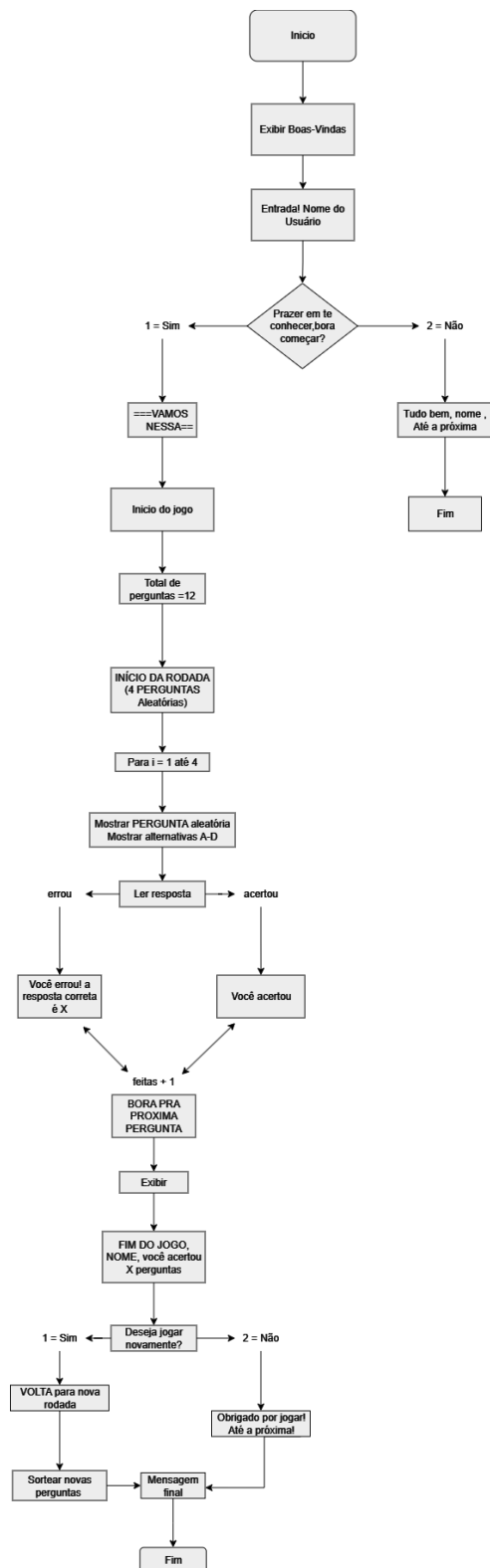


Figura 3 – teste - 3

## 2.4 Texto detalhado do programa:

O programa se inicia com uma mensagem de boas-vindas, junto com uma pergunta: “Está preparado?”, o usuário vai inserir sua resposta e o programa já vai exibir uma pergunta aleatória (não repetida) do quiz. Daí vem a entrada para inserir a resposta, e o programa vai decidir se está correta ou não. Se estiver correta, irá exibir uma mensagem “Você acertou”, se estiver errada, irá exibir a mensagem “Você errou” e irá mostrar a resposta correta.

## 2.5 Texto explicando cada símbolo:

O símbolo oval representa o início do processo. O retângulo representa uma atividade ou tarefa a ser executada. Algumas tarefas a serem executadas são: Exibir mensagem de boas-vindas; exibir uma pergunta aleatória não repetida; O símbolo de losango representa uma decisão. Vai representar a decisão do usuário, para que o fluxo siga o caminho de acordo com a resposta. O paralelogramo representa a entrada e saída de dados. Vai ser onde o usuário vai inserir sua resposta como sistema de entrada, e exibir uma mensagem como “Você acertou!!” ou “Você errou” de acordo com a resposta inserida. As setas indicam o sentido do fluxo do processo. Elas mostram a direção entre as etapas e conectam os símbolos, guiando o leitor na sequência correta das tarefas.

