Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Escola POLITÉCNICA

CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

LUIZ AUGUSTO DE AZAMBUJA RAMOS MATIAS

JOÃO HENRIQUE CECCATTO DE CAMPOS

quiZ EDUCACIONAL – SÃO PAULO X TECNOLOGIA

CURITIBA

2017

LUIZ AUGUSTO DE AZAMBUJA RAMOS MATIAS

JOÃO HENRIQUE CECCATTO DE CAMPOS

quiZ EDUCACIONAL – SÃO PAULO X TECNOLOGIA

Aplicativo desenvolvido na plataforma Processing, reference a unidade curricular de Sistemas Multimídia apresentado ao Curso de Graduação em Ciência da Computação da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, como requisito de nota à segunda parcial.

Orientador: Prof. Luiz Antônio Pavão

Curitiba

2017

SUMÁRIO

[1 especificações 3](#_Toc485857752)

[1.1 ambiente de desenvolvimento 3](#_Toc485857753)

[1.2 características do aplicativo 3](#_Toc485857754)

[2 ESTRUTURA DO APLICATIVO 3](#_Toc485857755)

[3 INFORMAÇÕES MULTIMÍDIA 4](#_Toc485857756)

[4 AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO X APLICATIVO 5](#_Toc485857757)

[5 PLANEJAMENTO X DESENVOLVIMENTO 6](#_Toc485857758)

# visão geral

O aplicativo aqui desenvolvido se trata de um quiz educacional com enfoque na área tecnológica de Startups de São Paulo, visando explicar conceitos básicos sobre startups e utilizar de vários estudos de caso para exemplificar de forma prática a atuação de uma startup no desenvolvimento no estado.

Como persona, o aplicativo atinge qualquer pessoa com interesse em tecnologia e, principalmente, quando envolvida com empreendedorismo. Em geral, este público está na faixa de 16 a 35 anos, sendo em sua maioria homens.

## características do aplicativo

A interatividade do quiz mistura elementos síncronos (interações simultâneas) e assíncronos (sem sincronismo).

Em relação à exposição de conteúdo, o quiz se comporta de maneira assíncrona, contendo um total de 9 páginas de conteúdo, na qual trata de uma introdução sobre a tecnologia em São Paulo e, principalmente, traz estudos de caso breves sobre várias startups.

Já na interação com o quiz, o aplicativo apresenta elementos síncronos, onde enquanto o usuário responde ao quiz, o mesmo pode acompanhar uma tabela em tempo real de suas questões respondidas, como ilustra a figura 1 a seguir:

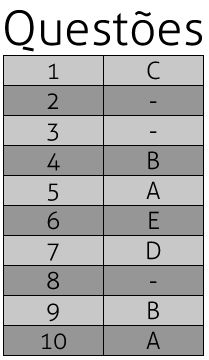


Figura : Tabela de questões respondidas e a responder.

Fonte: (Autores, 2017).

O usuário também tem a opção de voltar em outras questões para revisá-las, assim podendo mudar sua resposta quando quiser.

## ambiente de desenvolvimento

Foi utilizado o ambiente de desenvolvimento Processing, em sua versão 3.3.2. A linguagem utilizada na IDE foi Java, por se tratar da linguagem com uma grande abrangência de bibliotecas, documentações e referências em relação a IDE, assim, facilitando o processo de desenvolvimento e produtividade.

## REQUISITOS MÍNIMOS

Como requisito mínimo, é necessário um computador com Java Runtime Enviroment instalado, de preferência em sua última versão, assim permitindo a execução da aplicação.

O sistema operacional na qual esta aplicação foi testada é o Windows 7 e o Windows 10, sendo assim, recomendado utilizá-lo para evitar possíveis problemas de execução/imcompatibilidade.

Todo o aplicativo foi baseado numa resolução de, no mínimo, 1280 pixels de largura por 720 pixels de altura (1280x720 – HD), sendo esta a resolução adequada para executar a aplicação.

Baseado nas informações acima, pode-se chegar na seguinte tabela:

|  |  |
| --- | --- |
| **Componente** | **Requisito Mínimo/Recomendado** |
| JRE – Java Runtime Enviroment | Versão 8 (última versão) |
| Sistema Operacional | Windows 7/10 |
| Resolução | 1280x720 (HD) |

Tabela : Requisitos mínimos/recomendados.

Fonte: (Autores, 2017).

# ESTRUTURA DO APLICATIVO

Para a realização deste experimento, antes é necessário entender os conceitos de os eixos.

# INFORMAÇÕES MULTIMÍDIA

Todos os cálculos e resultados realizados estão anexados ao fim deste relatório.

# AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO X APLICATIVO

A partir do experimento e dos cálculos realizados, foi possível chegar ao seguinte resultado.

# PLANEJAMENTO X DESENVOLVIMENTO

A partir do expe.