

# **1. Introdução**

## **1.1 Descrição**

O jogo se baseia na temática geográfica do uso e estudo de mapas(mapa mundi, brasileiro) onde haverão conhecimentos relacionados aos estados brasileiros, nacionalidades, continentes e oceanos. Haverá três níveis em que o aluno deverá percorrer para a conclusão do programa e ao término, o programa passará feedback acerca dos acertos e erros do aluno, onde, nesse caso, o professor poderá ter participação fundamental ao término das atividades. Software educativo, focado nos alunos do ensino fundamental(3º ou 4º série), visando o aprendizado de forma intuitiva e divertida.

## **2. Usuários**

Alunos da 3º e/ou 4º série do ensino fundamental(EF), são os principais usuários tendo o professor como usuário secundário.

## **3. Funcionalidades/Uso**

O programa será composto por três níveis fundamentais, onde o usuário deverá selecionar um dos níveis e terminá-lo para prosseguir, ou não, com o próximo nível. O sistema não irá fornecer, em nenhum momento, as respostas de determinada atividade visando, assim, a atuação do professor na conquista da resposta correta e/ou de dicas para o usuário encontrar/acertar a resposta.

O primeiro nível será composto pelo mapa geográfico do território brasileiro, onde serão desenvolvidas atividades relacionadas aos estados brasileiros. A cada pedaço do mapa, será decidido um estado e se houver erro por parte do aluno, o professor poderá auxiliá-lo.

O segundo nível consiste no uso do mapa mundi, onde os quais continentes e países serão apontados e anotados pelo usuário.

O terceiro nível consiste no uso do mapa mundi, onde todos os continentes deverão ser listados e apontados pelo aluno.

## **4. Visão Geral do Produto**

### **4.1 Missão**

Incorporar assuntos pedagógicos com eficácia de forma eficiente ao público alvo.

### **4.2 Visão**

Alcançar a maior praticidade como facilidade possível ao aprendizado do conteúdo do software.

### **4.3 Valores**

Foco no que diz respeito ao aperfeiçoamento quase contínuo do software

#### **4.4 Objetivos e Metas**

Alcançar, a médio prazo, o aprendizado eficiente de usuários que disponham do produto de modo a propiciar educação interativa ao maior número possível do mesmo.

#### **4.5 Perspectiva do produto**

*Oferecer ao professor mais uma ferramenta de auxílio na aprendizagem de seus alunos, de forma complacente, eficiente e que gere boa interação entre os envolvidos (aluno/professor).*

#### **4.6 Stakeholders**

*Escolas com potência pedagógico e infraestrutura tecnológico para ser aplicado o desenvolvimento das atividades porpostas pelo produto, "software". Visando, assim, primordialmente alunos de escolas que atendem o ensino fundamental mais básico ou não.*

#### **4.7 Premissas e Dependências**

*O sistema do software com teor geográfico, deverá apoiar a plena aprendizagem à alunos do ensino fundamental, de modo a obter/oferecer maior perspicácia quanto as regiões geográficas do globo e como forma de educar de modo geral.*

#### **4.8 Restrições**

*O programa deverá ser compatível apenas com sistema operacional WINDOWS apartir da versão "XP".*

*O sistema deverá rodar apenas nos laboratórios referentes à instituição de ensino, sendo sua distribuição de forma irregular, proibida ferindo as leis de contrato.*

*Programação completa em java/netbeans(8.0.2).*

### **5. Requisito funcional / não-funcional**

#### **5.1 Funcional**

O sistema fornece interface gráfica;

O sistema conterà o mapa mundi;

O sistema conterà o mapa do Brasil com suas regiões em destaque;

O sistema emitirá resultado do exercício, número de acertos, erros e descrição dos erros;

O sistema não armazenará quaisquer dados do usuário nem irá capturá-los e enviá-los para os servidores do desenvolvedor.

O sistema inibe a visualização da estatísticas ao aluno usuário, apenas o professor poderá fazer tal solicitação tendo em seu poder a senha para visualização de tais dados.

## *5.2 Não-funcional*

O sistema deverá ser implementado em Java;

As respostas deverão estar ocultas ao usuário e não serão emitidas em nenhum momento;

Usuário terá que escolher a resposta, caso contrário, o sistema deverá emitir mensagem de erro;

Usuário não poderá fazer outro nível a menos que tenha concluído o atual;

As atividades poderão ser encerradas a qualquer momento;

Grupo;

Felipe Peixoto / Augusto Ladeira / Alexsander Nolasco

Repositório: <https://github.com/pcs20/PCS.1>