## 3 Português Estruturado - Portugol

### 3.1 Versão Inicial

```
1 programa
2 {
3     funcao inicio()
4     {
5         // --- Vetores ---
6         cadeia perguntas[3]
7         cadeia alternativas[3]
8         cadeia respostas[3]
9         cadeia respostaUsuario
10        cadeia jogar
11        inteiro i
12
13        // --- Perguntas e respostas ---
14        perguntas[0] = "Quantos jogadores cada time tem que ter
15            em quadra no basquete?"
16        alternativas[0] = "A: 3   B: 5   C: 4   D: 6"
17        respostas[0] = "B"
18
19        perguntas[1] = "Qual      o tempo de dura   o de uma
20            partida de futebol?"
21        alternativas[1] = "A: 90 min   B: 60 min   C: 120 min   D:
22            45 min"
23        respostas[1] = "A"
24
25        perguntas[2] = "Quantos pontos vale cada gol no
26            handebol?"
27        alternativas[2] = "A: 1   B: 2   C: 3   D: 5"
28        respostas[2] = "A"
29
30        // --- In cio do jogo ---
31        escreva("Bem-vindo ao Quiz Sports!\n")
32        escreva("Voc  gostaria de jogar? (sim/nao, digite em
33            letras min sculas): ")
34        leia(jogar)
35
36        se (jogar == "sim") {
```

```
32     para (i = 0; i < 3; i = i + 1) {
33         escreva("\nPergunta ", i + 1, ": ",
34             perguntas[i], "\n")
35         escreva(alternativas[i], "\n")
36         escreva("Digite a letra da sua resposta (A, B, C
37             ou D): ")
38         leia(respostaUsuario)
39
40         se (respostaUsuario == respostas[i]) {
41             escreva("Voc acertou!\n")
42         } senao {
43             escreva("Voc errou! A resposta correta :
44                 ", respostas[i], "\n")
45         }
46     }
47     escreva("\nFim do quiz! Obrigado por participar.\n")
48 } senao {
49     escreva("Ok! At a pr xima.\n")
50 }
```

Listing 3.1 – Código em Portugal

## 3.2 Erros

```
Bem-vindo ao Quiz Sports!  
Você gostaria de jogar? (sim/nao, digite em letras minúsculas): ç  
Ok! Até a próxima.
```

```
Programa finalizado. Tempo de execução: 3728 milissegundos
```

```
Bem-vindo ao Quiz Sports!  
Você gostaria de jogar? (sim/nao, digite em letras minúsculas): carlos_1  
Ok! Até a próxima.
```

```
Programa finalizado. Tempo de execução: 18364 milissegundos
```

```
Bem-vindo ao Quiz Sports!  
Você gostaria de jogar? (sim/nao, digite em letras minúsculas): 0001  
Ok! Até a próxima.
```

```
Programa finalizado. Tempo de execução: 43766 milissegundos
```

```
Bem-vindo ao Quiz Sports!  
Você gostaria de jogar? (sim/nao, digite em letras minúsculas): 0001$  
Ok! Até a próxima.
```

```
Programa finalizado. Tempo de execução: 8454 milissegundos
```

```
Bem-vindo ao Quiz Sports!  
Você gostaria de jogar? (sim/nao, digite em letras minúsculas): ppp1$  
Ok! Até a próxima.
```

```
Programa finalizado. Tempo de execução: 6437 milissegundos
```

