

**SENAI PORTÃO**

GUILHERME VIEIRA

LUCAS MARIANO KOTCZ

LUIZ GUSTAVO REIS PEREIRA

MANUELLE ALESSANDRA FERREIRA FAQUETE

**PROJETO VOTE BEM – QUIZ**

CURITIBA

2018

## SUMÁRIO

<b>OBJETIVO GERAL .....</b>	<b>3</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....</b>	<b>4</b>
<b>CANVAS .....</b>	<b>5</b>
<b>PESQUISA DE LEVANTAMENTO.1 .....</b>	<b>6</b>
<b>PESQUISA DE LEVANTAMENTO.2 .....</b>	<b>7</b>
<b>SOBRE O SOFTWARE.....</b>	<b>8</b>
<b>DIAGRAMA DE CASO DE USO .....</b>	<b>9</b>
<b>CASO DE USO DESCRITIVO.1 .....</b>	<b>10</b>
<b>CASO DE USO DESCRITIVO.2.....</b>	<b>11</b>
<b>CASO DE USO DESCRITIVO.3.....</b>	<b>12</b>
<b>CASO DE USO DESCRITIVO.4.....</b>	<b>13</b>
<b>CASO DE USO DESCRITIVO.5.....</b>	<b>14</b>
<b>DER BANCO DE DADOS.1 .....</b>	<b>15</b>
<b>DER BANCO DE DADOS.2 .....</b>	<b>16</b>
<b>PROTOTIPAÇÃO.1 .....</b>	<b>17</b>
<b>PROTOTIPAÇÃO.2.....</b>	<b>18</b>
<b>PROTOTIPAÇÃO.3.....</b>	<b>19</b>
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>20</b>

