

Projeto Integrador - 2021

SAE(Software de apoio ao Ensino)

MENEZES, A. de Paula; SANTOS, V. Teixeira; SILVA, D.A. Castro; CAMPOS, O. Silva;
ANTONIETO, G. Santos; STEMPLIUC, S. M.

Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Governador Ozanam Coelho.



Ciência da
Computação

UNIFAGOC
CENTRO UNIVERSITÁRIO
GOVERNADOR OZANAM COELHO

INTRODUÇÃO

Atualmente, tem a percepção de que tanto os softwares quanto as tecnologias estão em constante evolução. Um exemplo disso é que nas faculdades de Tecnologia da Informação(TI), em que são disponibilizadas as instruções e ensinamentos para que alunos possam futuramente lidar com os Softwares e suas evoluções, há uma grande gama de conhecimentos novos sendo passada diariamente, fato que pode dificultar o aluno, esse que será um futuro programador, a resolver problemas desde os simples aos mais complexos. Diante disso, nós também como membros do corpo docente, com o propósito de facilitar a absorção do conteúdo pelos alunos de uma forma que não o “pese” e o livre o ambiente escolar, decidimos criar um programa que ajude com diversas matérias, contendo questões para prática e material para estudo. Para a utilização desse aplicativo, o usuário precisará apenas de um computador e um navegador, pois a tecnologia usada neste trabalho está relacionada à Web.

OBJETIVO

Objetivo Geral:

1- Entrega final de um Software que seja de fácil entendimento para o usuário e o livre da atmosfera de um exame escolar.

Objetivos específicos:

1.1- Aplicar o Software em um ambiente real para verificação do seu funcionamento para o usuário.

1.2- Aplicar linguagens de programação Web e alguns de seus workframes, tais como o Bootstrap para aperfeiçoar o estilo das páginas principais.

1.3 – Realizar a análise dos requisitos listados no início do projeto e verificar compatibilidade entre a versão final e a que projetamos inicialmente.

1.4 Identificar também, com base no planejamento inicial, quais seriam as estruturas básicas e essenciais do Software.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para a resolução dos problemas de estética, classificados como iniciais, foram analisados os melhores métodos para estilização de uma página web. Chegamos ao resultado de usar o Bootstrap, pois contávamos com uma enorme gama de possibilidades e de estilos diferentes que combinavam com nosso Software.

