

1. Introdução

17 de Outubro

UniProjeção Sobradinho

DOCUMENTAÇÃO HACKATHON

## **1.1 Tecnologias utilizadas**

LINGUAGENS: LINGUAGENS JAVA, HMTL CSS. IDE: ANDROID STUDIO

## **1.2 Definições, acrônimos e abreviações**

HTML(Linguagem de Marcação de HiperTexto), CSS(Folhas de Estilo em Cascatas).

**1.3 Link do Vídeo**

Insira o link do Vídeo de apresentação da solução. Lembrando que o tempo limite é de 2 minutos.

2. Posicionamento

## **2.1 Oportunidade de Negócios**

Oportunidade de auxiliar na alfabetização de crianças.

## **2.2 Instrução do Problema**

Nas últimas gerações está surgindo um problema tecnológico atrelado às crianças, que são o excesso de informações complexas e visuais, como diversos entreterimentos, onde faz a criança facilmente perder o foco e dificultar no processo de aprendizado, visto isso, foi criada uma solução que junta a parte da atratividade visual e tecnonógica com a parte educativa, que é um jogo de alfabetização mobile.

3. Funcionalidades

Descrição das funcionalidades planejadas para a solução do sistema seguindo tabela.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Nome | Descrição | Comportamento |
| Exemplo | Start | Botão de Start na tela inicial. | Assim que o usuário clicar no botão “Start” o jogo irá iniciar. |
| F1 |  |  |  |
| F2 |  |  |  |
| F3 |  |  |  |
| F4 |  |  |  |
| F5 |  |  |  |
| F6 |  |  |  |
| F7 |  |  |  |
| F8 |  |  |  |
| F9 |  |  |  |
| F10 |  |  |  |

4. Prototipação/Telas

Apresentar o protótipo ou telas criadas da solução desenvolvida. As funcionalidades pensadas para a resolução do problema que não foram codificadas (criadas) deverão ser prototipadas a fim de demonstrar a ideia da solução.

Softwares recomendados:

Figma: <https://www.figma.com/>

Lucidchart: <https://www.lucidchart.com/>

Pencil Project: <https://pencil.evolus.vn/>