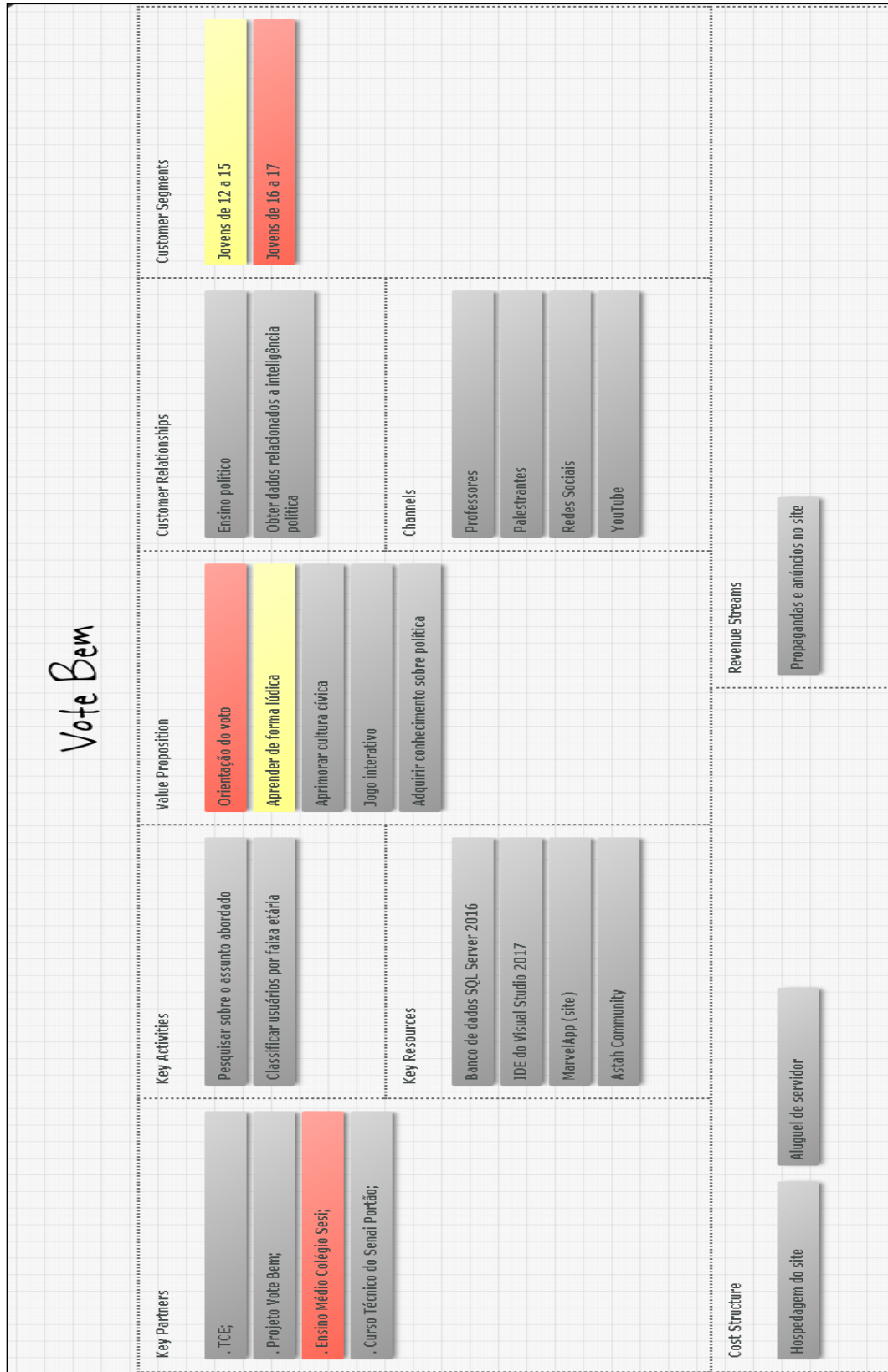
## **OBJETIVO GERAL**

Cientificar jovens politicamente e prepará-los para a hora do voto, utilizando um Quiz de perguntas e respostas.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Orientar para o voto de forma mais consciente;
- Ensinar de forma lúdica;
- Aprimorar cultura cívica de todos seus jogadores;
- Ensinar política com conhecimento estruturado e de fácil entendimento;
- Proporcionar um jogo interativo de perguntas e respostas em formato de Quiz.

## CANVAS



Canvas do projeto Vote Bem.

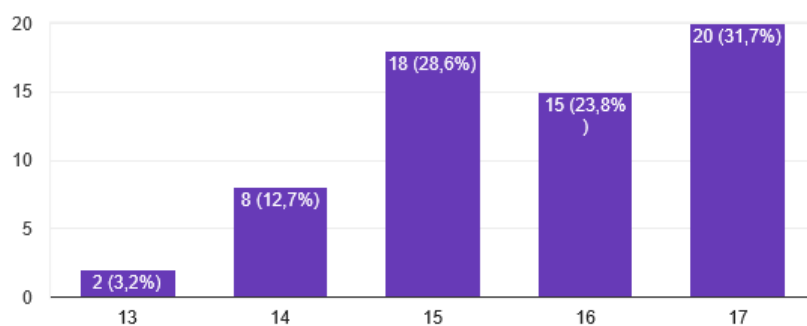
## PESQUISA DE LEVANTAMENTO.1

### Projeto Vote Bem - SENAI Portão

63 respostas

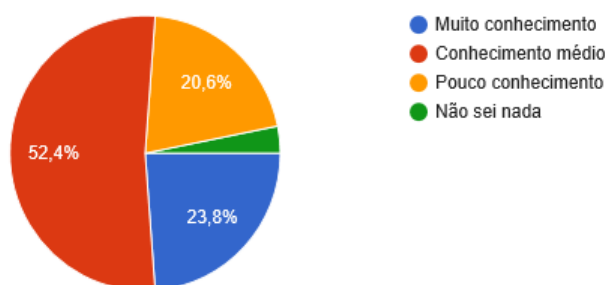
#### Sua idade

63 respostas



#### Qual é o seu nível de conhecimento sobre política?

63 respostas

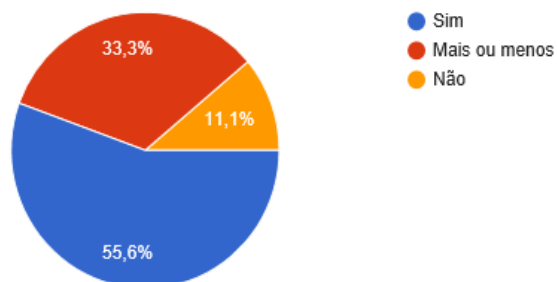


Primeira parte da pesquisa Google Forms do projeto Vote Bem.

