

# SISTEMA DE MOEDA ESTUDANTIL

Jose Victor Mendes Dias, Lucca Angelo Luchi

# OBJETIVO DO SISTEMA

Estimular o reconhecimento do mérito dos estudantes com premiações por meio de uma moeda virtual

# HISTÓRIAS DE USUÁRIO

## REQUISITOS DO SISTEMA

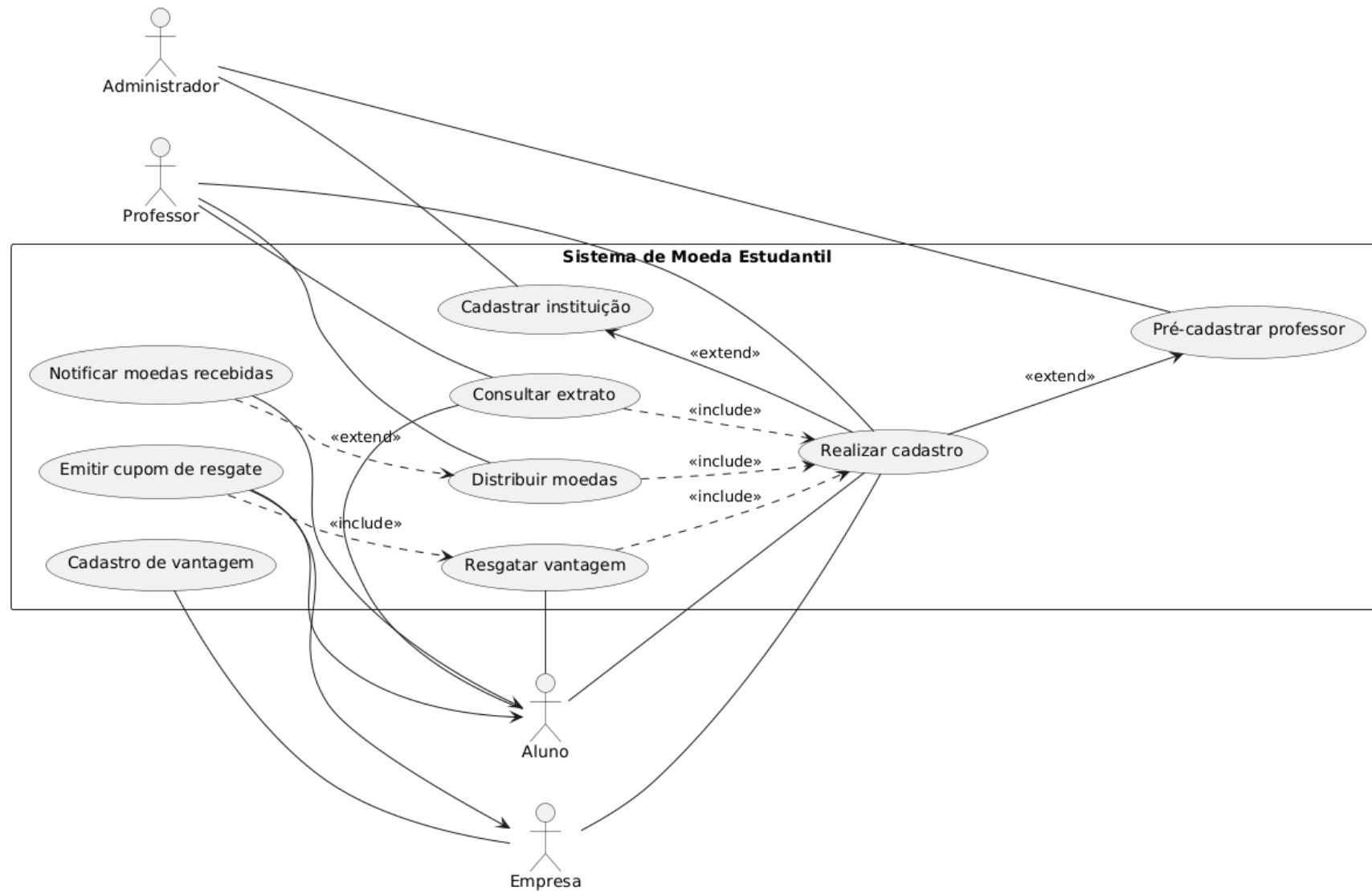
### 1. Troca de Moedas por Vantagens

1. **História de Usuário:** Como aluno, quero trocar minhas moedas por vantagens cadastradas no sistema, como descontos ou compra de materiais, para usufruir dos benefícios oferecidos.
2. **Critérios de Aceitação:**
  1. Poder visualizar uma lista de vantagens com descrições, e custos em moedas.
  2. Somente conseguir trocar se tiver saldo suficiente.

