

# Gamificação para Engajamento de Educação Continuada

---

Status do Projeto: em desenvolvimento.

## Descrição do projeto

---

Este projeto envolve o desenvolvimento de uma plataforma de cursos online e EAD no modelo de assinaturas, projetada para estimular o aprendizado progressivo e recompensar a participação ativa dos alunos. Na modalidade básica, os alunos têm acesso a um conjunto de cursos, e ao concluir um curso com média superior a 7,0, recebem a oportunidade de acessar três novos cursos, incentivando um ciclo de estudo contínuo. Além disso, a plataforma promove o engajamento em sua comunidade ao recompensar alunos que contribuem com tópicos e respostas no fórum com um curso extra ao final de cada mês. Uma vez que o aluno conclui 12 cursos com sucesso, seu plano é atualizado para a assinatura "Premium", que oferece benefícios exclusivos, como vouchers para participação em projetos reais durante os cursos e a obtenção de 3 moedas por curso finalizado. Essas moedas podem ser convertidas em novos cursos ou acumuladas, proporcionando aos alunos uma forma de expandir suas oportunidades de aprendizado e até mesmo convertê-las em criptomoedas.

## Funcionalidades

---

### ✓ Gerenciamento de assinaturas:

- Implementação de planos de assinatura (Básico e Premium) com regras de acesso e benefícios específicos. Atualização automática do plano de assinatura para "Premium" após a conclusão de 12 cursos com sucesso.

### ✓ Gestão de cursos:

- Sistema de registro e acompanhamento de cursos concluídos pelos alunos. Cálculo de médias finais dos cursos para determinar a elegibilidade para novos cursos. Liberação automática de 3 novos cursos após a conclusão de um curso com média acima de 7,0.

### ✓ Atribuição de vouchers e moedas:

- Emissão de vouchers para alunos do plano Premium que concluírem cursos, permitindo participação em projetos reais. Sistema de recompensa em que alunos Premium recebem 3 moedas por curso concluído.

✓ Plataforma de fórum e engajamento:

- Fórum para discussões e suporte entre alunos. Contabilização de tópicos e comentários realizados pelos alunos. Recompensa de cursos adicionais para alunos que contribuírem ativamente no fórum.

✓ Verificação e notificação:

- Sistema de verificação automática do progresso dos alunos e envio de notificações sobre a atualização do plano para Premium. Notificação de recompensas recebidas, como cursos extras e moedas, com detalhamento dos benefícios.

✓ Painel do aluno:

- Interface de usuário que exibe o progresso do aluno, cursos concluídos, média de notas e benefícios adquiridos, como vouchers e moedas. Visualização e gerenciamento do saldo de moedas e conversões possíveis.

## Pré-requisitos

---

Os pré-requisitos para a execução do software são:

- JVM17 (ou JDK17).
- Apache Maven v. 3.9.8.

As tecnologias utilizadas para o desenvolvimento e testes do software são:

- JUnit.
- JaCoCo.
- Jakarta.
- JPA.
- Hibernate.
- Spring Boot.

## Como rodar a aplicação

---

Para executar a aplicação em máquina:

- Abra o terminal na subpasta "target" na pasta da aplicação.
- Utilize o comando: "java -jar ac2-0.0.1 -SNAPSHOT.jar".
- A aplicação estará acessível em localhost:8080.

## Como rodar os testes

---

Para executar os testes da aplicação:

- Abra o terminal na pastas da aplicação.
- Utilize o comando: "mvn test".

## **Desenvolvedores/Contribuintes**

---

O time de desenvolvimento e teste do software de gamificação da educação continuada foi composto por:

- Pedro Ghiotti Martins, RA: 200256.
- João Vitor Pires de Freitas, RA: 200482.
- Matheus Uylker Romano Simon, RA: 210072.