## PESQUISA DE LEVANTAMENTO.2

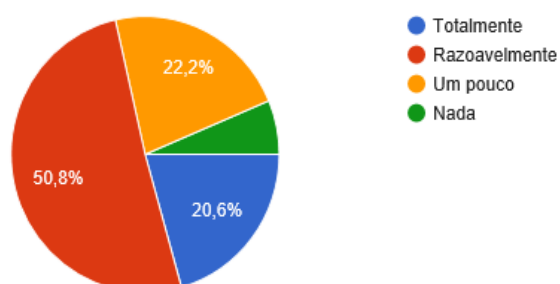
Você se interessa em política?

63 respostas



Você sabe a importância de cada cargo político?

63 respostas



Segunda parte da pesquisa Google Forms do projeto Vote Bem.

## **SOBRE O SOFTWARE**

O Quiz é uma iniciativa para o projeto “Vote Bem”, que busca auxiliar na solução de problemas de compreensão sobre política. O software, baseado em questões políticas contemporâneas, foi desenvolvido com foco didático para ser moderno, fácil, rápido e completo, sem fins lucrativos e apartidário.

O usuário é motivado a aprender sobre política e a se dedicar em adquirir cada vez mais conhecimento sobre assuntos como: Os três poderes, tribunais de justiça, funções de cada um dos membros da legislação e outros.

Foi utilizado a linguagem de programação C# com a IDE Visual Studio para a prototipação funcional do software, banco de dados SQL Server com o Microsoft SQL Server Management Studio, Astah Community para a modelagem de Caso de Uso, MarvelApp (site) para prototipação na Web, Google Forms para a pesquisa de mercado, Microsoft Word para a documentação, Microsoft PowerPoint para a montagem dos slides da apresentação, brModelo para modelagem conceitual do banco de dados, DBDesigner para modelo lógico e Canvanizer (site) para geração do Canvas.



