

SISTEMA DE FEEDBACK

INTRODUÇÃO

Um sistema de feedback é uma plataforma tecnológica que junta, analisa e mostra as opiniões dos usuários sobre vários assuntos, produtos, serviços, eventos e estabelecimentos. Esses sistemas são feitos para captar percepções e feedbacks pessoais, ajudando empresas, organizações e comunidades a entenderem melhor as preferências e necessidades do seu público.

COMPONENTES PRINCIPAIS

- Coleta de dados

Através de enquetes com as opções "Bom", "Médio" e "Ruim" e comentários após acessar o QR code, permitindo fornecer uma avaliação mais detalhada.

- Análise e exibição de dados

Analisa calculando métricas como média das avaliações, tendências de opinião e análise de sentimento (positivo, negativo, neutro) e exibe através de gráficos, dashboards, relatórios e infográficos que deixam as informações claras e fáceis de entender. Os resultados são mostrados de forma agregada ou detalhada, permitindo uma análise mais profunda.

- Funcionalidades

Avaliação de Produtos/Serviços: Usuários podem dar notas e comentar sobre produtos e serviços.

Análise de Sentimento: Detecta o tom emocional das opiniões, diferenciando entre feedback positivo, negativo e neutro.

Tendências de Opinião: Acompanha como as opiniões mudam ao longo do tempo, ajudando a identificar novas tendências.

Segmentação de Usuários: Agrupa opiniões com base em diferentes critérios, como idade, localização ou comportamento do usuário.

- Benefícios

Oferece avaliações para melhorar produtos e serviços constantemente, ajuda gestores e líderes a tomar decisões baseadas em dados reais e feedback direto, incentiva a participação dos usuários, fazendo deles parte ativa no desenvolvimento e melhoria contínua.

FERRAMENTAS E BIBLIOTECAS UTILIZADAS

Swing:

- **JButton, JLabel, JPanel, JFrame, JOptionPane, JList, JScrollPane, SwingConstants, SwingUtilities, UIManager:** Utilizadas para criar e manipular componentes da interface gráfica do usuário (GUI).

AWT:

- **Font, Color, GridBagLayout, GridBagConstraints, Dimension, FlowLayout, GridLayout, Image, ImageIcon:** Utilizadas para configurar a aparência e o layout dos componentes da GUI.

Event Handling:

- **ActionEvent, ActionListener:** Utilizadas para lidar com eventos de ação, como cliques de botão.

ImageIO:

- **ImageIO:** Utilizada para ler imagens, como no método **showQRCode()** para carregar e exibir um QR code.

Input/Output:

- **ObjectInputStream, ObjectOutputStream, FileInputStream, FileOutputStream, PrintWriter, File:** Utilizadas para ler e escrever dados em arquivos, permitindo a persistência de dados como comentários de feedback e comentários.

Coleções e Utilitários:

- **ArrayList, List:** Utilizadas para armazenar e manipular listas de comentários de feedback.

Serializable:

- **Serializable:** Implementada nas classes **FeedbackCounts** e **FeedbackComments** para permitir a serialização de objetos, facilitando a leitura e gravação de seus estados em arquivos.

Essas bibliotecas trabalham juntas para criar uma aplicação de feedback com uma interface gráfica bem bacana e interativa. Com ela, o usuário pode dar feedback, ver o histórico dos feedbacks e exportar os dados para CSV. Além disso, a aplicação salva os dados usando serialização de objetos, garantindo que os feedbacks fiquem guardados para serem recuperados em futuras sessões.

Observações finais: Para melhor funcionamento do código, aconselhamos o uso do NetBeans.