**Quiz v2 – Funcionalidades**

**1. O Quiz**

O Quiz é um jogo de perguntas e respostas que possui uma ferramenta computacional gestora da dinâmica. Normalmente aplicado em ambientes educacionais, seja para alunos de uma turma, de um curso ou de um grupo específico de estudantes. Devido à flexibilidade da elaboração das perguntas, é possível utiliza-lo em ambiente empresarial ou qualquer outro grupo de pessoas.

**2. A Dinâmica**

Explicar.

**3. Funcionalidades**

De maneira básica, o Quiz possui dois painéis:

* Painel Gestor: conjunto de funcionalidades de gestão das atividades.
* Painel da Equipe: local onde as equipes entram para participar da dinâmica.

3.1. Painel Gestor

3.1.1. Usuários

Cadastro de usuários gestores do sistema. Possuirá os seguintes campos: nome, login, senha, evento ativo para o usuário. Este último poderá ser alterado a qualquer momento e estará vinculado ao cadastro de questões e equipes, isto é, o cadastro de questões e equipes será vinculado ao evento ativo do usuário. Para alterar o evento ativo do usuário, o Painel terá um menu superior direito com os eventos não finalizados para seleção.

Tela de listagem: mostrar todos os campos, sendo links para edição, e botão de exclusão com modal de confirmação.

Tela novo e edição: respectivos campos.

3.1.2. Eventos

Cadastro de eventos. Possuirá os seguintes campos: nome e situação do evento. Este último podendo ser: 0- criado; 1- iniciado; 2- finalizado. As equipes só poderão entrar em um evento iniciado.

Tela de listagem: mostrar todos os campos, sendo links para edição, e botão de exclusão com modal de confirmação.

Tela novo e edição: respectivos campos.

Ao cadastrar um novo evento, colocar ele como ativo automaticamente para o usuário.

3.1.3. Equipes

Cadastro de equipes. Possuirá os seguintes campos: nome, logada (0- não logada; 1- logada), logo (imagem). O campo logada controla se a equipe está logada no sistema, só podendo entrar no sistema a equipe não logada.

Tela de listagem: mostrar todos os campos, sendo links para edição, e botão de exclusão com modal de confirmação. Ao lado do ícone de exclusão, incluir ícone que setará o campo logada da equipe para 0 (deslogada), com modal de confirmação.

Tela novo e edição: respectivos campos.

Em ambas as telas, mostrar e cadastrar os dados para o evento ativo do usuário.

3.1.4. Questões

Tela de inserção/edição das questões do evento. Possuirá os seguintes campos:

* Ordem: ordem de sequenciamento das questões para o evento, iniciando com 1.
* Tempo (seg): tempo máximo em segundos da questão (colocar 30 como valor inicial padrão).
* Ponto: pontuação da questão (colocar 10 como valor inicial padrão).
* Texto: texto da questão. Verificar a possibilidade de componente para formatação HTML e inserção de imagem.
* Imagem: previsão de uma imagem para a questão, inicialmente.
* Data de Liberação: data e hora que a questão foi liberada na dinâmica.
* Data Limite: data e hora que a questão poderá ser respondida (data liberação + tempo). O campo poderá ser útil em algum momento.
* Situação: situação da questão, podendo ser 0- não liberada; 1- liberada.

Tela de listagem com colunas: ordem, texto, tempo, pontos. Mais funcionalidades da tela:

* Coluna Ações com ícone de exclusão da questão, com modal de confirmação.
* Coluna Ações com ícone para anular questão, com modal de confirmação. A funcionalidade irá atribuir pontuação máxima para todas as equipes do evento para a questão.
* Na tela, colocar um botão superior direito “Impressão” com abertura de nova janela (aba) com relatório de todas as questões e respostas, assinalando a resposta correta.

Tela para reordenação das questões, com funcionalidade de drag-and-drop (arrastar e soltar).

3.1.5. Dinâmica

Tela com seleção das questões e botão para acesso rápido à próxima questão. Ao selecionar a questão, se questão ainda não liberada, mostrar apenas o texto/imagem, tempo e pontuação. Se questão liberada, mostrar alternativas. Se data limite menor que a data atual, mostrar o tempo regressivo. Caso contrário, mostrar tempo finalizado.

Na tela deverá ter painel com o nome das equipes e algo sendo atualizado em tempo real com alguma marcação se a equipe já enviou a resposta.

Na tela, mostrar botão “Resultados” que, ao acionado, mostrará painel com listagem das equipes que enviaram a resposta, qual a resposta assinalada, tempo de envio e pontuação. Cada linha deverá ter uma cor diferente para os casos: verde se equipe acertou, vermelho se errou ou laranja se acertou mas enviou após o tempo finalizado.

3.1.6. Ranking

Relatório com a classificação das equipes, nome, pontuação e somatório dos tempos de envio. Em caso de empate, a equipe que enviou as respostas com o menor tempo ganha.