

# Jogo do Vintão

**OBJETIVOS DO SISTEMA:** O Projeto surgiu com o objetivo da criação de um jogo que tenham perguntas e respostas, estimulando o raciocínio do jogador e seu desenvolvimento em conhecimentos gerais, trazendo como benefícios para o mesmo melhor desenvoltura em achar soluções em um curto período de tempo.

**EMBASAMENTO.** O site <https://superaparaescolas.com.br/> implica em sua matéria referente a atividades de estimulação cognitiva, indica que

“O objetivo da estimulação cognitiva é incitar a capacidade mental das pessoas. Sendo assim, vale reforçar: investir em atividades de estimulação cognitiva na escola ajuda as crianças e adolescentes, dentre outros aspectos, a:

- Melhorarem o raciocínio;
- Trabalharem a memória;
- Trabalharem o planejamento e execução de trabalhos ou atividades;
- Melhorarem a capacidade de resolver problemas;
- Melhorarem o controle inibitório;
- Manterem-se mais focados e atentos;
- Trabalharem a flexibilidade cognitiva.”

## O QUE TEMOS HOJE?

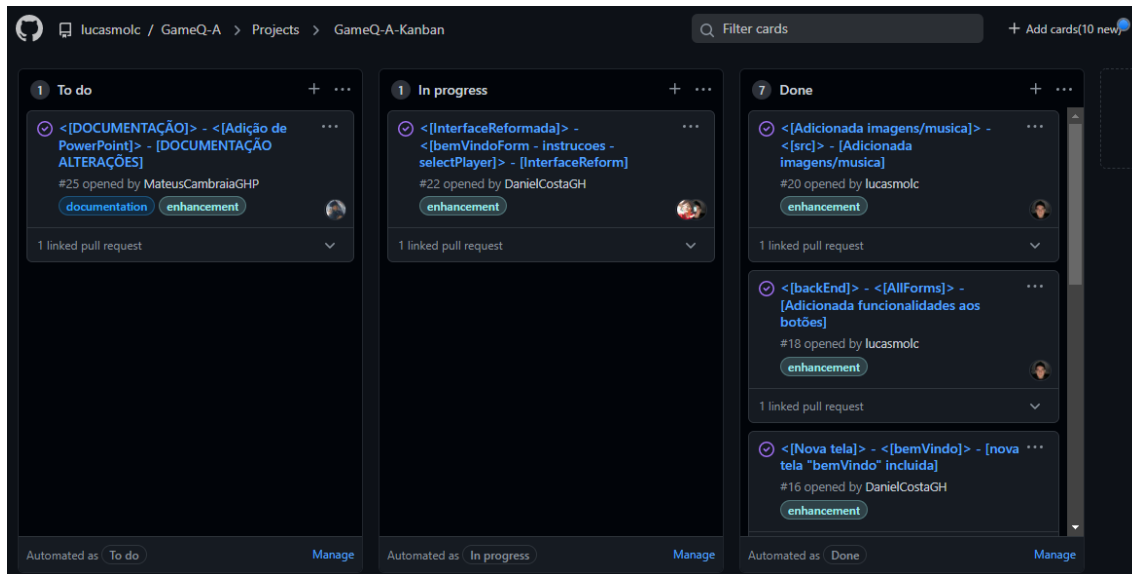
Hoje, já possuímos alguns jogos relacionados a esse modelo de perguntas e respostas, mas, o jogo do vintão traz uma proposta nova, além de treinar o que os outros jogos já treinam, também proporcionamos uma experiência ao usuário que outras empresas não são capazes de proporcionar, gerando entretenimento, juntamente com o aprendizado.

