



CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

**MARIA CLARA BORGES RECCHI DEDECO GOMES, DIENEFER MAITÊ
D'LAPIERRE GUITES E BRUNO DE LIMA JORGE**

SISTEMA JOGOS INTERATIVOS

URUGUAIANA

2023

**MARIA CLARA BORGES RECCHI DEDECO GOMES, DIENEFER MAITÊ
D'LAPIERRE GUITES E BRUNO DE LIMA JORGE**

SISTEMA JOGOS INTERATIVOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Campus Avançado Uruguaiana do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática.

Orientadores:

Nome do Orientador

Nome do Co-Orientador

URUGUAIANA

2023

1 DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA JOGOS INTERATIVOS

1.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

A seguir estão os requisitos funcionais do sistema de jogos interativos.

[RF001] Cadastrar usuário	
Descrição:	O sistema permite que o usuário possa se cadastrar.
Prioridade:	<input type="checkbox"/> Essencial <input checked="" type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Desejável

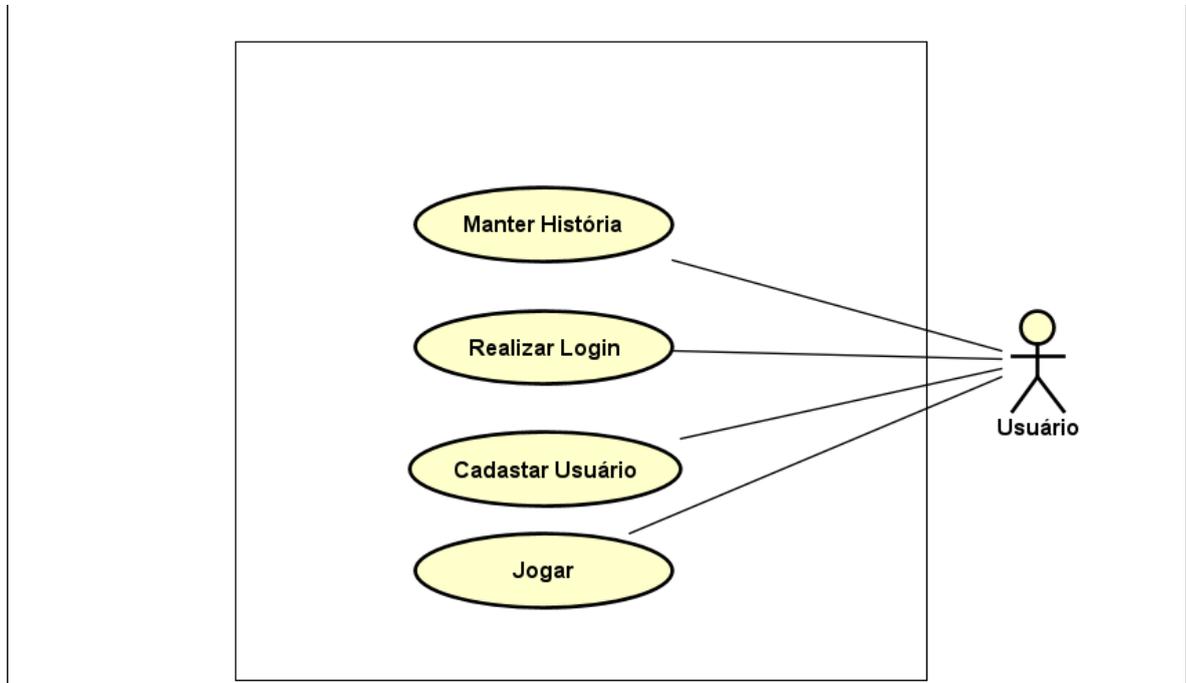
[RF002] Manter história	
Descrição:	O sistema permite que o usuário possa cadastrar, excluir, listar e editar uma história.
Prioridade:	<input type="checkbox"/> Essencial <input checked="" type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Desejável

[RF006] Realizar login	
Descrição:	O sistema permite que o usuário possa realizar login.
Prioridade:	<input type="checkbox"/> Essencial <input checked="" type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Desejável

[RF007] Jogar	
Descrição:	O sistema permite que o usuário possa jogar.
Prioridade:	<input type="checkbox"/> Essencial <input checked="" type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Desejável

1.1.1 Sistema de Jogos Interativos

Figura 1- Sistema de Jogos Interativos



fonte: autoria própria

MODELO DE QUADROS DE CASOS DE USO (ÁREA: PROGRAMAÇÃO)

Quadro 1 – Cadastrar usuário

CASO DE USO	[UC01] Cadastrar usuário
Ator:	Usuário
Pré-Condições:	
Pós-Condições:	Um usuário cadastrado no sistema.
FLUXO PRINCIPAL	
C) Cadastrar usuário C1. O usuário solicita o formulário de cadastro. C2. O sistema exibe o formulário. C3. O usuário preenche as informações. C4. O sistema registra o usuário e exibe uma mensagem.	
FLUXO ALTERNATIVO	
FLUXOS DE EXCEÇÃO	
C4. O sistema não consegue se registrar. C4. a) O sistema verifica que não pode registrar o usuário e exibe uma mensagem que não conseguiu registrar o usuário.	