### 3.3 Versão Final

```
1 programa
2 {includes
3     biblioteca Util --> u
4
5     funcao inicio()
6     {
7         cadeia nome, respostaUsuario, jogar, escolha_usu
8         inteiro i, totalDados, perguntas_rodada, acertos,
9             idx_sorteado
10        inteiro perguntas_feitas
11        logico entrada_valida, primeiraVez
12
13        cadeia perguntas[12], alternativas[12], respostas[12]
14
15        // --- CONFIGURA O ---
16        totalDados = 12
17        perguntas_rodada = 4
18        primeiraVez = verdadeiro
19
20        // --- INICIALIZA O DAS PERGUNTAS ---
21        perguntas[0] = "Quantas medalhas tem o nadador Michael
22            Phelps?"
23        alternativas[0] = "(A) 28 | (B) 25 | (C) 20 | (D) 18"
24        respostas[0] = "A"
25
26        perguntas[1] = "Qual o comprimento, largura e
27            profundidade m nima de uma piscina ol mpica?"
28        alternativas[1] = "(A) 26x40x1,5 | (B) 20x50x3,0 | (C)
29            25x50x2,0 | (D) 25x30x2,0"
30        respostas[1] = "C"
31
32        perguntas[2] = "Quantos jogadores tem um time de
33            handebol em quadra?"
34        alternativas[2] = "(A) 5 | (B) 6 | (C) 11 | (D) 7"
35        respostas[2] = "D"
36
37        perguntas[3] = "Quantos pontos vale cada gol no
38            handebol?"
39        alternativas[3] = "(A) 1 | (B) 3 | (C) 2 | (D) 5"
40        respostas[3] = "A"
```

```
35
36     perguntas[4] = "No ciclismo, quantas pedaladas s o
37         necess rias para 1 km?"
38     alternativas[4] = "(A) 350-390 | (B) 180-220 | (C)
39         240-280 | (D) 300-335"
40     respostas[4] = "C"
41
42     perguntas[5] = "No ciclismo, quantos km dura um pneu de
43         bicicleta?"
44     alternativas[5] = "(A) 3000-4000 | (B) 5000-7000 | (C)
45         7000-10000 | (D) 10000-15000"
46     respostas[5] = "A"
47
48     perguntas[6] = "Quantos jogadores cada time tem em
49         quadra no basquete?"
50     alternativas[6] = "(A) 3 | (B) 5 | (C) 4 | (D) 6"
51     respostas[6] = "B"
52
53     perguntas[7] = "No basquete, quantos pontos vale uma
54         cesta do meio da quadra?"
55     alternativas[7] = "(A) 3 | (B) 2 | (C) 1 | (D) 5"
56     respostas[7] = "A"
57
58     perguntas[8] = "Qual a altura da rede masculina de
59         v lei (aprox)?"
60     alternativas[8] = "(A) 1,86 | (B) 2,43 | (C) 2,20 | (D)
61         3,01"
62     respostas[8] = "B"
63
64     perguntas[9] = "Com quantos pontos acaba um set no
65         v lei?"
66     alternativas[9] = "(A) 15 | (B) 30 | (C) 25 | (D) 10"
67     respostas[9] = "C"
68
69     perguntas[10] = "Quantas Copas do Mundo o Brasil ganhou
70         (masculino)?"
71     alternativas[10] = "(A) 3 | (B) 5 | (C) 1 | (D) 4"
72     respostas[10] = "B"
73
74     perguntas[11] = "Qual jogador tem mais Bolas de Ouro?"
75     alternativas[11] = "(A) Messi | (B) Cristiano | (C)
76         Pel | (D) Rodinei"
```

```
66     respostas[11] = "A"
67
68     escreva("  == BEM-VINDO AO QUIZ ESPORTES ==  \n")
69     escreva("PREPARE PARA TESTAR SEUS CONHECIMENTOS SOBRE O
70           UNIVERSO ESPORTIVO E APRENDER SOBRE ESSE TEMA T O
71           PRESENTE NA NOSSA VIDA")
72
73     escreva(" Por favr digite seu nome: ")
74     leia(nome)
75
76     // LOOP PRINCIPAL DO JOGO
77     enquanto (verdadeiro)
78     {
79         se (primeiraVez) {
