



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
ENGENHARIA DE SOFTWARE

LUCIANO ROVANNI DO NASCIMENTO

Manual do Usuário - Software de Desempenho dos Jogadores do Prog-Poly

CORNÉLIO PROCÓPIO
2021

RESUMO

O aprendizado de linguagem de programação é considerado difícil pelos estudantes dos cursos de Ensino Superior em Computação, os principais motivos para este fato são: abstração, raciocínio lógico, rigor no uso das linguagens de programação. Por este motivo foi desenvolvido o Prog-Poly para auxiliar no ensino da Linguagem de Programação. Para auxiliar os participantes a monitorar seu desempenho durante o jogo, foi desenvolvido o **Software de Desempenho dos Jogadores do Prog-Poly**, ele possibilita que os participantes acompanhem seu desempenho no jogo, possibilitando verificar quais os erros e acertos das questões, podendo estudar o conteúdo que obteve dificuldade. Os dados podem ser exportados para uma planilha do Excel.

Palavras-chave: Lúdico. Linguagem de Programação. Ensino. Jogo. Gameificação. Monopoly.

SUMÁRIO

1	Descrição.....	3
1.1	Menu.....	3
1.2	Cursos.....	4
1.3	Jogadores	4
1.4	Perguntas.....	4
1.5	Jogos	5
1.6	Respostas	6
2	Navegação pelas telas	6
3	Exportando a base histórica para uma planilha do Excel	7

1 Descrição

Manual do Usuário – Software de Desempenho dos Jogadores do Prog-Poly

O Software foi desenvolvido para os participantes armazenar os dados das partidas e assim analisar seu desempenho de aprendizagem em cada uma das partidas. Esta é primeira versão do software.

1.1 Menu

Na tela inicial representada pela figura 01, exibe-se o menu principal, contendo as opções **Cursos**, **Jogadores**, **Perguntas**, **Jogos**, **Respostas**.

Prog-Poly - Software de desempenho dos Jogadores

[Objetivo do Jogo e do Software](#)

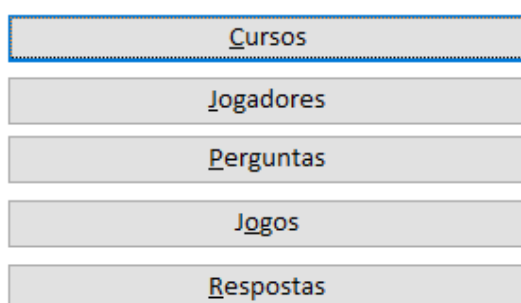
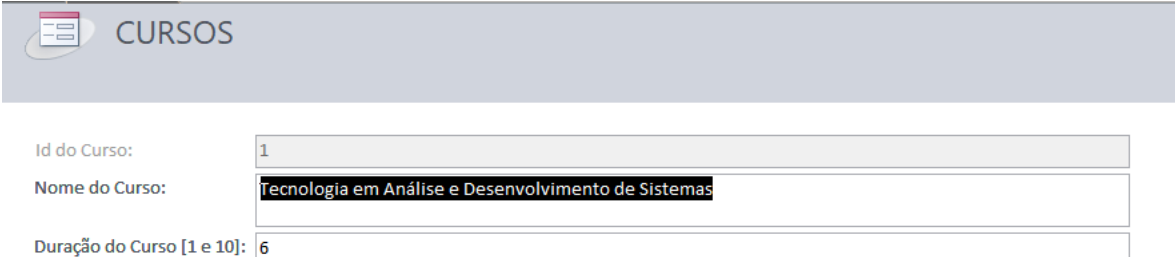


Figura 01: Tela de menu.

1.2 Cursos

Na tela de cursos primeira opção do menu principal representada na figura 02, é informado o curso dos jogadores, que é cadastrado através de dois campos: **Nome do Curso**, **Duração do curso**.

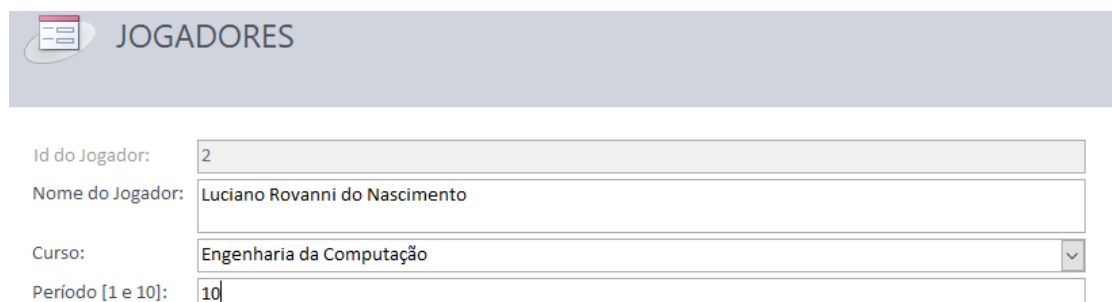


Id do Curso:	1
Nome do Curso:	Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Duração do Curso [1 e 10]:	6

Figura 02: Tela de cadastro dos cursos.