## CRONOGRAMA PREVISTO:

1. Criação do repositório/ Kanban no GitHub.	08/11	•
2. Diagrama de Casos de Uso.	09/11	•
3. Diagrama de Classes.	10/11	•
4. Modelo Entidade.	11/11	•
5. Modelo Relacional.	12/11	•
6. Tela de instruções "instrucoes".	28/11	•
7. Tela de cadastros "idCadastro".	28/11	•
8. Tela de seleção de personagens "selectPlayer".	28/11	•
9. Interface inicial "bemVindoForm".	05/12	•
10. Tela de perguntas "idPerguntas".	06/12	•
11. Tela do Campeão "idCampeao".	06/12	•
12. Incrementação de funcionalidades	09/12	•

## BACKLOG DO PRODUTO:

### Kanban GitHub



<https://github.com/lucasmolc/GameQ-A/projects/1?fullscreen=true>

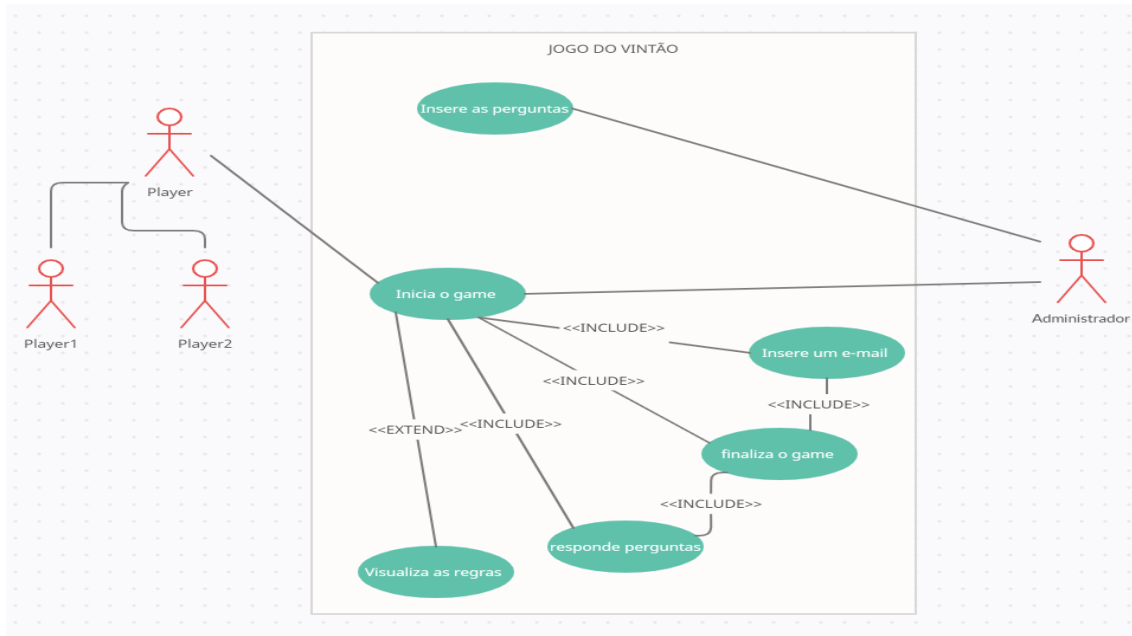
## SPRINTS

**1ª Sprint (08/11 – 12/11):** A primeira Sprint foi definida para a criação do projeto no GitHub e dos diagramas para a modelagem do software.