### 2. Envio de Moedas para Alunos

1. **História de Usuário:** Como professor, quero enviar moedas para um aluno específico, indicando o motivo por mensagem aberta, para reconhecer seu desempenho.
2. **Critérios de Aceitação:**
  1. Poder selecionar o aluno a partir de uma busca.
  2. Campo obrigatório para inserir mensagem com o motivo.
  3. O sistema deve verificar se há saldo suficiente antes de confirmar o envio.

# DIAGRAMA DE CASOS DE USO



# ASPECTOS TÉCNICOS



## **Backend**

Linguagem de programação: Java 21

Frameworks: Spring boot + Spring Security

## **Estratégia de acesso ao banco de dados**

Estratégia: ORM

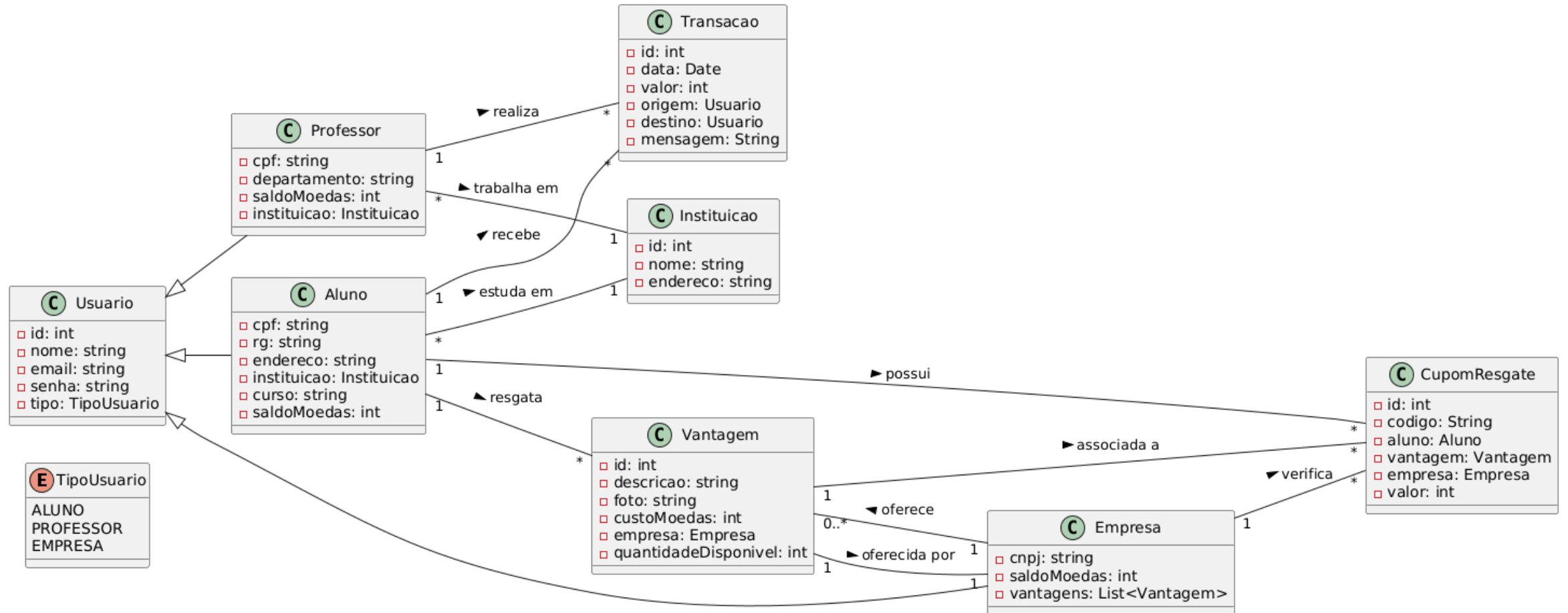
Framework: Hibernate

## **Frontend**

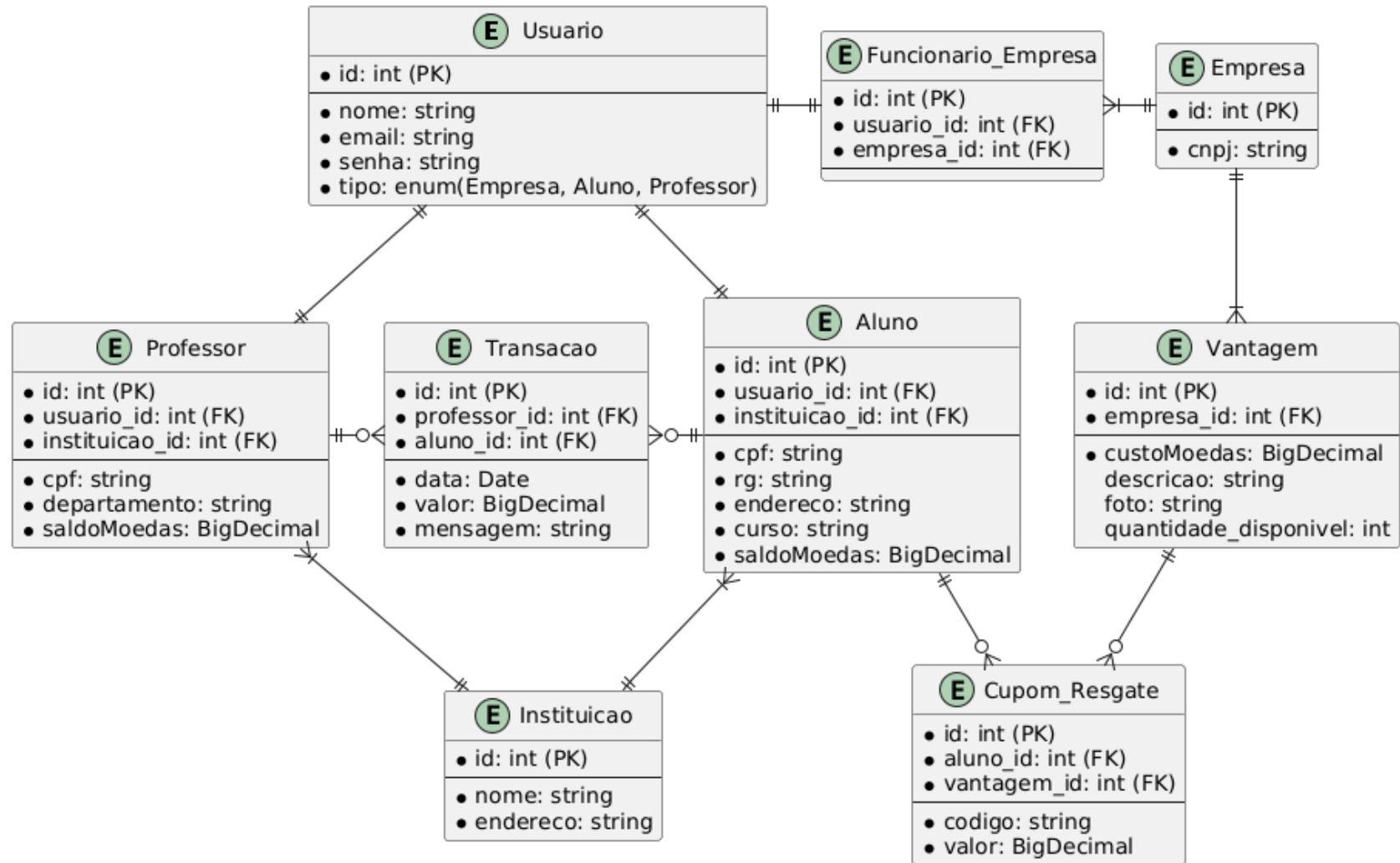
Linguagem de programação: Javascript

Ferramenta de build e desenvolvimento: Vite

# DIAGRAMA DE CLASSES



# DIAGRAMA DE ENTIDADE RELACIONAMENTO



# DIAGRAMA DE IMPLANTAÇÃO

