

Orange Test

Solução em Correções

João Victor Barroso Cardoso¹, Rosa Lima de Oliveira¹, Letícia Vitória Souza Peres¹

¹Campus Capitão Poço – Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA)
Capitão Poço – PA – Brasil

{joao26cardoso@gmail.com,rosa.amil09@gmail.com,leticiaperes241@gmail.com}

Resumo. *Este relatório traz uma breve descrição das atividades realizadas durante o desenvolvimento de uma aplicação para a Web “Orange Test”, cujo objetivo é auxiliar docentes e discentes, de forma eficaz e coerente, quanto à aplicação e correção de provas. Esse registro utiliza ferramentas de Diagrama de Caso de Uso, Diagrama Entidade-Relacionamento (DER), Linguagem de Hipermarcação de texto HTML, Linguagem de estilo CSS (Cascading Style Sheets ou Folhas de Estilo em Cascata) e Framework Bootstrap, para exemplificar as etapas de elaboração das interfaces. No que concerne ao gerenciamento e colaboração da aplicação e do projeto, utiliza-se o repositório GitHub.*

1. Introdução

A proposta de desenvolvimento da aplicação para web “Orange Test” tem como objetivo dinamizar e tornar mais diversificadas as avaliações aplicadas por professores, seja na educação privada, seja na educação pública.

Para isso, o professor interage com a interface, alimentando o banco de questões de múltipla escolha com possibilidade de editá-las. O processo de correção das avaliações é automático, quando realizado on-line. O aluno acessa a prova por meio do login do e-mail pessoal e senha.

Para registrar o processo de desenvolvimento dessa aplicação Web, utiliza-se as ferramentas de Diagrama de Caso de Uso e Diagrama Entidade-Relacionamento (DER), no intuito de direcionar e organizar as regras de negócio. Nas etapas de elaboração das interfaces de front-end, opta-se por códigos em HTML, CSS e Framework Bootstrap. Recorre-se ao repositório GitHub para compartilhamento e registro dos dados das modificações realizadas no mesmo.

1.1. Público alvo

A aplicação tem como público alvo professores e alunos do ensino básico, como ferramenta de aplicação e correção.

1.2. Objetivos

Auxiliar docentes e discentes, quanto à aplicação e correção de provas.

1.2.1. Objetivos Específicos

1. Servir como uma ferramenta que auxiliará o docente na aplicação de suas provas

2. Possibilitar que o docente aplique sua prova a partir de qualquer lugar
3. Propor uma ferramenta online que reduza a quantidade de papel utilizada no dia-a-dia

2. Funcionalidades

No diagrama Casos de Uso apresentado na figura 1, referente ao gerador e aplicador de provas on-line “Orange Test”, podem ser vistos os atores Professor e Aluno.