## DIAGRAMA DE CASO DE USO

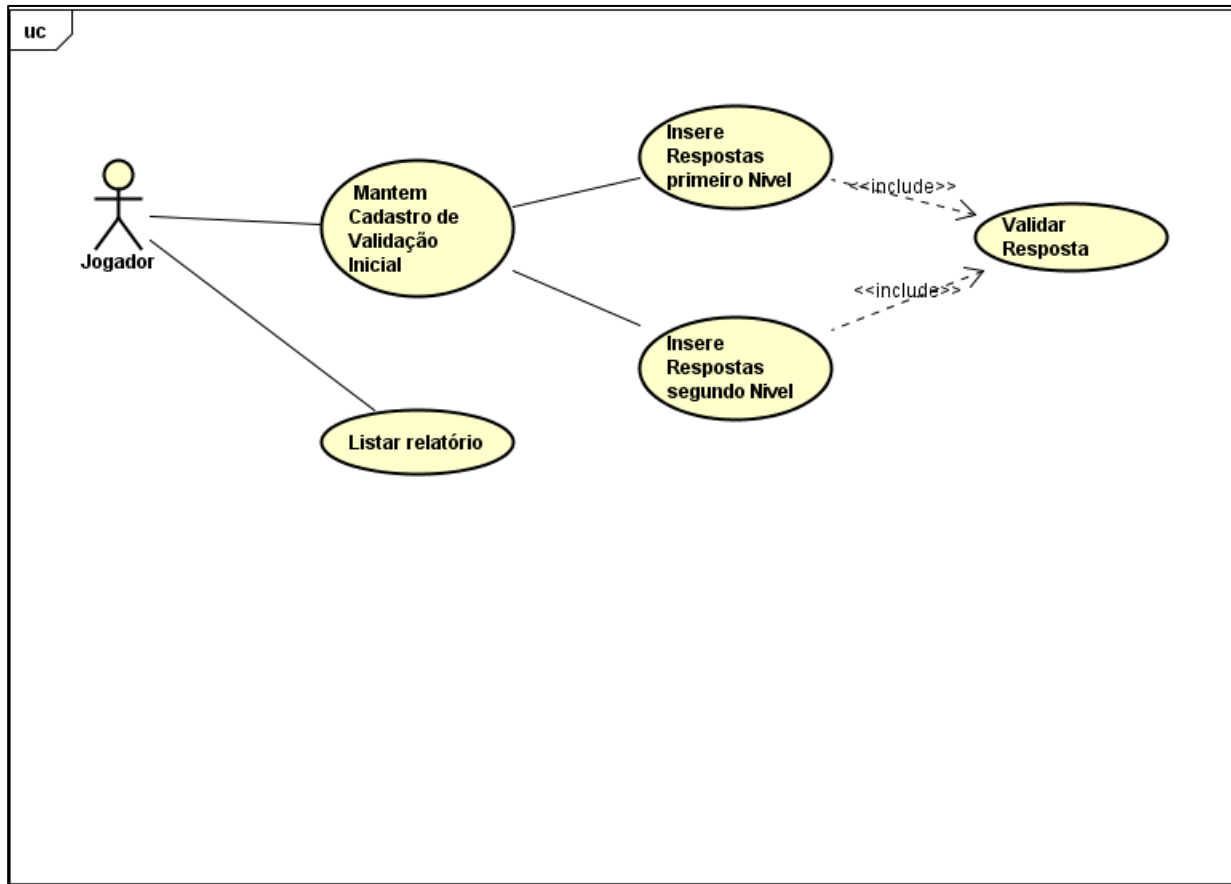


Diagrama de caso de Uso do projeto Vote Bem.

## CASO DE USO DESCRITIVO.1

UC 1.0 – Mantém cadastro de validação inicial		
Objetivo:	Capturar e guardar dados do jogador	
Atores:	Jogador	
Pré-condição:	N/A	
Pós-condição:	Inicia caso de uso UC 1.1	
Resumo:	Jogador insere dados dele que serão salvos no sistema	
Fluxo de eventos	Ações do ator	Ações do sistema
1. Inicialização do software (ator)	Usuário abre o software na área de trabalho a partir de um ícone	
1.1. Inicialização do software (sistema)		Sistema mostra a tela inicial do software
2. Inserção de dados (ator)	Usuário preenche os campos “Nome”, “E-mail”, seleciona a faixa etária e clica no botão “Entrar”	
2.1. Inserção de dados (sistema)		Sistema armazena dados do usuário em variáveis, para mais tarde armazenar no banco de dados
3. Seleção de nível		Sistema seleciona o nível das questões de acordo com a faixa etária do jogador. Se for entre 12 a 15 anos, inicia UC 1.1, se for entre 16 a 17 anos, inicia UC 1.2

## CASO DE USO DESCRITIVO.2

UC 1.1 – Insere respostas primeiro nível		
Objetivo:	Responder as questões de nível fácil	
Atores:	Jogador	
Pré-condição:	Ter realizado UC 1.0	
Pós-condição:	Inicia caso de uso UC 1.2	
Resumo:	Jogador responde as questões de nível fácil	
Fluxo de eventos	Ações do ator	Ações do sistema
1.Carregar as questões da página(sistema)		Carrega as questões do banco de dados para a página de perguntas
2. Escolhe a alternativa	Usuário escolhe uma alternativa entre duas	
3.Confirmação da escolha	Usuário confirma a sua resposta	
4.Validação da questão		Sistema valida a resposta do usuário
5.Próxima pergunta	Usuário segue para próxima pergunta	

### CASO DE USO DESCRITIVO.3

UC 1.2 – Insere Respostas segundo Nível		
Objetivo:	Responder as questões de nível difícil	
Atores:	Jogador	
Pré-condição:	Ter realizado UC 1.0	
Pós-condição:	Inicia caso de uso UC 1.3	
Resumo:	Jogador responde as questões de nível difícil	
Fluxo de eventos	Ações do ator	Ações do sistema
1.Carregar as questões da página (sistema)		Carrega as questões do banco de dados para a página de perguntas
2. Escolhe a alternativa	Usuário escolhe uma alternativa entre duas	
3.Confirmação da escolha	Usuário confirma a sua resposta	
4.Validação da questão		Sistema valida a resposta do usuário
5.Próxima pergunta	Usuário segue para próxima pergunta	

## CASO DE USO DESCRITIVO.4

UC 1.3 – Valida as respostas		
Objetivo:	Validar as questões assinaladas pelo jogador	
Atores:	Sistema	
Pré-condição:	Ter realizado UC 1.1 ou 1.2	
Pós-condição:	Resultado	
Resumo:	As questões são enviadas e validadas pelo banco	
Fluxo de eventos	Ações do ator	Ações do sistema
1.Carregar as questões da página(sistema)		Carrega as questões do banco de dados para a página de perguntas
2.Validação das questões		Sistema valida a resposta do usuário, indicando a resposta correta