80             escreva("Deseja come ar o quiz?\n")
81             escreva("1 = Sim\n")
82             escreva("2 = N o\n")
83             leia(jogar)
84
85             enquanto (jogar != "1" e jogar != "2") {
86                 escreva("Op  o inv lida! Digite 1 ou 2: ")
87                 leia(jogar)
88             }
89
90             se (jogar == "2") {
91                 escreva("Tudo bem, ", nome, ". At  a
92                       pr xima!\n")
93                 retorne
94             }
95
96             primeiraVez = falso
97         }
98
99         // IN CIO DO QUIZ
100         acertos = 0
101         perguntas_feitas = 0
102
103         escreva("\n=== O QUIZ COME OU! BOA SORTE! ===\n")
104         escreva("Rodada: 4 perguntas aleat rias!\n")
105
106         enquanto (perguntas_feitas < perguntas_rodada)
```



```
105     {
106         idx_sorteado = u.sorteia(0, totalDados)
107
108         escreva("\n-----\n")
109         escreva("Pergunta ", perguntas_feitas + 1, " de
110                ", perguntas_rodada, ":\n")
111         escreva(perguntas[idx_sorteado], "\n")
112         escreva(alternativas[idx_sorteado], "\n")
113
114         entrada_valida = falso
115         enquanto (entrada_valida == falso) {
116             escreva("Resposta (A/B/C/D): ")
117             leia(respostaUsuario)
118
119             se (respostaUsuario == "A" ou
120                respostaUsuario == "a") {
121                 respostaUsuario = "A"
122                 entrada_valida = verdadeiro
123             } senao se (respostaUsuario == "B" ou
124                respostaUsuario == "b") {
125                 respostaUsuario = "B"
126                 entrada_valida = verdadeiro
127             } senao se (respostaUsuario == "C" ou
128                respostaUsuario == "c") {
129                 respostaUsuario = "C"
130                 entrada_valida = verdadeiro
131             } senao se (respostaUsuario == "D" ou
132                respostaUsuario == "d") {
133                 respostaUsuario = "D"
134                 entrada_valida = verdadeiro
135             } senao {
136                 escreva(" Entrada inv lida!!!! Digite
137                        apenas A, B, C ou D.\n")
138             }
139         }
140
141         se (respostaUsuario == respostas[idx_sorteado]) {
142             escreva("Resposta correta!\n")
143             acertos = acertos + 1
144         } senao {
145             escreva("Resposta incorreta! A correta era:
146                    ", respostas[idx_sorteado], "\n")
147         }
148     }
149 }
```

```
140         }
141
142         perguntas_feitas = perguntas_feitas + 1
143     }
144
145     // ----- RESULTADO -----
146     escreva("\n===== \n")
147     escreva(" FIM DO JOGO \n")
148     escreva("===== \n")
149     escreva(nome, ", voc acertou ", acertos, " de ",
150             perguntas_rodada, " perguntas.\n")
151
152     escreva("\nDeseja jogar novamente?\n")
153     escreva("1 = Sim\n")
154     escreva("2 = N o\n")
155     leia(escolha_usu)
156
157     enquanto (escolha_usu != "1" e escolha_usu != "2") {
158         escreva("Op o inv lida! Digite 1 ou 2: ")
159         leia(escolha_usu)
160     }
161
162     se (escolha_usu == "2") {
163         escreva("Obrigado por jogar! At a pr xima!\n")
164         retorne
165     }
166 }
167 }
168 }
```

