

# Numetrix

## 1. Introdução

Numetrix é um sistema numérico desenvolvido com HTML, CSS e JavaScript, cujo objetivo é permitir a realização de operações matemáticas básicas e a identificação de propriedades de números escolhidos pelo usuário.

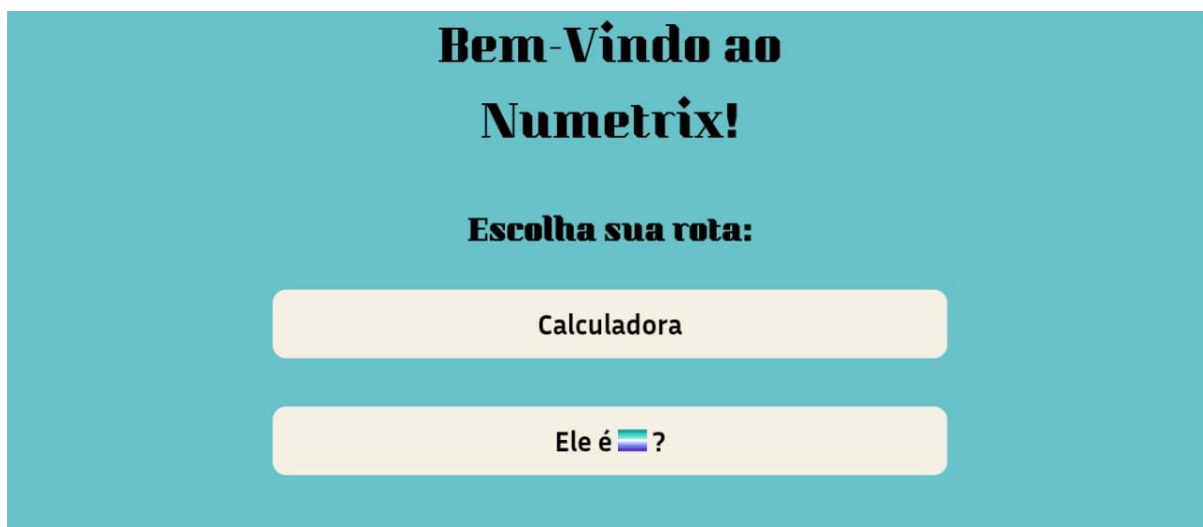
## 2. Objetivo

Este documento visa descrever a estrutura, funcionalidades e tecnologias utilizadas no desenvolvimento do Numetrix, garantindo um entendimento claro sobre seu funcionamento.

## 3. Funcionalidades

O sistema conta com duas principais funcionalidades:

### 3.1 Tela Inicial



A tela inicial do sistema serve como ponto de entrada e permite o redirecionamento para outras telas. Contém:

- Botão para acessar a calculadora.
- Botão para acessar a funcionalidade "Ele é?".
- Botão para sair do sistema.

### 3.2 Calculadora

Permite ao usuário realizar operações matemáticas básicas. Funcionalidades:

- Inserção de dois números.
- Operações suportadas: Adição (+), Subtração (-), Multiplicação (\*) e Divisão (/).
- Exibição do resultado.
- Validação de entrada: exibição de mensagem de erro ao inserir caracteres inválidos ou tentar dividir por zero.
- Botão para retornar à tela inicial.

### 3.3 Ele é?

Identifica propriedades do número inserido pelo usuário. Possibilidades:

- Indica se o número é **par ou ímpar**.
- Indica se é **positivo ou negativo**.
- Indica se é **inteiro ou racional**.
- Botão para retornar à tela inicial.

## 4. Tecnologias Utilizadas

O Numetrix foi desenvolvido utilizando:

- **Frontend:** HTML, CSS e JavaScript.
- **Backend:** JavaScript para manipulação de dados e lógica de processamento.

## 5. Estrutura do Sistema

### 5.1 Backend

- A tela inicial possui scripts em JavaScript que gerenciam o redirecionamento entre telas.
- A calculadora recebe dois valores, realiza a operação escolhida e exibe o resultado.
- O módulo "Ele é?" analisa o número inserido e determina suas propriedades.
- Implementação de mensagens de erro para entradas inválidas.

### 5.2 Frontend

- HTML para estruturação das telas e componentes.
- CSS para estilização e responsividade.
- JavaScript para interatividade e manipulação dos dados inseridos.

## 6. Casos de Uso

### 1. Usuário deseja realizar uma operação matemática:

- Acessa a tela inicial e clica no botão da calculadora.
- Insere dois números e escolhe a operação desejada.
- O resultado é exibido na tela.

### 2. Usuário deseja verificar propriedades de um número:

- Acessa a tela inicial e clica no botão "Ele é?".
- Insere um número na caixa de texto.

- O sistema exibe se é par ou ímpar, positivo ou negativo, e inteiro ou racional.

## **7. Equipe de Desenvolvimento**

### **7.1 Frontend**

### **7.2 Backend**

### **7.3 Documentação**