



## Documento de Visão

### Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição da Atualização	Autor/Responsável	Revisor
08/09/2019	0.1	Início da escrita do documento de visão	Tadeu Diniz, Lucas William, Marcos Henrique	
02/10/2019	0.2	Modificação no Índice e no Papel dos atores	Tadeu Diniz, Lucas William, Marcos Henrique	
04/10/2019	0.3	Modificação nas tabelas de funcionalidades	Tadeu Diniz, Lucas William, Marcos Henrique	
18/10/2019	0.4	Modificação das regras de negócio	Lucas William, Marcos Henrique	
07/12/2019	0.5	Alterações Finais	Lucas William, Luiz Tadeu, Marcos Henrique,	



## Documento de Visão

### Índice

Introdução	1
Objetivo	1.1
Escopo	1.2
Não Escopo	1.3
Definições, Acrônimos e Abreviações	1.4
Referências	1.5
Visão Geral	1.6
Posicionamento	2
Descrição do Problema	2.1
Descrição do Projeto	3
Abrangência	3.1
Papel das Partes Interessadas	3.2.1
Equipe de Desenvolvimento do Projeto	3.2.2
Papel dos Atores do Sistema	3.3
Ambiente do Usuário	3.4
Principais Necessidades e Funcionalidades	4
Visão Geral do Produto	5
Interfaces do Produto	5.1
Resumo das Capacidades	5.2
Restrições Técnicas e Tecnológicas	6
Critérios de Aceitação do Sistema	7
Escopo Não Incluído no Sistema	8
Premissas e Restrições	9
Modelo de Dados	10
Aprovação	11



## Documento de Visão

# Documento de Visão

## 1 Introdução

O documento tem por finalidade coletar, analisar e definir necessidades e características gerais do aplicativo Matemática. Concentra-se nas necessidades apontadas pelos usuários, nas razões que levam a essas necessidades, como elas serão atendidas pelo sistema e quais as restrições do projeto.

### 1.1 Objetivo

O documento tem por finalidade coletar, analisar e definir necessidades e características gerais do aplicativo Matemática. Concentra-se nas necessidades apontadas pelos usuários, nas razões que levam a essas necessidades e como elas serão atendidas pelo sistema.

### 1.2 Escopo

O escopo deste documento se limita a fornecer a todos os envolvidos uma descrição compreensível das funcionalidades que serão atendidas no projeto de software. Quando necessário este documento pode ser atualizado durante todo o ciclo de desenvolvimento da solução.

### 1.3 Não Escopo

- Integração com outros sistemas que não estejam explicitamente identificados neste documento;



## Documento de Visão

### 1.4 Definições, Acrônimos e Abreviações

*Ranking*: Sistema de

### 1.5 Referências

São referências para este documento de visão as entrevistas com as pessoas que serão os usuários do sistema.

### 1.6 Visão Geral

Este documento de visão está organizado de forma a fornecer uma ampla visão sobre o escopo do aplicativo Matemática.

Seu conteúdo está organizado de forma a fornecer uma visão dos envolvidos no projeto, das necessidades apontadas por estes envolvidos, dos benefícios esperados pelos envolvidos, e das funcionalidades e suas características para atender a estes benefícios. Também são apresentados aqui requisitos importantes para o produto, não sendo, porém, realizado o detalhamento de cada funcionalidade de sistema, visto que esta atividade será realizada no Documento de Requisitos.

## 2 Posicionamento

### 2.1 Descrição do Problema

A quantidade de ferramentas que auxiliam no tratamento de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), que se caracteriza por sintomas de desatenção, inquietude e impulsividade, e pequena ainda mais se tratando de um jogo que auxilie a criança a manter a atenção, e ao mesmo tempo aprender assuntos voltado a matemática. Diante deste cenário o aplicativo Matemática se propõe a ajudar a criança a manter o foco nas questões voltadas a matemática, e ao mesmo tempo poder aprender os assuntos de forma simples e intuitiva.

O problema	Aplicação com temática matemática mas sem meios competitivos..
afeta	Administrador, Usuários
impactando	Há casos em que pessoas jogam apenas para competir com alguém.



## Documento de Visão

Uma solução de sucesso deveria

Registro de recorde pessoal para apresentação em ambiente público.

### 3 Descrição do Projeto

O aplicativo Matemática é um jogo educativo voltado para crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH). O Matemática! é um jogo de erros e acertos tendo como base as operações matemáticas: adição, subtração, divisão, multiplicação e exponenciação. Onde o usuário verá uma operação e terá que determinar o resultado correto clicando no número desejado. Ao clicar na opção que corresponde ao resultado correto da operação o aplicativo indicará o acerto, entretanto, se for escolhido um número que não corresponda ao resultado correto, o aplicativo indicará que o resultado deveria ser outro e mostrará a opção que deveria ter sido escolhida. O aplicativo terá dois modos de jogo o “TDAH” e o “Competitivo”, onde o segundo necessitará de autenticação, neste modo haverá um ranking e um tempo para cada operação do jogo e a cada acerto o nível das questões irá aumentar. Já o primeiro não será necessário autenticação e será voltado exclusivamente para o aprendizado da criança.