## 4 Versão Java

### 4.1 Versão Inicial

```
1 import java.util.Scanner;
2 import java.util.Random;
3 public class Main {
4     public static void main(String[] args) throws
5         InterruptedException {
6         Scanner scanner = new Scanner(System.in);
7         Random random = new Random();
8         //come o
9         System.out.println("== BEM VINDO AO QUIZZ ESPORTES ==");
10        System.out.println("\nPREPARE PARA TESTAR SEUS
11            CONHECIMENTOS SOBRE O UNIVERSO ESPORTIVO E APRENDER
12            SOBRE ESSE TEMA T O PRESENTE NA NOSSA VIDA");
13
14        System.out.println("Por favor digite seu nome");
15        String nome = scanner.nextLine();
16        System.out.println("Prazer em te conhecer " + nome + ",
17            bora come ar?");
18        Thread.sleep(2000);
19        System.out.println("1. Sim");
20        Thread.sleep(1000);
21        System.out.println("2. N o");
22        String resposta = "1";
23        Scanner inicio = new Scanner(System.in);
24        int Bora = inicio.nextInt();
25        if (Bora == 1 ){
26            System.out.println("===VAMOS NESSA==");
27            Thread.sleep(3000);
28        } else {
29            System.out.println("Beleza " + nome + ", at a
30                pr xima!!");
31            Thread.sleep(1000);
32            System.exit(0);}
```

```
32      // Define as perguntas e respostas num array
           multidimensional
33      String[][] perguntas = {
34          {
35              "Quantas Medalhas tem o nadador Michael
                  Phelps?",
36              "(A) 28 medalhas.",
37              "(B) 25 medalhas.",
38              "(C) 20 medalhas.",
39              "(D) 18 medalhas.",
40              "A" // resposta correta
41          },
42          {
43              "Qual o comprimento e profundidade
                  m nima e largura de uma piscina
                  ol mpica?",
44              "(A) Largura 26, comprimento 40,
                  profundidade 1,50",
45              "(B) Largura 20, comprimento 50,
                  profundidade 3,0",
46              "(C) Largura 25, comprimento 50,
                  profundidade 2,0",
47              "(D) Largura 25, comprimento 30,
                  profundidade 2,0",
48              "C"
49          },
50          {
51              "Quantos jogadores tem em um time
                  durante uma partida de handebol?",
52              "(A) 5",
53              "(B) 6",
54              "(C) 11",
55              "(D) 7",
56              "D"
57          },
58          {
59              "Quantos pontos vale cada gol marcado no
                  handebol?",
60              "(A) 1",
61              "(B) 3",
62              "(C) 2",
63              "(D) 5",
```

```
64         "A"
65     },
66     {
67
68         "No ciclismo, quantas pedaladas s o
69         necess rias para percorrer 1 km?",
70         "(A) 350 a 390",
71         "(B) 180 a 220",
72         "(C) 240 a 280",
73         "(D) 300 a 335",
74         "C"
75     },
76     {
77         "No ciclismo, quantos km dura um pneu de
78         bicicleta?",
79         "(A) 3.000 a 4.000",
80         "(B) 5.000 a 7.000",
81         "(C) 7.000 a 10.000",
82         "(D) 10.000 a 15.000",
83         "A"
84     },
85     {
86         "Quantos jogadores cada time tem que ter
87         em quadra (basquete)?",
88         "(A) 3 jogadores",
89         "(B) 5 jogadores",
90         "(C) 4 jogadores",
91         "(D) 6 jogadores",
92         "B"
93     },
94     {
95         "No basquete, quantos pontos vale uma
96         cesta do meio da quadra?",
97         "(A) 3 pontos",
98         "(B) 2 pontos",
99         "(C) 1 ponto",
100        "(D) 5 pontos",
101        "A"
102    },
103    {
104        "Qual a altura de uma rede profissional
105        masculina de v lei?",
```

```
101         "(A) 1,86",
102         "(B) 2,43",
103         "(C) 2,20",
104         "(D) 3,01",
105         "B"
106     },
107     {
108         "Com quantos pontos acaba um set no
           vlei?",
109         "(A) 15",
110         "(B) 30",
111         "(C) 25",
112         "(D) 10",
113         "C"
114     },
115     {
116         "Quantas Copas do Mundo a sele
           o
           brasileira masculina
           conquistou?(futebol)",
117         "(A) 3",
118         "(B) 5",
119         "(C) 1",
120         "(D) 4",
121         "B"
122     },
123     {
124         "Qual
           o jogador com mais Bolas de
           Ouro da hist
           ria?(futebol)",
125         "(A) Lionel Messi",
126         "(B) Cristiano Ronaldo",
127         "(C) Pel
           ",
128         "(D) Rodinei",
129         "A"
130     }
131 };
132
133 // Quantidade de perguntas que quer fazer por rodada
134 int totalPerguntas = 12;
135
136 // Embaralha as perguntas e apresenta uma quantidade
137 boolean[] usadas = new boolean[perguntas.length];
138 int feitas = 0;
```

```
139
140     while (feitas < totalPerguntas) {
141         int idx = random.nextInt(perguntas.length);
142         if (!usadas[idx]) {
143             usadas[idx] = true;
144             fazerPergunta(perguntas[idx], scanner);
145             feitas++;
146         }
147     }
148 }
149
150 public static void fazerPergunta(String[]
151     perguntaComRespostas, Scanner scanner) throws
152     InterruptedException {
153     System.out.println("\n" + perguntaComRespostas[0]); //
154         pergunta
155     Thread.sleep(2000);
156
157     // imprime as opções A, B, C, D
158     for (int i = 1; i <= 4; i++) {
159         System.out.println(perguntaComRespostas[i]);
160         Thread.sleep(2000);
161     }
162     String respostaUsuario;
163     while (true) {
164
165         System.out.print("\nDigite sua resposta (A, B, C ou
166             D): ");
167         respostaUsuario =
168             scanner.nextLine().trim().toUpperCase();
169
170         if (!respostaUsuario.matches("[ABCD]")) {
171             System.out.println("\nOpção inválida! Digite
172                 apenas A, B, C ou D.");
173             continue;
174         }
175         break;
176     }
177     if (respostaUsuario.equals(perguntaComRespostas[5])) {
178         System.out.println("Você acertou!");
179         Thread.sleep(2000);
180     }
```

```
174         System.out.println("\n===BORA PRA PROXIMA  
175             PERGUNTA===");  
176         return;  
177     } else {  
178         System.out.println("Voc errou! A resposta correta  
179             " + perguntaComRespostas[5] + ".");  
180         Thread.sleep(2000);  
181         System.out.println("\n\n== OBRIGADO POR PARTICIPAR  
182             == ");  
183         System.exit(0);  
184     }  
}
```