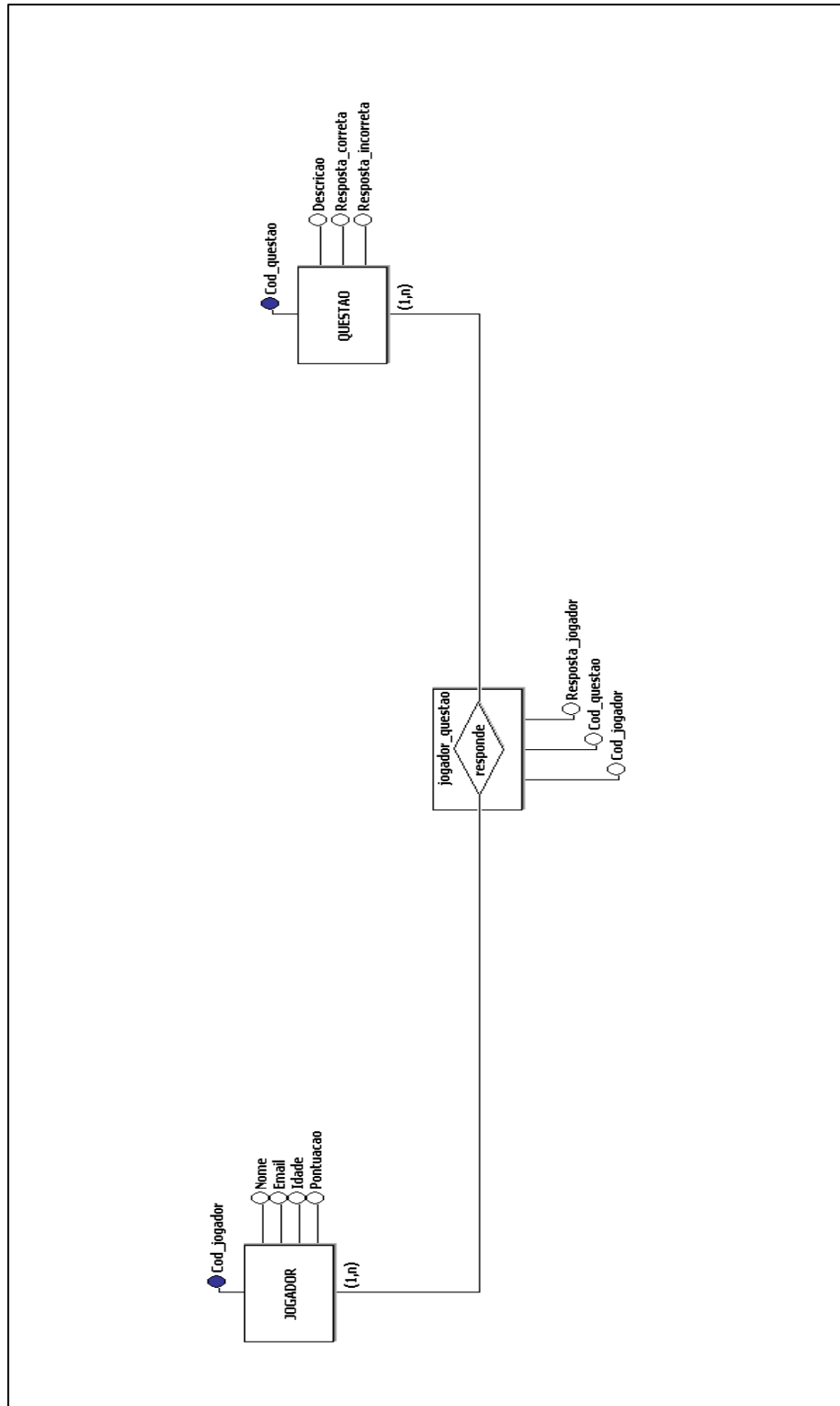
UC 2.0 – Listar o relatório		
Objetivo:	Mostrar as respostas certas, erradas e sua pontuação	
Atores:	Sistema	
Pré-condição:	Ter realizado UC 1.1 ou 1.2 e 1.3	
Pós-condição:	Mostrar na tela a pontuação	
Resumo:	Mostra o resultado final na tela de determinado jogador	
Fluxo de eventos	Ações do ator	Ações do sistema
1.Inserção de resultado	Usuário insere seu código do resultado do quiz	
2. Carrega as questões do banco (sistema)		Carrega as questões do banco de dados para a página de relatório