#### 3.1 Abrangência

O aplicativo estará disponível em um ambiente móvel, podendo ser usado *off-line* no modo “TDAH”.

#### 3.2 Papel das Partes Interessadas

##### 3.2.1 Usuários do Sistema

<b>Descrição</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>□ Responsável pelos requisitos funcionais e não funcionais do sistema.</li><li>□ Responsável pelos testes do sistema para homologação do projeto.</li></ul>
<b>Papel no desenvolvimento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>□ Atuar como facilitador e especificador dos requisitos sistêmicos perante a equipe de desenvolvimento.</li><li>□ Garantir que as regras de negócio sejam suportadas pela base legal.</li><li>□ Validar e aprovar os requisitos.</li><li>□ Fornecer os parâmetros operacionais do sistema.</li><li>□ Acompanhar o desenvolvimento do sistema.</li><li>□ Decidir sobre a realização de reuniões com os colaboradores.</li><li>□ Participar da homologação das decisões relacionadas aos sistemas.</li></ul>



## Documento de Visão

	<input type="checkbox"/> Participar da Homologação do produto final.
<b>Insumos ao projeto de software</b>	<input type="checkbox"/> Requisitos Funcionais. <input type="checkbox"/> Requisitos Não-Funcionais. <input type="checkbox"/> Casos de testes para homologação do sistema. <input type="checkbox"/> Consultas diversas para validação do sistema. <input type="checkbox"/> Homologação das aplicações.
<b>Representante</b>	Carla Marina e Rennan

### 3.2.2 Equipe de Desenvolvimento do Projeto

<b>Descrição</b>	<input type="checkbox"/> Responsável pela identificação dos requisitos do software e pelo desenvolvimento dos modelos estáticos e dinâmicos do projeto
<b>Papel no desenvolvimento</b>	<input type="checkbox"/> Identificar e descrever as necessidades do usuário, especificando as funcionalidades do software que irão atendê-las. <input type="checkbox"/> Levantar os requisitos funcionais e não funcionais do projeto. <input type="checkbox"/> Definir o que irá interagir com o sistema. <input type="checkbox"/> Identificar dentro da visão lógica do sistema, a melhor forma de acomodar as necessidades do usuário, e o impacto da solução adotada sobre os requisitos do sistema. <input type="checkbox"/> Em suma, responsável pela geração de um produto que atenda aos requisitos que foram identificados junto ao usuário.
<b>Insumos ao projeto de software</b>	<input type="checkbox"/> Documento de visão e demais documentos de requisitos de software. <input type="checkbox"/> Aplicação desenvolvida de acordo com o especificado (artefatos do projeto).
<b>Representante</b>	Luiz Tadeu Carneiro Diniz e Lucas William de Lima Eufrásio

### 3.3 Papel dos Atores do Sistema

Descrição	API
<b>Papel</b>	Parte do sistema onde estão as regras de negócio do sistema como um todo e é responsável por processar os dados vindo da aplicação móvel e que serão enviadas a ela
<b>Insumos ao sistema</b>	Permissão de consulta Ranking, .
<b>Representante</b>	A definir.

Descrição	Usuários
<b>Papel</b>	Perfil de usuário com permissão para acessar a área de modos de jogo.
<b>Insumos ao sistema</b>	Permissão de consulta Ranking, .



## Documento de Visão

**Representante**

A definir.

### 3.4 Ambiente do Usuário

A solução de ambiente proposta é a utilização da arquitetura web com padrões de controle de acesso. Para esta solução, deverá ser avaliada a disponibilidade dos servidores que disponibilizam acesso a esta arquitetura e a disponibilidade de recursos humanos para a implementação.

## 4 Principais Necessidades e Funcionalidades

Necessidade 1		Benefício
Manter Usuário		<Crítico>
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F1.1	Listar Usuário	
	Usuários	
F1.2	Cadastrar Usuário	
	Usuários	
F1.3	Excluir Usuário	
	Usuários	
F1.4	Alterar Usuário	
	Usuários	

Necessidade 2		Benefício
Manter <i>Ranking</i>		<Crítico>
Id Func.	Descrição das Funcionalidades/atores envolvidos	
F2.1	Listar <i>Ranking</i>	
	Usuários	
F2.2	Excluir Posição do <i>Ranking</i>	
	API	
F2.3	Atualizar Posição no <i>Ranking</i>	
	Usuários	

## 5 Visão Geral do Produto

O aplicativo Matemática utilizará a arquitetura web com padrões de controle de acesso. Para esta solução, deverá ser avaliada a disponibilidade dos servidores que disponibilizam acesso a esta arquitetura e a disponibilidade de recursos humanos para a implementação.