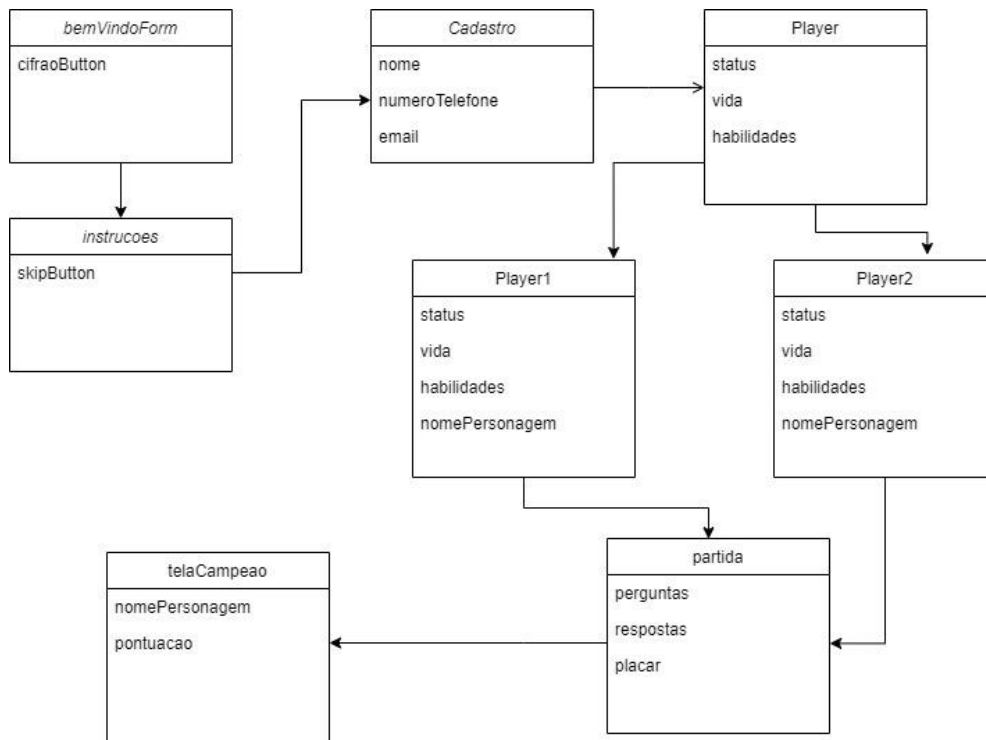
**2ª Sprint (20/11 – 28/11):** A segunda Sprint foi definida para a criação da interface inicial do jogo e suas funcionalidades de design, como: tamanho, imagens, cores, hovers e clicks.

**3ª Sprint (31/11 – 09/12):** A terceira Sprint foi definida para o desenvolvimento do back-end do jogo, relacionado as funcionalidades de todos os botões, pontuações, perguntas e alternativas.

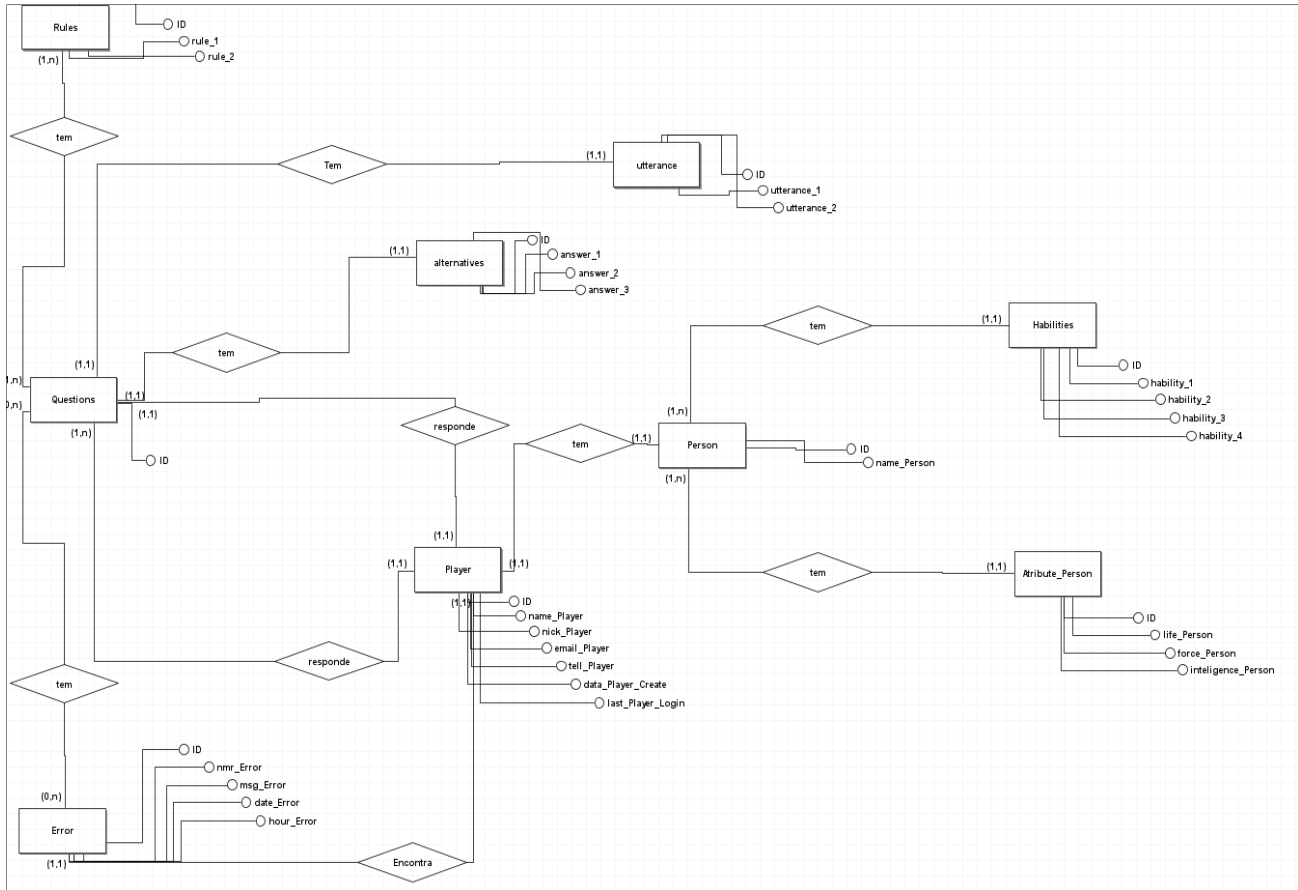
## Diagrama de Casos de uso do sistema.