Quadro 2 – Manter história

CASO DE USO	[UC02] Manter história
Ator:	Usuário
Pré-Condições:	Um usuário cadastrado para poder cadastrar, excluir, listar e editar uma história.
Pós-Condições:	Uma história cadastrada, excluída, listada e editada no sistema.
FLUXO PRINCIPAL	
C) Cadastrar História C1. O usuário solicita o formulário de cadastro da história. C2. O sistema exibe o formulário. C3. O usuário preenche as informações da história e solicita o registro da história. C4. O sistema registra a história e exibe uma mensagem.	
E) Excluir história E1. O usuário seleciona a história e solicita a sua exclusão. E2. O sistema solicita uma confirmação para a exclusão da história. E3. O usuário confirma a exclusão da história. E4. O sistema exclui a história e exibe uma mensagem.	

<p>L) Listar história L1. O usuário solicita a listagem das histórias. L2. O sistema lista as histórias.</p> <p>A) Editar história A1. O usuário seleciona a história e solicita o formulário da história. A2. O sistema exibe o formulário com as informações da história selecionada. A3. O usuário altera as informações e solicita o registro da história. A4. O usuário registra a história e exibe uma mensagem.</p>
FLUXO ALTERNATIVO
FLUXOS DE EXCEÇÃO

Quadro 3 – Realizar login

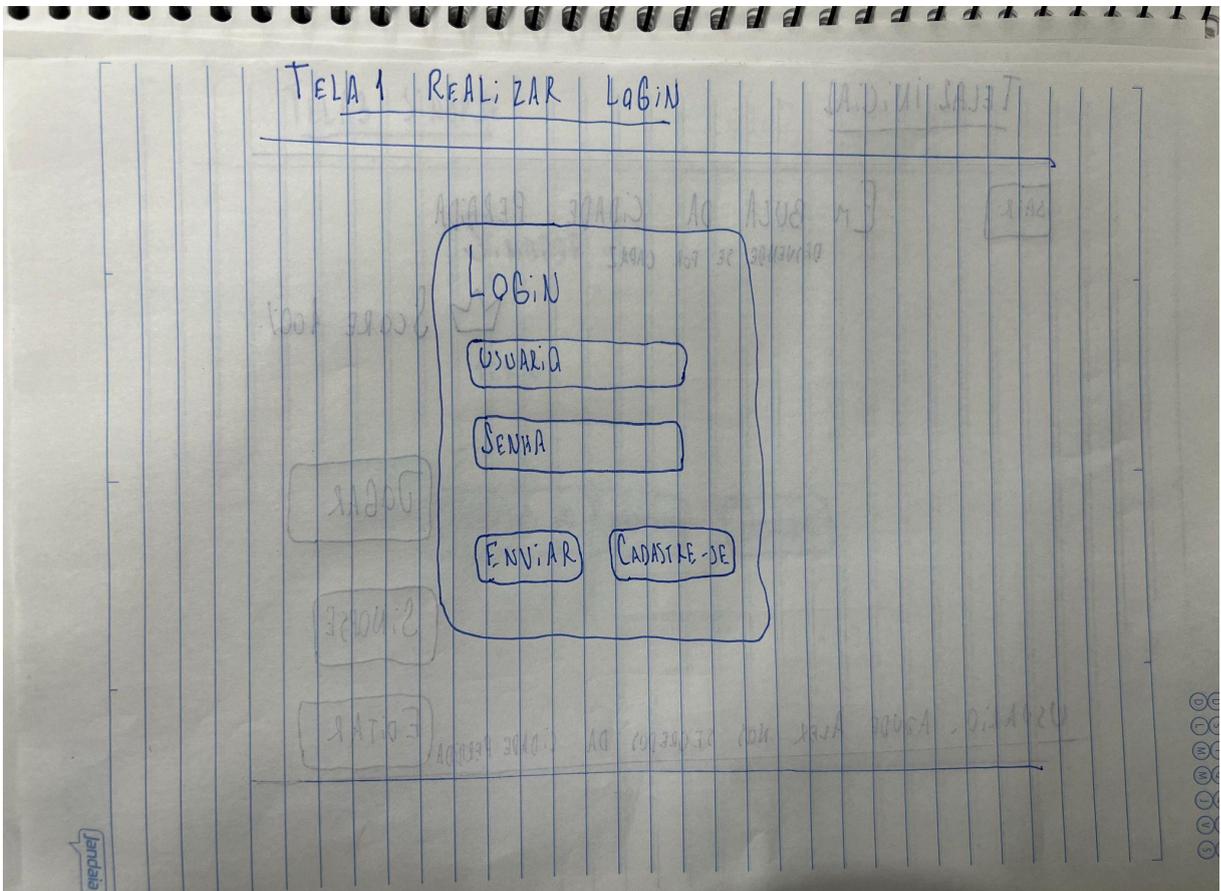
CASO DE USO	[UC03] Realizar login
Ator:	Usuário
Pré-Condições:	Um usuário cadastrado para poder realizar login.
Pós-Condições:	Login realizado.
FLUXO PRINCIPAL	
<p>C) Realizar login C1. Os usuários solicitam o formulário de login. C2. O sistema exibe o formulário. C3. Os usuários preenchem as informações de login e solicitam o registro do login. C4. O sistema registra o login e exibe uma mensagem.</p>	
FLUXO ALTERNATIVO	
FLUXOS DE EXCEÇÃO	