Listing 4.1 – Código Java



## 4.2 Erros

```
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:964)
    at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1619)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2284)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2238)
    at erros.main(erros.java:21)
PS C:\Users\andre.lfgloria>
```

```
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:964)
    at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1619)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2284)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2238)
    at erros.main(erros.java:21)
PS C:\Users\andre.lfgloria>
```

```
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:964)
    at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1619)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2284)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2238)
    at erros.main(erros.java:21)
PS C:\Users\andre.lfgloria>
```

```
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:964)
    at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1619)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2284)
    at java.base/java.util.Scanner.nextInt(Scanner.java:2238)
    at errosandre.main(errosandre.java:22)
PS C:\Users\andre.lfgloria>
```

```
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException
    at java.base/java.util.Scanner.throwFor(Scanner.java:939)
    at java.base/java.util.Scanner.next(Scanner.java:1594)
    at java.base/java.util.Scanner.nextDouble(Scanner.java:2564)
    at Main.main(Main.java:21)
PS C:\Users\andre.lfgloria>
```

## 4.3 Versão Final

```
1 import java.util.Scanner;
2 import java.util.Random;
3 public class MainCorrigido {
4     public static void main(String[] args) throws
        InterruptedException {
5         Scanner scanner = new Scanner(System.in);
6         Random random = new Random();
7         //come o
8         System.out.println("== BEM VINDO AO QUIZZ ESPORTES ==");
9         System.out.println("\nPREPARE PARA TESTAR SEUS
            CONHECIMENTOS SOBRE O UNIVERSO ESPORTIVO E APRENDER
            SOBRE ESSE TEMA T O PRESENTE NA NOSSA VIDA");
10
11
12         System.out.println("Por favor digite seu nome");
13         String nome = scanner.nextLine();
14         System.out.println("Prazer em te conhecer " + nome + ",
            bora come ar?");
15         Thread.sleep(500);
16         System.out.println("1. Sim");
17         Thread.sleep(500);
18         System.out.println("2. N o");
19         String resposta = "1";
20         Scanner inicio = new Scanner(System.in);
21         String Bora = inicio.nextLine();
22
23         while (true) {
24             if (Bora.equals("1") ){
25                 System.out.println("===VAMOS NESSA - 4
                    PERGUNTAS===");
26                 Thread.sleep(500);
27                 break;
28             } else if (Bora.equals("2")) {
29                 System.out.println("Beleza " + nome + ", at a
                    pr xima!!");
30                 Thread.sleep(500);
31                 System.exit(0);
32             } else {
33                 System.out.println("Insira uma resposta
                    v lida!");
```

```
34         System.out.println("1 = Sim // 2 = N o");
35         Bora = inicio.nextLine();
36     }
37 }
38
39
40
41 // Define as perguntas e respostas num array
42 // multidimensional
43 String[][] perguntas = {
44     {
45         "Quantas Medalhas tem o nadador Michael
46         Phelps?",
47         "(A) 28 medalhas.",
48         "(B) 25 medalhas.",
49         "(C) 20 medalhas.",
50         "(D) 18 medalhas.",
51         "A" // resposta correta
52     },
53     {
54         "Na nata o , qual o comprimento,
55         profundidade m nima e largura de uma
56         piscina ol mpica?",
57         "(A) Largura 26, comprimento 40,
58         profundidade 1,50",
59         "(B) Largura 20, comprimento 50,
60         profundidade 3,0",
61         "(C) Largura 25, comprimento 50,
62         profundidade 2,0",
63         "(D) Largura 25, comprimento 30,
64         profundidade 2,0",
65         "C"
66     },
67     {
68         "Quantos jogadores tem em um time,
69         durante uma partida de handebol?",
70         "(A) 5",
71         "(B) 6",
72         "(C) 11",
73         "(D) 7",
74         "D"
75     },
76 }
```

```
67         {
68             "Quantos pontos vale cada gol marcado no
              handebol?",
69             "(A) 1",
70             "(B) 3",
71             "(C) 2",
72             "(D) 5",
73             "A"
74         },
75         {
76
77             "No ciclismo, quantas pedaladas s o
              necess rias para percorrer 1 km?",
78             "(A) 350 a 390",
79             "(B) 180 a 220",
80             "(C) 240 a 280",
81             "(D) 300 a 335",
82             "C"
83         },
84         {
85             "No ciclismo, quantos km dura um pneu de
              bicicleta?",