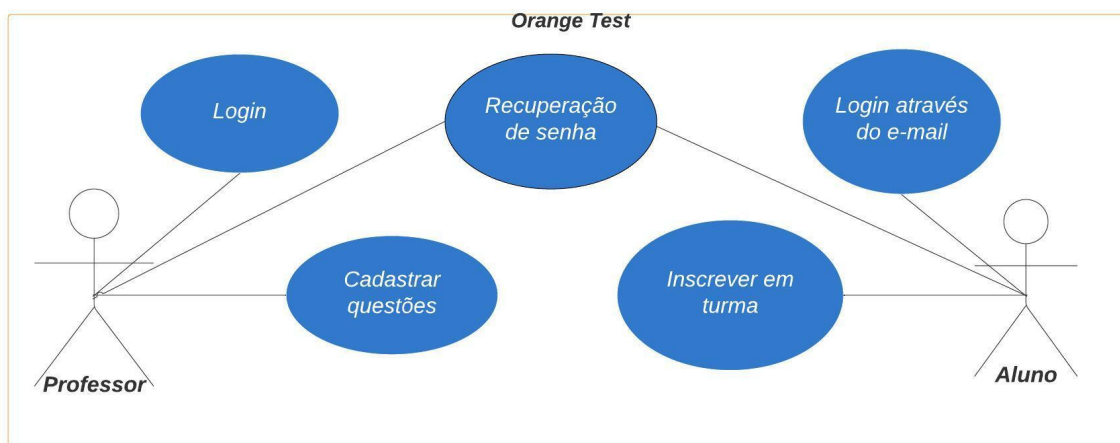


Figura 1. Caso de Uso

Recuperar Senha - O usuário realiza a recuperação de sua senha, utilizando o e-mail cadastrado;

Casos de uso do ator Professor.

Login - O professor acessa o sistema por meio de seu login e senha cadastrados;

Cadastrar Questões – O professor carrega o banco de questões, sendo possível atribuição de nota, de acordo com o nível das questões (fácil, médio ou difícil);

Abaixo, listamos os casos de uso do Aluno para realizar provas on-line.

Login através do e-mail – O aluno deverá acessar o sistema através de e-mail e senha pessoal, previamente cadastrados. Caso não tenha uma conta, poderá criá-la pelo link disponível no sistema.

Inscrever em Turma – O aluno deverá se inscrever na turma que estiver cursando;

3. Recursos

Para que uma aplicação web funcione é necessário um Servidor Web, a fim de que as solicitações realizadas pelos usuários possam ser atendidas, para isso faz-se o uso de protocolos e métodos, normalmente o HTTP. Uma aplicação em suma deve permitir que os usuários consigam realizar uma solicitação e receber algo em resposta. Nesse sentido o servidor tem por função receber a solicitação e devolver uma resposta para a aplicação. Conforme citado anteriormente, outro componente da aplicação web é o Protocolo HTTP, ele é o padrão pelo qual a solicitação realizada se comunica com o servidor.

Para a implementação dos recursos visuais recorreu-se à utilização do HTML 5 e CSS 3, também recorreu-se ao Padrão de Arquitetura de Software MVC (Model, Controller and View). Estando o projeto ainda na camada View.

As telas da aplicação web foram desenvolvidas a utilizando HTML5, CSS3 e recursos do Bootstrap.