## Documento de Visão

### 5.1 Interfaces do Produto

O aplicativo Matemática não fará interface com outros sistemas.

### 5.2 Resumo das Capacidades

<i>Benefícios para o Cliente</i>	<i>Característica(s) que suporta o benefício</i>
<i>Possibilidade de uso do sistema mesmo sem acesso à internet</i>	<i>O jogo terá o modo TDAH que não precisará de conexão com a internet.</i>

## 6 Restrições Técnicas e Tecnológicas

Padrões de codificação em PHP e Typescript definido pela Equipe do projeto;

## 7 Critérios de Aceitação do Sistema

Para que o sistema seja aceito ele deve atender aos requisitos do solicitante do sistema, de forma que possua as características de funcionalidade, confiabilidade, usabilidade, eficiência, manutenibilidade e portabilidade, assim como seus respectivos atributos de qualidade.

## 8 Escopo Não Incluído no Sistema

- O sistema não fará autenticação por meio de reconhecimento facial.

## 9 Premissas e Restrições

Premissas	Restrições
<ul style="list-style-type: none"><li>• O sistema foi desenvolvido com alta manutenibilidade.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A manutenção será feita sem que os usuários sejam afetados.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• O sistema poderá ser acessado sem o uso de internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• O modo TDAH não necessitará de internet</li></ul>

## 10 Regras de Negócio

### 10.1 Objetivo

O objetivo da Especificação de Regras de Negócio é documentar as regras que são aplicáveis ao negócio, e que direcionam em maior ou menor grau o funcionamento dos





## Documento de Visão

casos de uso. Em geral, regras de negócio constituem declarações de políticas ou condições que devem ser satisfeitas pelo processamento da aplicação.