86             "(A) 3.000 a 4.000",
87             "(B) 5.000 a 7.000",
88             "(C) 7.000 a 10.000",
89             "(D) 10.000 a 15.000",
90             "A"
91         },
92         {
93             "Quantos jogadores cada time tem que ter
              em quadra no basquete?",
94             "(A) 3 jogadores",
95             "(B) 5 jogadores",
96             "(C) 4 jogadores",
97             "(D) 6 jogadores",
98             "B"
99         },
100        {
101            "No basquete, quantos pontos vale uma
              cesta do meio da quadra?",
102            "(A) 3 pontos",
103            "(B) 2 pontos",
```

```
104         "(C) 1 ponto",
105         "(D) 5 pontos",
106         "A"
107     },
108     {
109         "Qual a altura de uma rede profissional
110             masculina de v lei?",
111         "(A) 1,86",
112         "(B) 2,43",
113         "(C) 2,20",
114         "(D) 3,01",
115         "B"
116     },
117     {
118         "Com quantos pontos acaba um set no
119             v lei?",
120         "(A) 15",
121         "(B) 30",
122         "(C) 10",
123         "(D) 25",
124         "D"
125     },
126     {
127         "Quantas Copas do Mundo a sele o
128             brasileira masculina
129             conquistou?(futebol)",
130         "(A) 3",
131         "(B) 5",
132         "(C) 1",
133         "(D) 4",
134         "B"
135     },
136     {
137         "Qual o jogador com mais Bolas de
138             Ouro da hist ria?(futebol)",
139         "(A) Lionel Messi",
140         "(B) Cristiano Ronaldo",
141         "(C) Pel ",
142         "(D) Rodinei",
143         "A"
144     }
145 }
```

```
141
142 // Quantidade de perguntas que quer fazer por rodada
143 int totalPerguntas = 4;
144
145 // Usadas agora global entre rodadas
146 boolean[] usadas = new boolean[perguntas.length];
147
148 while (true) {
149
150     // confere se h perguntas dispon veis
151     int perguntasDisponiveis = 0;
152     for (boolean u : usadas) {
153         if (!u) perguntasDisponiveis++;
154     }
155
156     if (perguntasDisponiveis < totalPerguntas) {
157         System.out.println("\nN o h mais perguntas
158             suficientes para continuar!");
159         System.out.println("Voc respondeu todas as perguntas
160             dispon veis.");
161         System.out.println("At a pr xima!");
162         System.exit(0);
163     }
164
165     int feitas = 0;
166
167     while (feitas < totalPerguntas) {
168         int idx = random.nextInt(perguntas.length);
169
170         if (!usadas[idx]) {
171             usadas[idx] = true;
172             fazerPergunta(perguntas[idx], scanner);
173             feitas++;
174         }
175     }
176
177     System.out.println("\n=== FIM DA RODADA ===");
178     System.out.println("Voc respondeu " + feitas + "
179         perguntas.");
180
181     System.out.println("\nDeseja jogar mais uma rodada?");
182     System.out.println("1 - Sim");
```

```
180     System.out.println("2 - N o");
181     String escolha = scanner.nextLine();
182
183     while (true) {
184         if (escolha.equals("1") ){
185             System.out.println("===VAMOS NESSA - MAIS 4
186                 PERGUNTAS===");
187             Thread.sleep(500);
188             break;
189         } else if (escolha.equals("2")) {
190             System.out.println("Beleza " + nome + ",
191                 at a pr xima!!");
192             Thread.sleep(500);
193             System.exit(0);
194         } else {
195             System.out.println("Insira uma resposta
196                 v lida!");
197             System.out.println("1 = Sim // 2 =
198                 N o");
199             escolha = inicio.nextLine();
200         }
201     }
202 }
203
204 public static void fazerPergunta(String[] perguntaComRespostas ,
205     Scanner scanner) throws InterruptedException {
206     System.out.println("\n" + perguntaComRespostas[0]); //
207         pergunta
208     Thread.sleep(1000);
209
210     // imprime as op es A, B, C, D
211     for (int i = 1; i <= 4; i++) {
212         System.out.println(perguntaComRespostas[i]);
213         Thread.sleep(500);
214     }
215     String respostaUsuario;
216     while (true) {
217
218         System.out.print("\nDigite sua resposta (A, B, C ou
219             D): ");
```

```
215         respostaUsuario =
216             scanner.nextLine().trim().toUpperCase();
217
218         if (!respostaUsuario.matches("[ABCD]")) {
219             System.out.println("\nOpção inválida! Digite
220                 apenas A, B, C ou D.");
221             continue;
222         }
223         break;
224     }
225     if (respostaUsuario.equals(perguntaComRespostas[5])) {
226         System.out.println("Você acertou!");
227         Thread.sleep(500);
228         return;
229     } else {
230         System.out.println("Você errou! A resposta correta
231             " + perguntaComRespostas[5] + ".");
232         Thread.sleep(500);
233     }
234 }
```