3.1. Páginas html

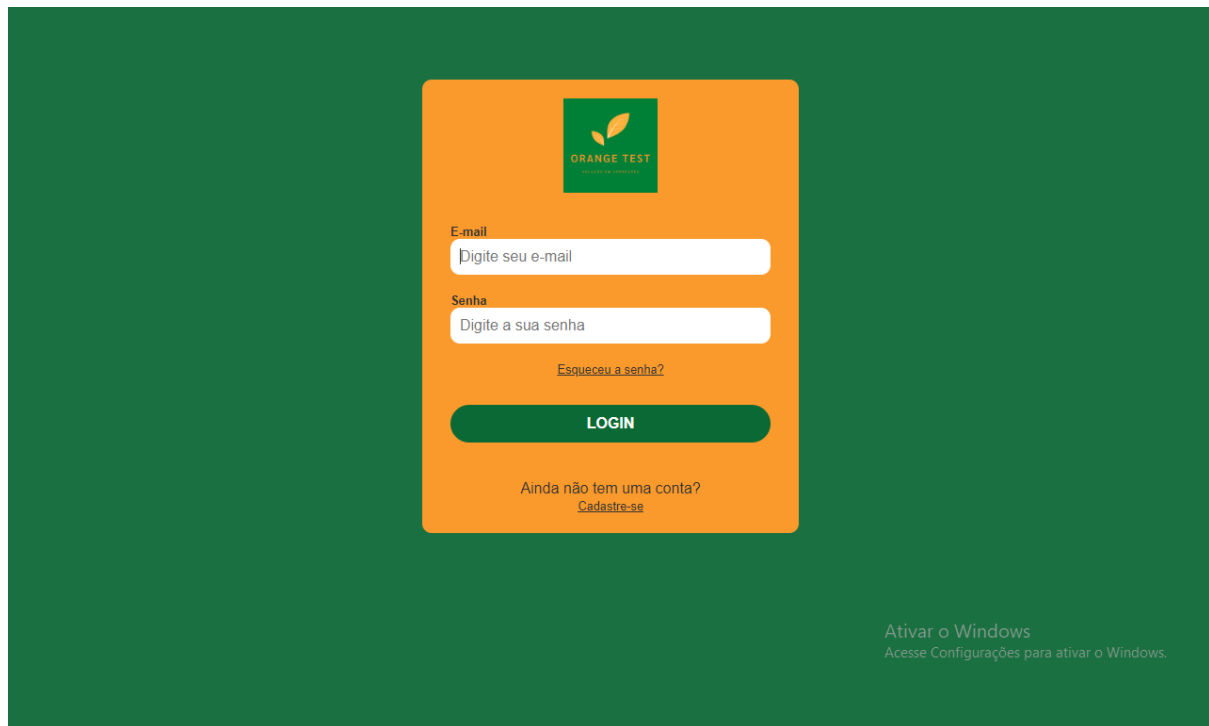


Figura 1. Exemplo de imagem.

Para a construção da Tela de Login (Figura 2), utilizamos os recursos de construção de formulários do html para que esta seja a primeira tela do projeto a qual o usuário irá acessar inicialmente, nela inserimos os campos e-mail e senha através do qual serão inseridas as informações para validação do usuário. Caso haja a necessidade de recuperação de senha após os os campos citados anteriormente há um hiperlink vinculado ao texto “Esqueceu sua senha?” que direciona para a página de recuperação da senha, há também outro hiperlink vinculado a opção cadastre-se que leva a página de cadastro. O botão “login” ao ser acionado direcionará o usuário para a tela da prova caso este seja aluno ou levará para a tela de cadastro das questões no caso do professor.

ORANGE TEST

Nome
Digite seu nome completo

E-mail
Digite seu e-mail

Senha
Digite a sua senha

Informe: Professor ou Aluno
Selecione...

Aluno: Informe sua série/ano
Selecione...

CONCLUÍDO

Figura 3. Tela de Cadastro

Para a construção da Tela de cadastro, conforme a Figura 3, também utilizamos os recursos de construção de formulários do html para esta tela do projeto inserimos os campos nome, e-mail e senha através dos quais o usuário insere suas informações para realizar seu cadastro é necessário também informar se este é um aluno ou professor, no caso do aluno também faz-se necessário informar qual sua série/ano, ambas opções estão disponíveis em dois menus suspensos. Concluída as ações anteriores o usuário irá acionar o botão concluído, que efetuará seu cadastro e irá direcioná-lo para a tela de login para validar seu cadastro.

ORANGE TEST

E-mail
Digite seu e-mail

Senha
Digite sua nova senha

Confirma a senha
Digite sua nova senha novamente

CONCLUÍDO

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows.

Figura 4. Tela de recuperação de senha

Para a construção da tela de recuperação de senha, conforme a Figura 4, também utilizamos os recursos de construção de formulários do html nessa tela do projeto pede-se ao usuário que informe e-mail cadastrado e informe uma nova senha sendo necessário confirmá-la. Para concluir a ação anterior o usuário irá acionar o botão “concluído”.