## CASO DE USO DESCRITIVO.5

RE 1 – Fechamento da aplicação		
O usuário fecha a aplicação encerrando o mesmo		
Objetivo:	Fechar a aplicação quando solicitado	
Atores:	Usuário	
Pré-condição:	Ter aberto o programa	
Pós-condição:	Fechar programa	
Resumo:		
Fluxo de eventos	Ações do autor	Ações do sistema
1.Fechamento	Usuário seleciona o botão “Fechar” e clica no mesmo	
		Sistema reconhece o comando e fecha o programa.
		Sistema é fechado com sucesso.

## DER BANCO DE DADOS.1

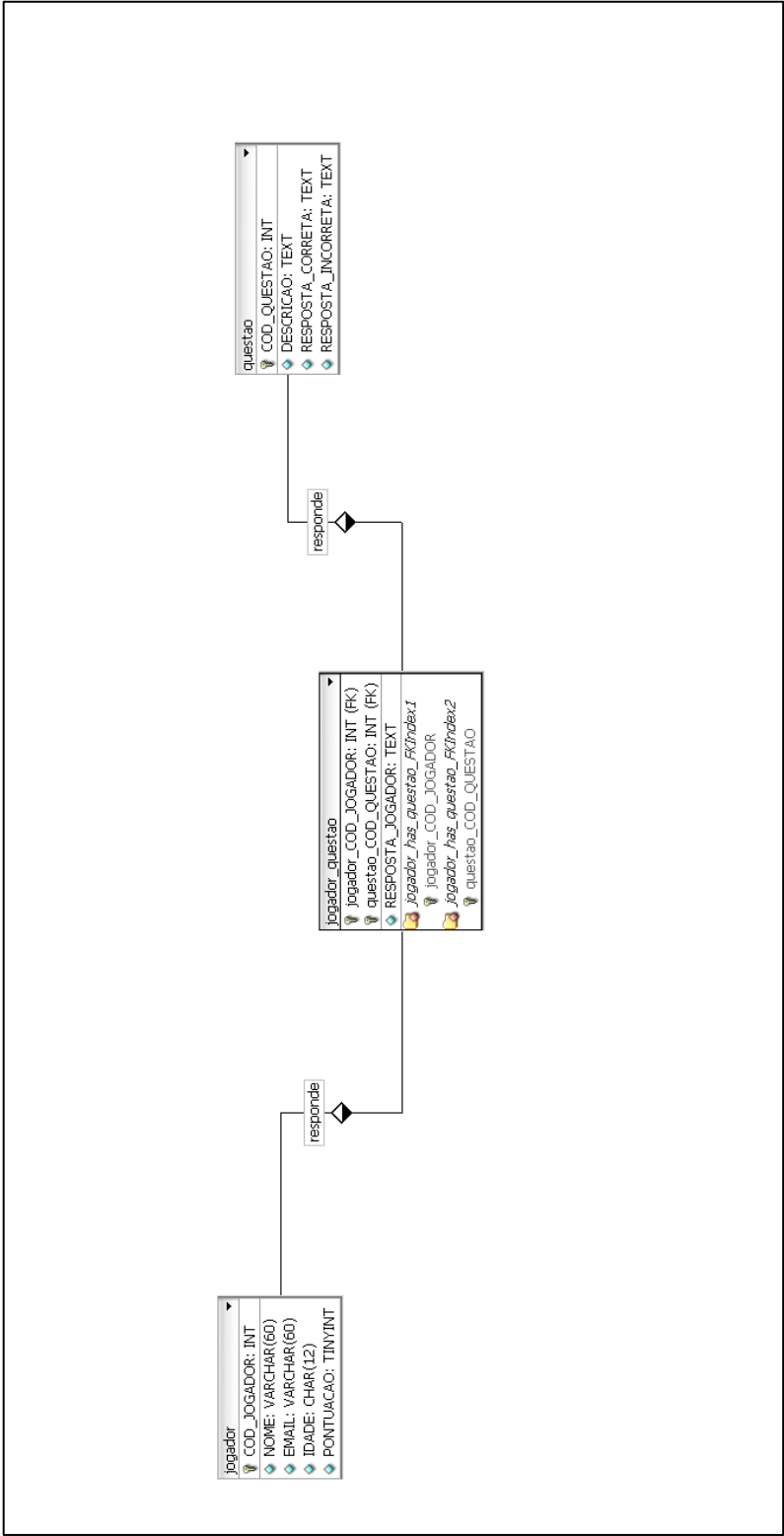
DER: Diagrama Entidade-Relacionamento.