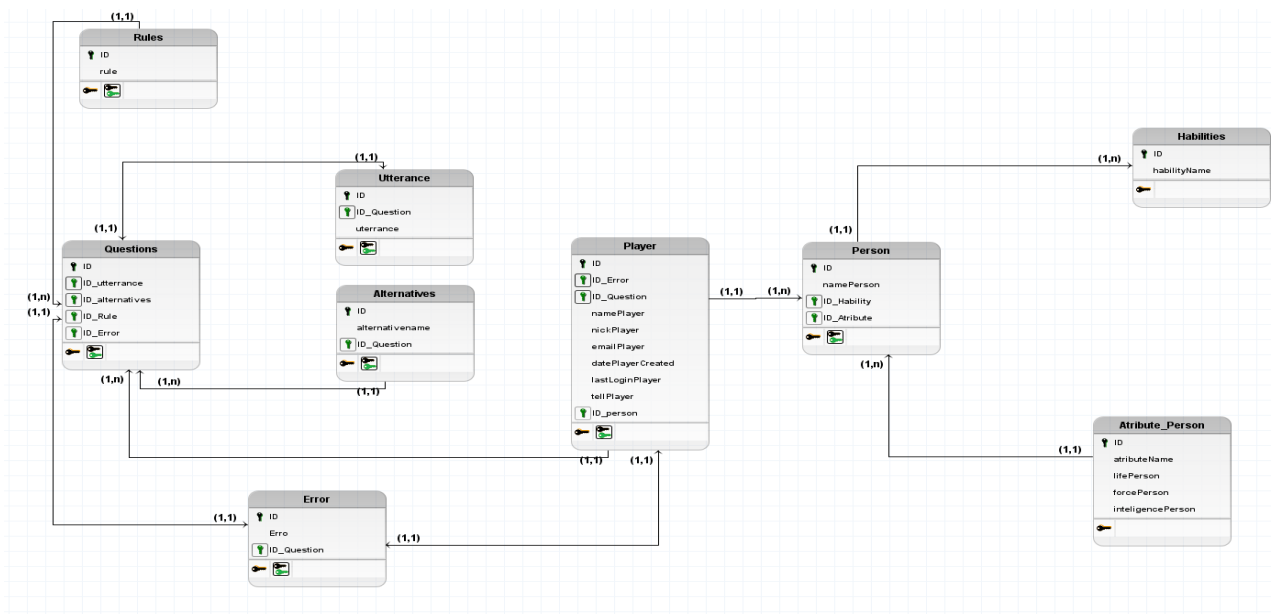
## Diagrama de Classes do sistema.



## Modelo Entidade Relacionamento da base de dados do sistema.



## Modelo Relacional da base de dados do sistema.



## **COLABORADORES:**

Heitor de Araújo

321131490

- UNA Cristiano Machado

Lucas Mol

32114860

- UNA Cristiano Machado

Daniel Francisco

321114598

- UNA Cristiano Machado

Mateus Cambraia

321220246

- UNA Cristiano Machado