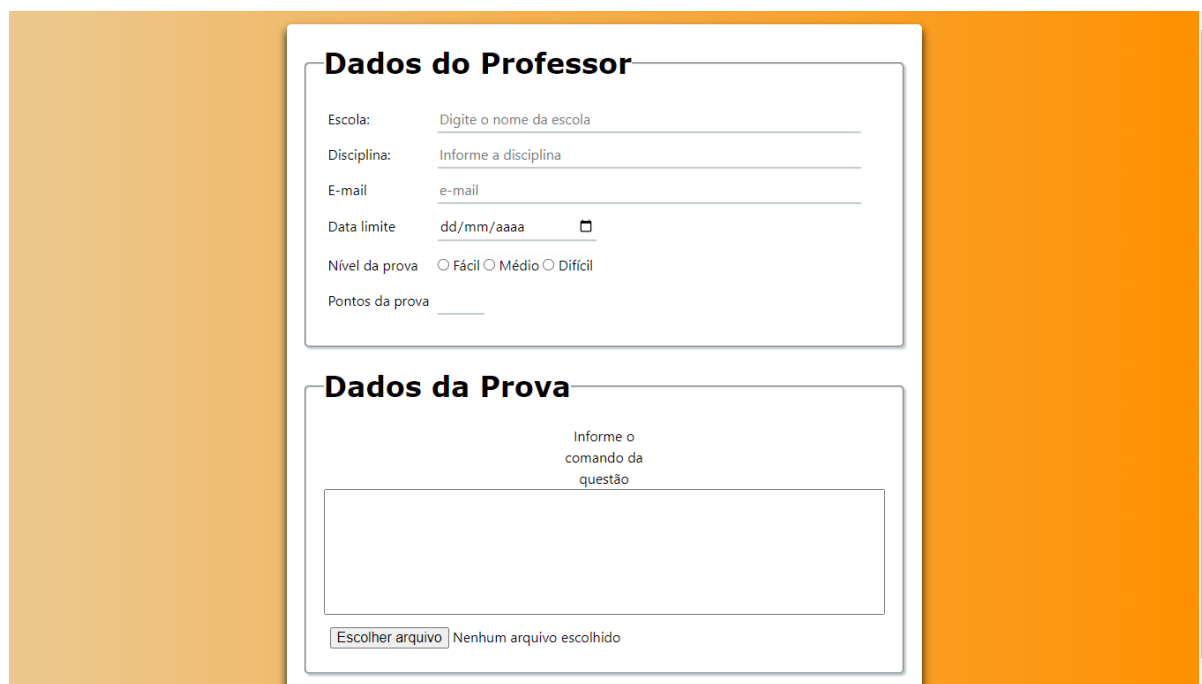
A imagem mostra um formulário web dividido em duas seções principais: "Dados do Professor" e "Dados da Prova". A seção "Dados do Professor" contém campos para "Escola:" (com o placeholder "Digite o nome da escola"), "Disciplina:" (com o placeholder "Informe a disciplina"), "E-mail" (com o placeholder "e-mail"), "Data limite" (com o formato "dd/mm/aaaa" e um ícone de calendário), "Nível da prova" (com opções de rádio para "Fácil", "Médio" e "Difícil") e "Pontos da prova" (um campo de texto). A seção "Dados da Prova" contém um campo de texto grande com o placeholder "Informe o comando da questão" e um botão "Escolher arquivo" ao lado do texto "Nenhum arquivo escolhido". O formulário está sobreposto a um fundo laranja.

Figura 5. Formulário de Questões

Para o formulário de questões, conforme a figura 5, utilizamos os recursos de formulário do HTML e complementamos algumas funções dentro do formulário com configurações pré-carregadas diretamente do bootstrap, inserimos dois campos de cadastro distintos, sendo um para o cadastro de dados básicos como o cabeçalho da prova contendo (o nome da escola, disciplina, e-mail para o qual será enviada resolução da prova, data limite para resolução, nível da prova, e pontuação atribuída para aquela prova), e outro contendo informações acerca das questões que serão inseridas pelo professor e posteriormente disponibilizadas para o aluno.

3.2. Recursos de layouts e estilo css

Para estilização das telas 1, 2 e 3. Utilizamos os container HTML, para agrupar os elementos de forma que facilitasse o processo de formatação e estilização.

