



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. O Jogo tem o objetivo de proporcionar aos estudantes de Linguagem de Programação e Engenharia de Software, maior engajamento e motivação quando estiverem estudando Introdução à Engenharia de Software (IES) e Introdução à Linguagem de Programação C (ILPC). O jogo, denominado Prog-poly, permitirá aos alunos que desenvolvam as habilidades e competências relacionadas à IES e ILPC. Esta ferramenta educacional poderá ser aplicável nas disciplinas que possui o estudo de Engenharia de Software ou Linguagem de Programação C, além de permitir a integração com tecnologias e recursos didáticos já existentes. 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 tiveram maior dificuldade. Os dados podem ser exportados para uma planilha do Excel.

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

SUMÁRIO

1	Descrição.....	3
1.1	Menu.....	3
1.2	Cursos.....	4
1.3	Jogadores	4
1.4	Perguntas.....	4
1.5	Partidas.....	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 armazenarem 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

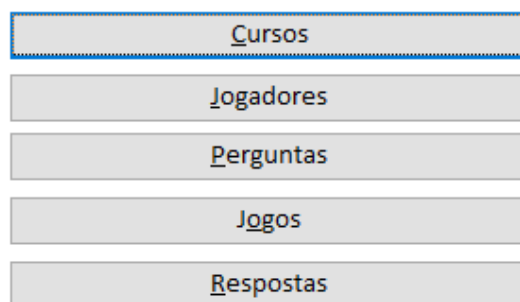
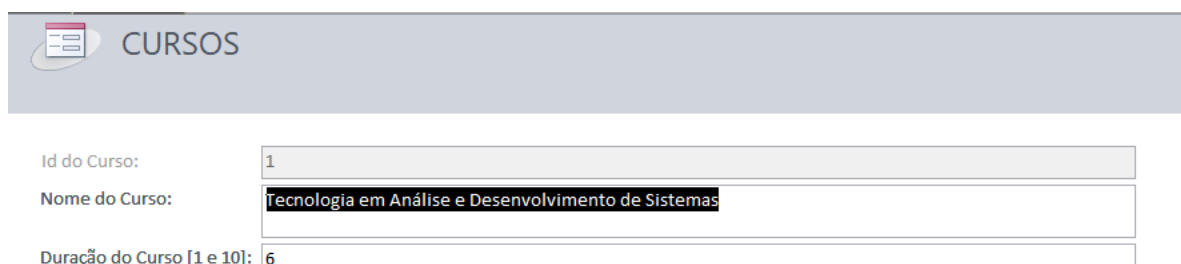


Figura 01: Tela de menu.

1.2 Cursos

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

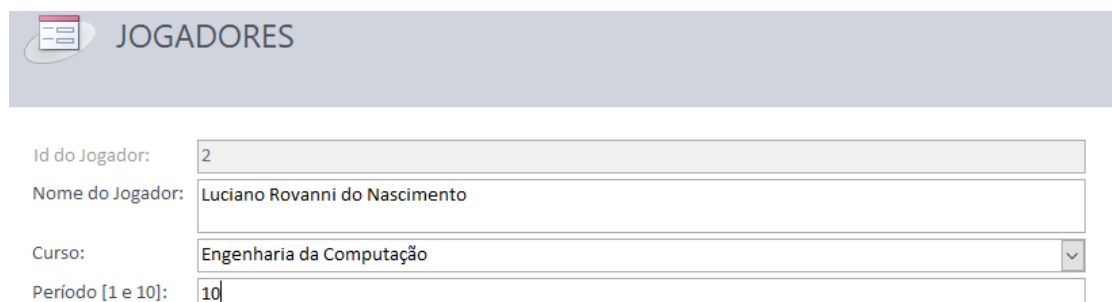


Id do Curso:	1
Nome do Curso:	Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Duração do Curso [1 e 10]:	6

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 cadastrado as perguntas sobre programação utilizadas no jogo, através de cinco campos: **Questões** onde é feito o cadastro da pergunta;

Errado, **Correto**, servem para indicar se é um pergunta com resposta correta ou errada;

Conteúdo referindo ao tema de programação relacionado à pergunta;

Fonte dos dados que foi utilizado para criar a pergunta.


 **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 Partidas

Na tela de partidas, 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.

 **PARTIDAS**

Id do Jogo:	1
Data:	22/08/2021
Hora:	10:50
Duração Prevista/Realizada:	2
Vencedor:	Luciano
Patrimônio:	R\$ 10.000,00

CONFIGURAÇÕES

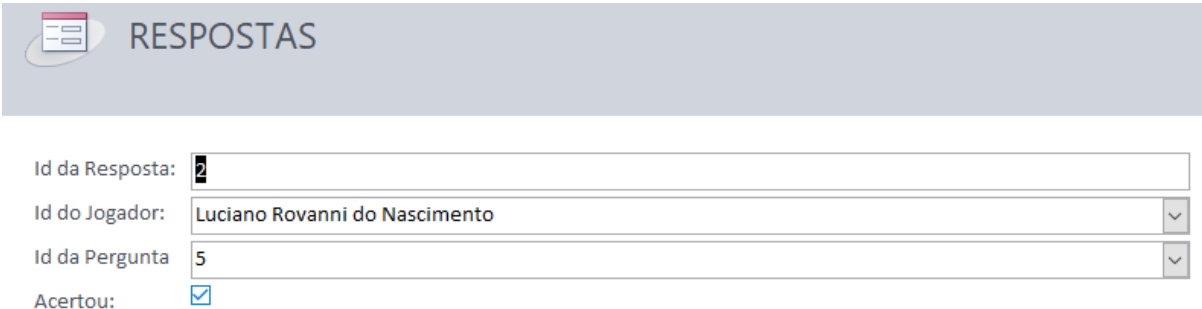
	Id da Configuração	Id do Jogo	Id do Jogador			
	3	1	Luciano Rovanni do Nascimento			
	4	1	Luciano Rovanni do Nascimento			
	7	1	Luciano Rovanni do Nascimento			
	* (Novo)	1				

Registro: 1 de 3 | 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**.



RESPOSTAS

Id da Resposta: 2

Id do Jogador: Luciano Rovanni do Nascimento

Id da Pergunta: 5

Acertou: ☒


Figura 06: Tela de cadastro dos jogos.


2 Navegação pelas telas


Barra de navegação das telas




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.

Pesquisar

- 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.