Modelo conceitual do banco de dados do projeto Vote Bem.

# DER BANCO DE DADOS.2

DER: Diagrama Entidade-Relacionamento.



Modelo lógico do banco de dados do projeto Vote Bem.



## PROTOTIPAÇÃO.1

Vote Bem - Página Inicial

**Quiz Vote Bem**

Visualizar resultado de jogo anterior

Digite o código do resultado

Novo jogo

Seu nome

Seu e-mail (opcional)

Faixa etária

Tela inicial do Software do projeto Vote Bem.


Vote Bem - Quiz

**Quiz Vote Bem**

Quiz

**Pergunta 2**

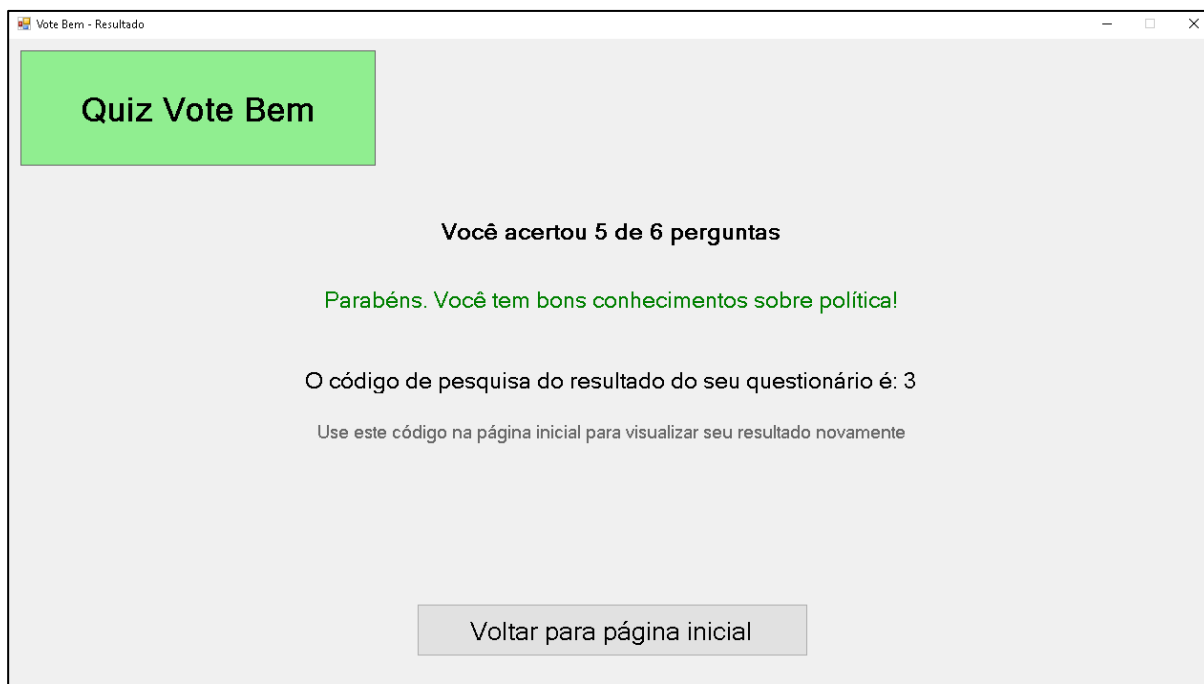
Qual instituição que aprova o Presidente da República em atos militares?