Separamos os estilos em blocos. O bloco dos estilos gerais comporta vários elementos de maneira que estes foram divididos para posteriormente configurar em cada atributo; o *box-sizing* dos *inputs*, segue o padrão da *border-box*; o *font-family* padroniza todas as fontes dos elementos como *Helvetica*; o *color*, padroniza todos os elementos textuais com a cor *Ford Dark Charcoal*; definimos a *border* como *none*, para retirar as linhas de borda. Para o plano de fundo utilizamos a propriedade *background-color*, a cor *Dulux Paradise Green 2*. Os elementos *textarea*: *focus* e *inputs*: *focus*, recebe a propriedade *outline: none*, que define a inexistência de contornos externos a esses elementos. A *tag a*, de todos os links da página, tem uma *font-size*: *.8rem*, que condiciona a fonte ao tamanho do elemento *root* do html. A *tag a* também possui a propriedade *:hover*, que permite a mudança de cor dos elementos linkados.

O identificador `#login-container` agrupa todos os elementos do formulário de Login. Ele recebeu a propriedade de plano de fundo `background-color` com a cor `castanho`; definimos o `width` do `container` em `400px`; as propriedades `margin-left` e `margin-right` atribuímos como automáticas; recebe um `padding top` de `20px` e `bottom` de `30px`, a `margin-top` de `10vh`; a `border-radius` com curvatura de `10px`; definimos o alinhamento do texto como `text-align: center`.

Para o formulário, configuramos o elemento `form` com `30px` para a `margin-top` e `40px` para a `margin-bottom`; para os elementos `label` e `input`, determinamos a propriedade `display` como `block`, assim, ocupa toda a extensão semelhante a um elemento de forma fixa; especificamos o `width` do formulário com `100%` da largura do formulário; alinhamos a propriedade `text-align: left` à esquerda e a propriedade `border-radius` em `10px`. O elemento `label` recebe a propriedade `font-weight: bold`, que determina a espessura da fonte. Os `inputs` recebem a propriedade `padding` com espaçamento `10px`; `font-size` com tamanho `1rem`; `margin-bottom` com espaçamento de `20px`. O identificador `forgot-pass` identifica a propriedade `text-align:center`, que especifica o alinhamento do texto “Esqueceu a senha?” e também a propriedade `display: block`, que fixa o texto de acordo com o alinhamento. O apontador `input type submit` recebeu as seguintes propriedades: `text-align:center` (alinhamento do texto ao centro); `text-transform:uppercase` (transformação das letras em maiúsculas); `font-weight` (negrito de letras como `bold`); `border:none` (definição de bordas como nenhuma); `height` (altura de letra `40px`); `border-radius` (curvatura da borda do input de `20px`); `margin-top` (margem direita em `30px`); `color`: branco; `cursor: pointer` (mudança do cursor). A classe `.login img` configura a imagem com o `width` do formulário em `100px` e o `height` automático. o identificador `#cadastro` especifica a propriedade `font-weight: bold` e a propriedade `color` recebe a cor `Ford Dark Charcoal`.

Também separamos o formulário de elaboração da prova em dois blocos sendo um específico para as propriedades gerais da página e outro para aplicar as configurações em cada elemento separadamente.

Para o plano de fundo da tela de cadastro das questões foi aplicado um gradiente da cor laranja; no questionário foi aplicada a cor branca; para os campos de texto foi aplicada a transição dos destaques para a cor amarela conforme fosse selecionadas.

3.3. Ferramentas do bootstrap utilizadas

Para a construção do formulário foi aplicada a configuração do responsividade presente no bootstrap de modo que ocorra a adaptação da tela para os diferentes dispositivos.

3.4. Recursos com JavaScript

3.5. Banco de dados

3.6. CRUD

4.Link da página web

<https://github.com/rosa-limaoliv/corrigeprova.git>

Referências

BOOTSTRAP, <https://getbootstrap.com/>

CSS, W3Schools, <https://www.w3schools.com/css/default.asp>

HTML, W3Schools, <https://www.w3schools.com/html/default.asp>