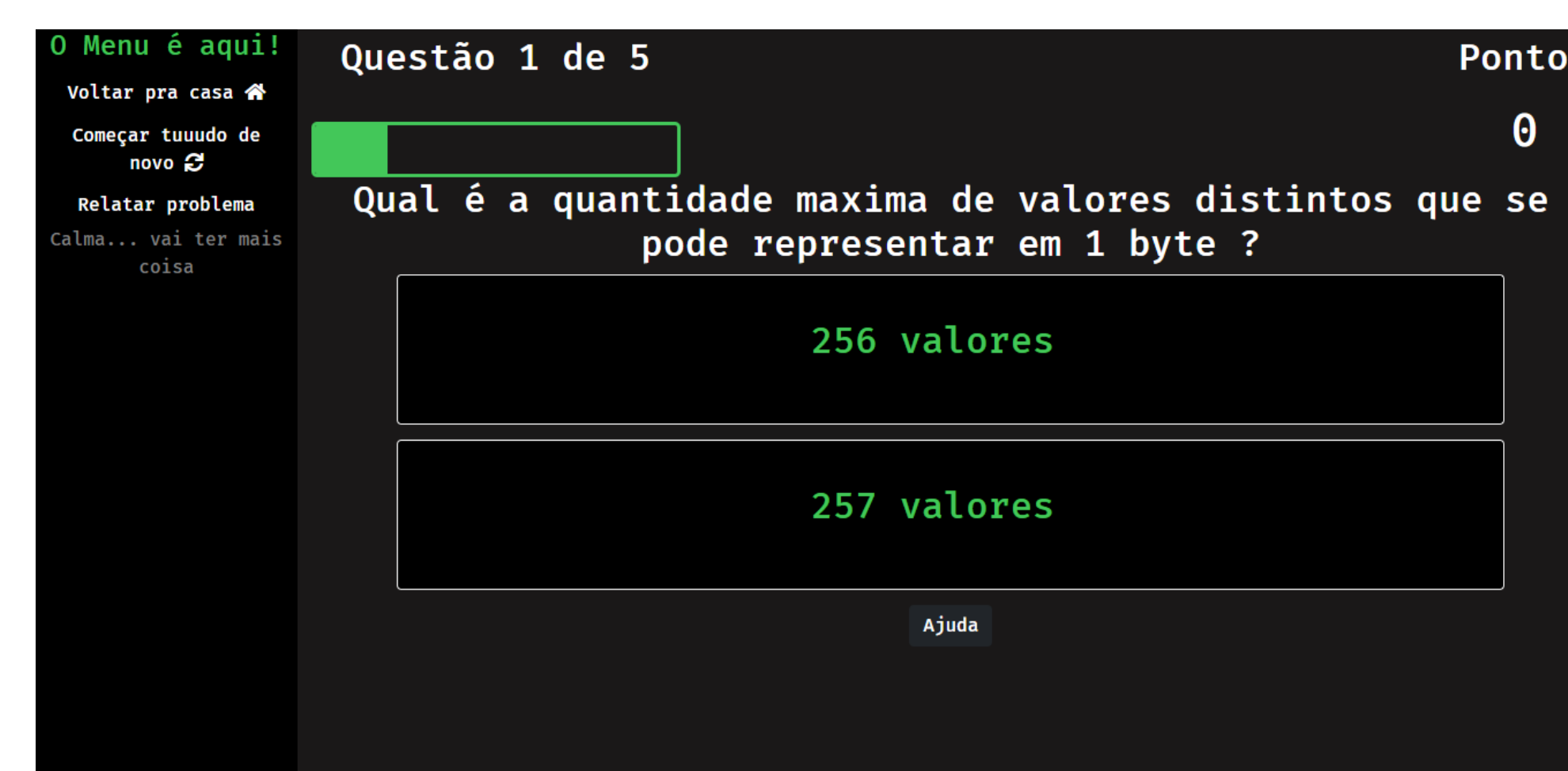
Quanto aos problemas de funcionamento, optamos por usar Websites e vídeos para o cumprimento e fixação desses.

As principais metodologias que usamos foram, a coleta e análise de dados sobre determinado assunto ou organização, a fim de podermos estudar aspectos relacionados ao nosso trabalho e resolvermos problemas que fugiam da nossa gama de conhecimento.

O projeto foi dividido em 3 partes; essas que foram: Planejamento(levantamento dos requisitos e funções) o Projeto(arquitetura da interface e exibição das questões, uso do HTML e CSS) e Codificação/Testes(Utilização da ferramenta do JavaScript para atribuir funções e recolher os dados do programa).

RESULTADOS

O usuário possui uma interface de fácil entendimento que conta com menus escritos em um português padrão .



Esse possui também um sistema de relatar problemas para que os desenvolvedores possam corrigir posteriormente.



E há um sistema de ajuda para consulta durante os exercícios, auxiliando o usuário na resolução da sua atual questão, para que assim, ele consiga a máxima pontuação na atividade.



CONCLUSÃO

Esse trabalho teve como principal foco o desenvolvimento de uma aplicação Web, no qual foi possível aplicar técnicas de programação e organização assim como linguagens novas e extremamente poderosas no nicho da Web.

Também, com a utilização da ferramenta Bootstrap foi possível desenvolver um produto que, além de possuir um visual agradável, se adapta aos mais diferentes tamanhos de tela.

REFERÊNCIAS

Brian Design. How to Make a Website - Adobe XD Web Design Tutorial. YouTube, 04 de fevereiro de 2020. Disponível em https://www.youtube.com/channel/UCsKsymTY_4BYR-wytLjex7A. Acesso em: 25 de maio de 2021.

W3 SCHOOLS. Tutoriais. Disponível em: <https://www.w3schools.com/default.asp>. Acesso em: 12 de abril de 2021.

BOOTSTRAP. Crie sites rápidos e responsivos com Bootstrap. Disponível em: <https://getbootstrap.com/>. Acesso em: 12 de abril de 2021.

BOOTSTRAP. JavaScript. Disponível em: <https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/javascript/>. Acesso em: 12 de abril de 2021.