

Disciplina: Fundamentos de Programação Aplicada
Docente: Gilberto Cysneiros
Discene: Valdir Carvalho de S. Filho

Abaixo pode-se visualizar o Gráfico de Navegação (do início ao fim – top-level). Após o download do aplicativo o usuário utilizará a conta do google account (o aplicativo utilizar a conta que está logada no telefone, por padrão, podendo utilizar outra). Após autenticação iniciará o jogo e poderá responder as perguntas podendo navegar para as próximas (respondendo verdadeiro ou falso). A cada acerto ou erro, há uma interação visual para demonstrar se a resposta foi correta ou não além do incremento do score. As perguntas e respostas estão armazenadas localmente (a projeção para o próximo release é utilizar o firebase como armazenamento de dados e um painel com as informações do usuário). Ao final será exibido o score final obtido no game e haverá a possibilidade de reinicia-lo (uma nova tentativa), sair do jogo ou compartilhar o score feito no jogo.