### 10.2 Funcionamento do jogo no modo competitivo

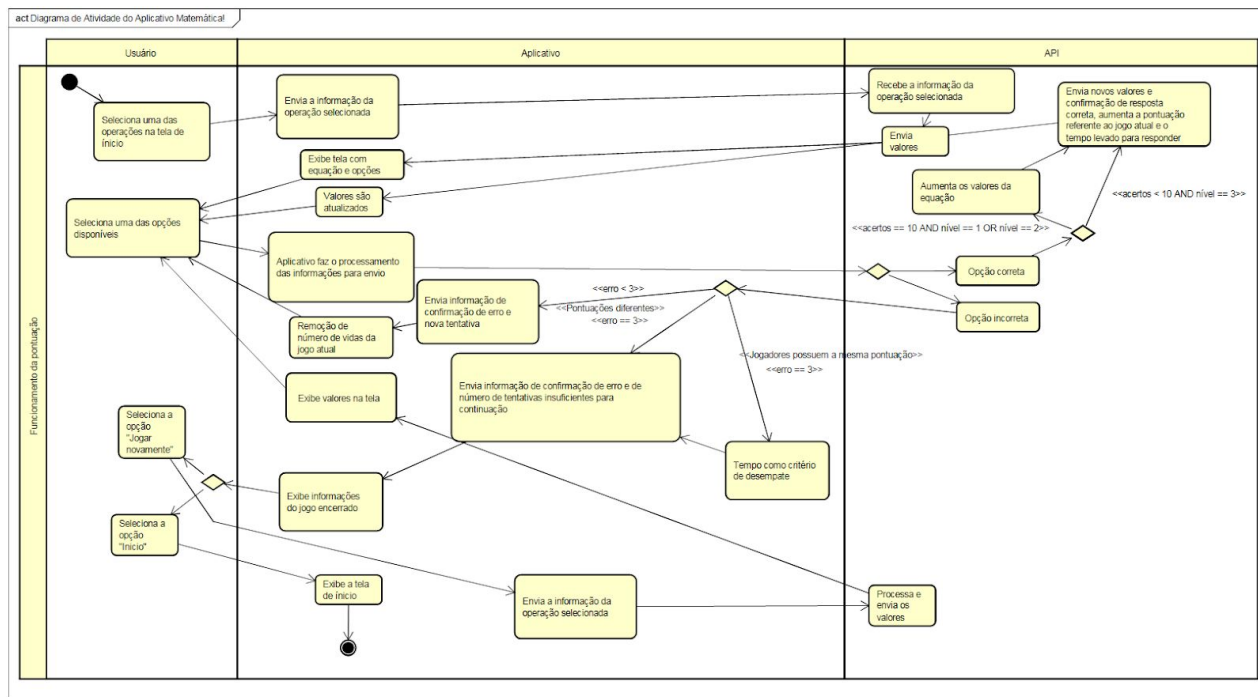


Figura 1 - Diagrama de Atividade



## Documento de Visão

### 11 Modelo de Dados

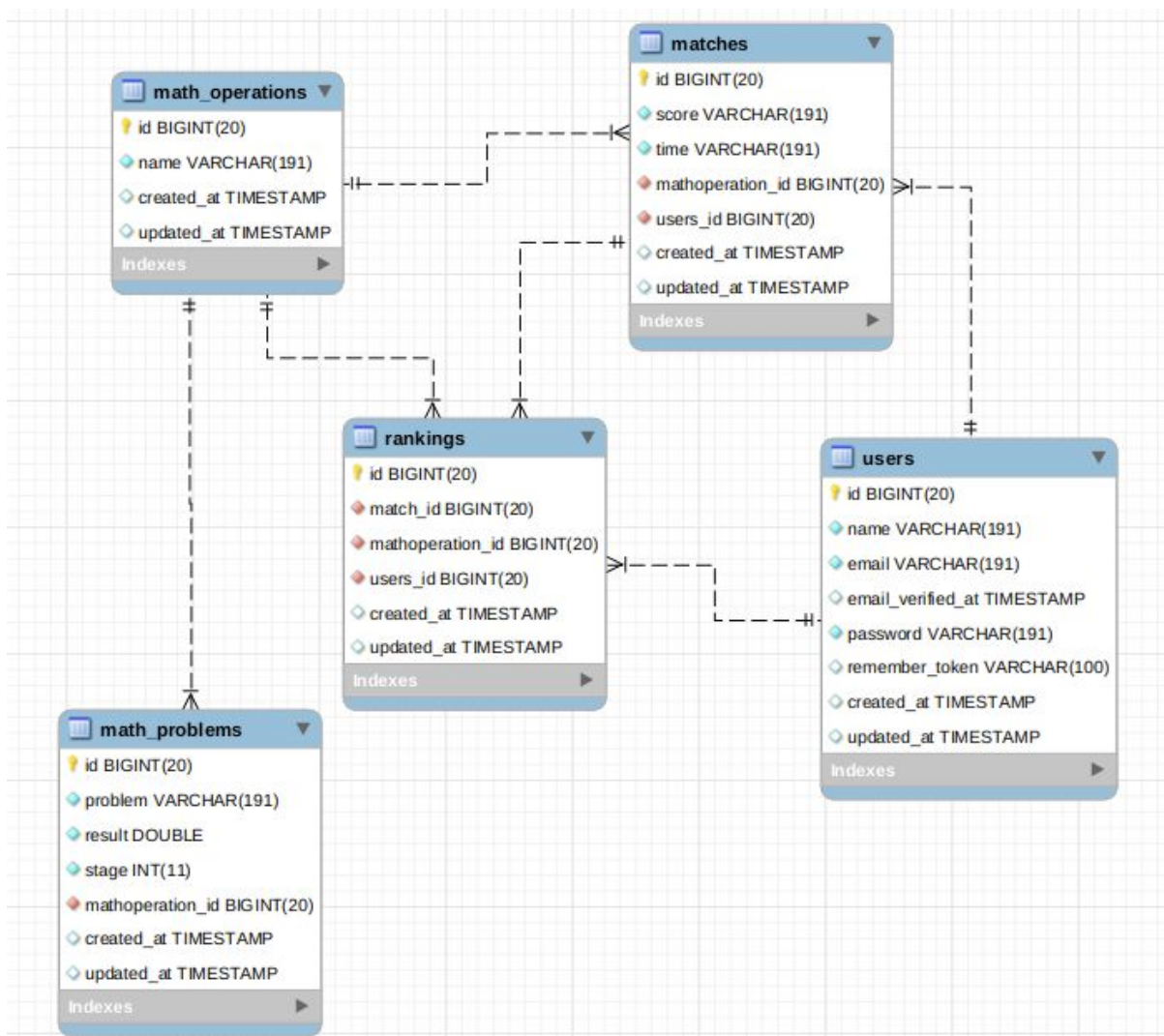


Figura 2 - Modelo de Dados feito no MySQL Workbench

### 12 Aprovação

Santarém, 07 de dezembro de 2019.

**Carla Marina**   **Rennan**  
Desenvolvedor   Desenvolvedor

**Tadeu Diniz**

**Lucas William**

**Marcos Henrique**



## Documento de Visão

Desenvolvedor

Desenvolvedor

Desenvolvedor