1.3 Jogadores

Na tela de jogadores segunda opção do menu principal, representada na figura 03, é cadastrados os jogadores, através de dois campos: **Nome do Jogador**, **Curso** onde é selecionado o curso pré-cadastrado seção 1.1, e cadastrado o **Período**.




Id do Jogador:	2
Nome do Jogador:	Luciano Rovanni do Nascimento
Curso:	Engenharia da Computação
Período [1 e 10]:	10

Figura 03: Tela de cadastro dos jogadores.

1.4 Perguntas

Na tela de perguntas terceira opção do menu principal, representado na figura 04, é informada as informações perguntas sobre programação utilizadas no jogo, através de cinco campos: **Questões**, **Errado**, **Correto**, **Conteúdo** referindo ao assunto relacionado a programação da pergunta, **Fonte** dos dados.


PERGUNTAS

Id da Pergunta: 1

Questões : Um compilador é um programa de computador (ou um grupo de programas) que, a partir de um código fonte escrito em uma linguagem maquina, cria um programa semanticamente equivalente, porém escrito em outra linguagem de alto nível, código objeto.

Errado: 1

Correto:


Conteúdo: Compiladores

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Compilador#:~:text=Um%20compilador%20%C3%A9%20um%20programa,e m%20outra%20linguagem%2C%20c%C3%B3digo%20objeto.>

Figura 04: Tela de cadastro das perguntas.

1.5 Jogos

Na tela de jogos quarta opção do menu principal, representada na figura 05, é cadastrado o vencedor do jogo, a duração e o patrimônio, o cadastro é realizado através de 6 campos: **Data**, **Hora**, **Duração Prevista/Realizada**, **Vencedor**, **Patrimônio**. **Configurações** onde é selecionado os jogadores da partida, já cadastrados na tela Jogadores, como pode visto na seção 1.3 deste manual.


JOGOS

Id do Jogo: 2

Data: 22/08/2021

Hora: 10:53

Duração Prevista/Realizada: 3

Vencedor:

Patrimônio:

CONFIGURAÇÕES

Id da Confun	Id do Jogo	Id do Jogador				
5	2	Luciano Rovanni do Nascimento				
6	2	Luciano Rovanni do Nascimento				
* (Novo)	2					

Registro: 1 de 2 Sem Filtro Pesquisar

Figura 05: Tela de cadastro dos jogos.

1.6 Respostas

Na tela de respostas quinta opção no menu principal, representada na figura 06, é cadastrado cada resposta que o jogador respondeu e se ele acertou. O cadastro é realizado através de quatro campos: **Id da Resposta**, **Id do Jogador**, onde é selecionado um jogador já pré-cadastrado, **Id da Pergunta**, **Acertou**.

A imagem mostra a interface de usuário do sistema PROGPOLY. No topo, há uma barra de menu com opções como 'Arquivo', 'Página Inicial', 'Criar', 'Dados Externos', 'Ferramentas de Banco de Dados', 'Ajuda' e 'Diga-me o que você deseja fazer'. Abaixo disso, há uma barra de navegação com links para 'Menu', 'JOGADORES', 'PERGUNTAS', 'JOGOS' e 'RESPOSTAS'. O menu 'Menu' está atualmente selecionado. O formulário principal, intitulado 'RESPOSTAS', contém os seguintes campos: 'Id da Resposta' (campo de texto), 'Id do Jogador' (menu suspenso com 'Luciano Rovanni do Nascimento' selecionado), 'Id da Pergunta' (menu suspenso com '5' selecionado) e 'Acertou' (caixa de seleção marcada). No rodapé, há uma barra de status com 'Registro: 1 de 2', 'Sem Filtro' e um botão 'Pesquisar'.


Figura 06: Tela de cadastro dos jogos.


2 Navegação pelas telas


Barra de navegação das telas


A imagem mostra a barra de navegação das telas. Ela contém o texto 'Registro: 1 de 2', seguido de uma caixa de texto com '3 de 3'. À direita, há um ícone de lupa e o texto 'Sem Filtro', e um botão 'Pesquisar'.


3 de 3 - Exibe qual o registro exibido e o total de registros cadastrados, neste exemplo o registro atual é o terceiro de um total de três registro.

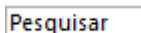
 - Navega para o primeiro registro.

 - Retorna um registro.

 - Avança um registro.

 - Avança para o último registro.

 - Criar registro novo, preencher as informações e pressionar a tecla enter para gravar o registro.

 - Pesquisa qualquer informação, texto, número, parte do texto, utiliza-se o campo preenchendo com a informação a ser localizada, basta apenas digitar e a busca é iniciada automaticamente.

3 Exportando a base histórica para uma planilha do Excel

Para exportar os dados para uma planilha do Excel, para analisar o desempenho dos jogadores. Siga os seguintes passos:

1. Feche o menu principal;
2. Abra o painel de navegação
3. Selecione na opção consultas, base história para análise de desempenho;
4. Agora clique no na barra de menu dados externos;

5. Clique no botão para exportar para a planilha do Excel.