Listing 4.2 – Código Java



## 5 Conclusão

O desenvolvimento do projeto Quizz Esportes representou uma experiência significativa de aprendizado, integração de conhecimentos e trabalho em equipe. Ao longo do processo, foi possível aplicar, na prática, os conteúdos estudados nas disciplinas do curso, como lógica de programação, construção de algoritmos, usabilidade, organização e estruturação de código, além de conceitos fundamentais para o desenvolvimento de software.

Desde a elaboração do fluxograma até a implementação final em Java, a equipe enfrentou desafios que contribuíram diretamente para o amadurecimento técnico e para a capacidade de resolver problemas de forma colaborativa. Erros identificados nas primeiras versões possibilitaram a revisão e o aperfeiçoamento das soluções, reforçando a importância da validação e do aprimoramento contínuo no processo de criação de sistemas.

O Quizz Esportes cumpriu seu propósito: oferecer uma ferramenta educativa, leve e interativa capaz de estimular o conhecimento esportivo de maneira divertida, aproximando o público de diferentes modalidades e incentivando a curiosidade. Além disso, destacou-se como um projeto acessível e flexível, com potencial para ser expandido futuramente com novos temas, interfaces gráficas ou integração com tecnologias mais avançadas.

Mais do que um simples quiz, o projeto se transformou em uma oportunidade de unir educação, tecnologia e entretenimento, mostrando como a programação pode ser aplicada de forma criativa e significativa. A realização deste trabalho reforçou a importância do esporte como elemento cultural, social e formativo, e comprovou que a aprendizagem pode — e deve — ser estimulante, dinâmica e envolvente.

Por fim, o projeto consolidou o aprendizado adquirido ao longo do semestre e demonstrou o comprometimento do grupo em entregar uma solução funcional, bem estruturada e alinhada aos objetivos do Projeto Integrador. Cada etapa contribuiu para formação acadêmica e profissional dos integrantes, deixando claro que o conhecimento se constrói com prática, reflexão e cooperação.



## Referências