☒  Congresso Nacional

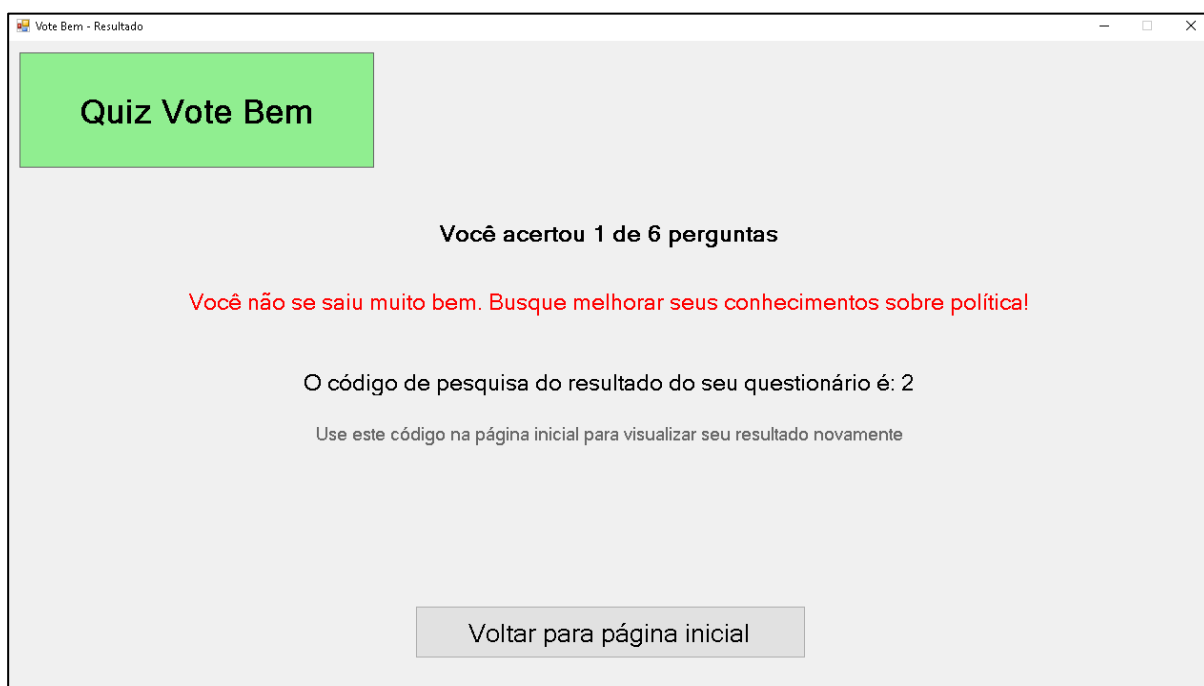
☐ União das Nações Unidas (ONU)

Tela do questionário do software.

## PROTOTIPAÇÃO.2



Resultado positivo informado ao usuário do software.



Resultado negativo informado ao usuário do software.

## PROTOTIPAÇÃO.3

Vote Bem - Resultado

Quiz Vote Bem

Jogador

	CÓDIGO DO JOGADOR	NOME	FAIXA ETÁRIA	PONTUAÇÃO
▶	1	luiz	12 a 15 anos	2

Questões

	DESCRIÇÃO	RESPOSTA CORRETA	SUA RESPOSTA
▶	O Congresso Nacional é uma instituição política que exerce qual poder?	Poder Legislativo	Poder Executivo
	O Presidente faz parte de qual dos 3 poderes?	Executivo	Legislativo
	Quais são os 3 poderes que regem o Brasil?	Executivo, Legislativo, Judiciário	Executivo, Legislativo, Judiciário
	Qual instituição que aprova o Presidente da República em atos militares?	Congresso Nacional	União das Nações Unidas (ONU)
	A Polícia Civil faz parte de qual dos 3 poderes?	Judiciário	Executivo
	O que significa a sigla TCU?	Tribunal de Contas da União	Tribunal de Contas da União

Tela de pesquisa de resultado de jogo anterior do software.

## **CONCLUSÃO**

Neste projeto foram desenvolvidas habilidades de Programação de Aplicativos, Banco de Dados, trabalho em equipe, respeito às opiniões de cada integrante e conhecimentos sobre política.

Concluimos que o projeto Vote Bem será de grande utilidade no processo de aprendizagem durante o curso. Com base na pesquisa de levantamento, o público jovem tem um interesse médio e pouco conhecimento sobre política, por isso acreditamos que o nosso sistema (software) agregará conhecimentos aos usuários, fazendo-os ter mais interesse e participação.