Quadro 4 – Jogar

CASO DE USO	[UC04] Jogar
Ator:	Usuário
Pré-Condições:	Um usuário cadastrado para poder jogar.
Pós-Condições:	Um usuário irá jogar.
FLUXO PRINCIPAL	
J) Jogar J1. O usuário aciona o botão “jogar”. J2. O sistema direciona o usuário para o início do jogo.	
FLUXO ALTERNATIVO	
FLUXOS DE EXCEÇÃO	

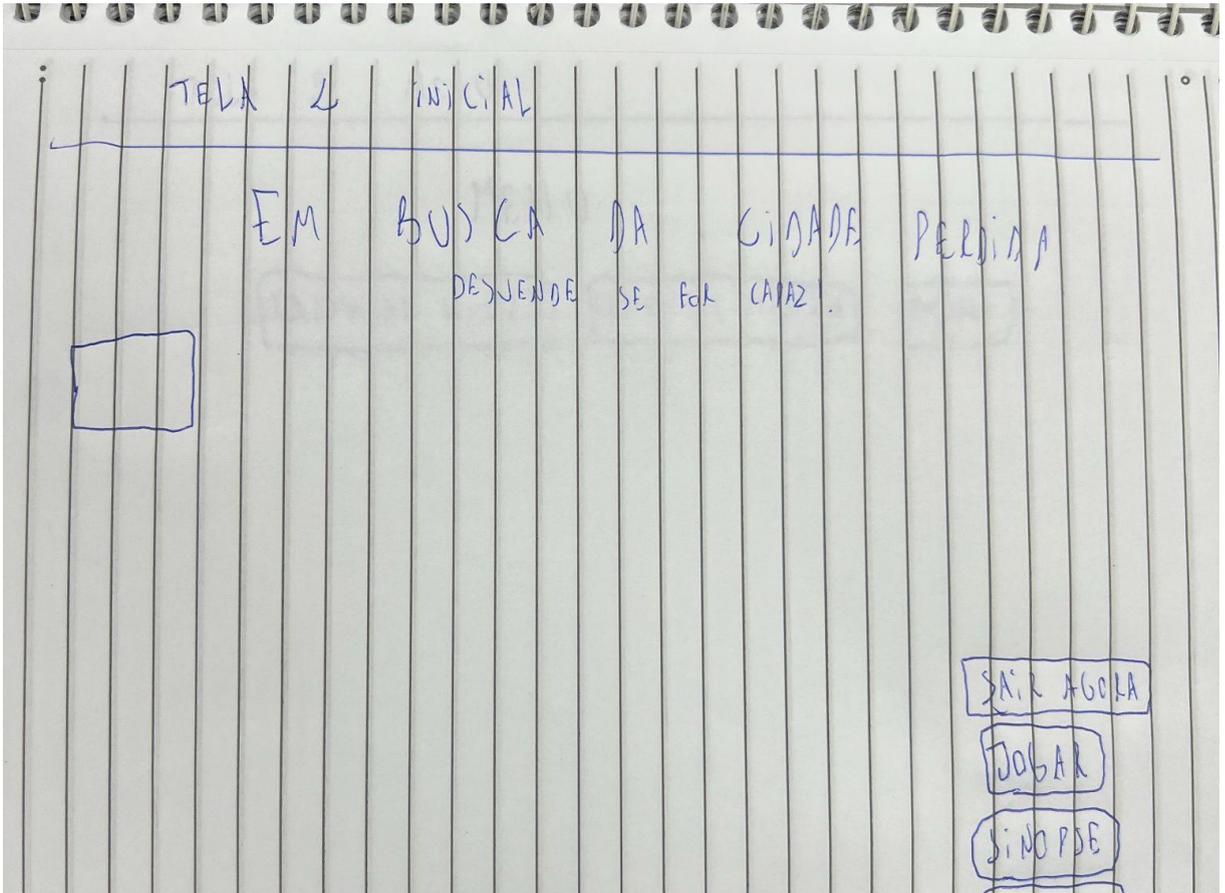
Fonte: autoria própria

Figura 1- Tela realizar login



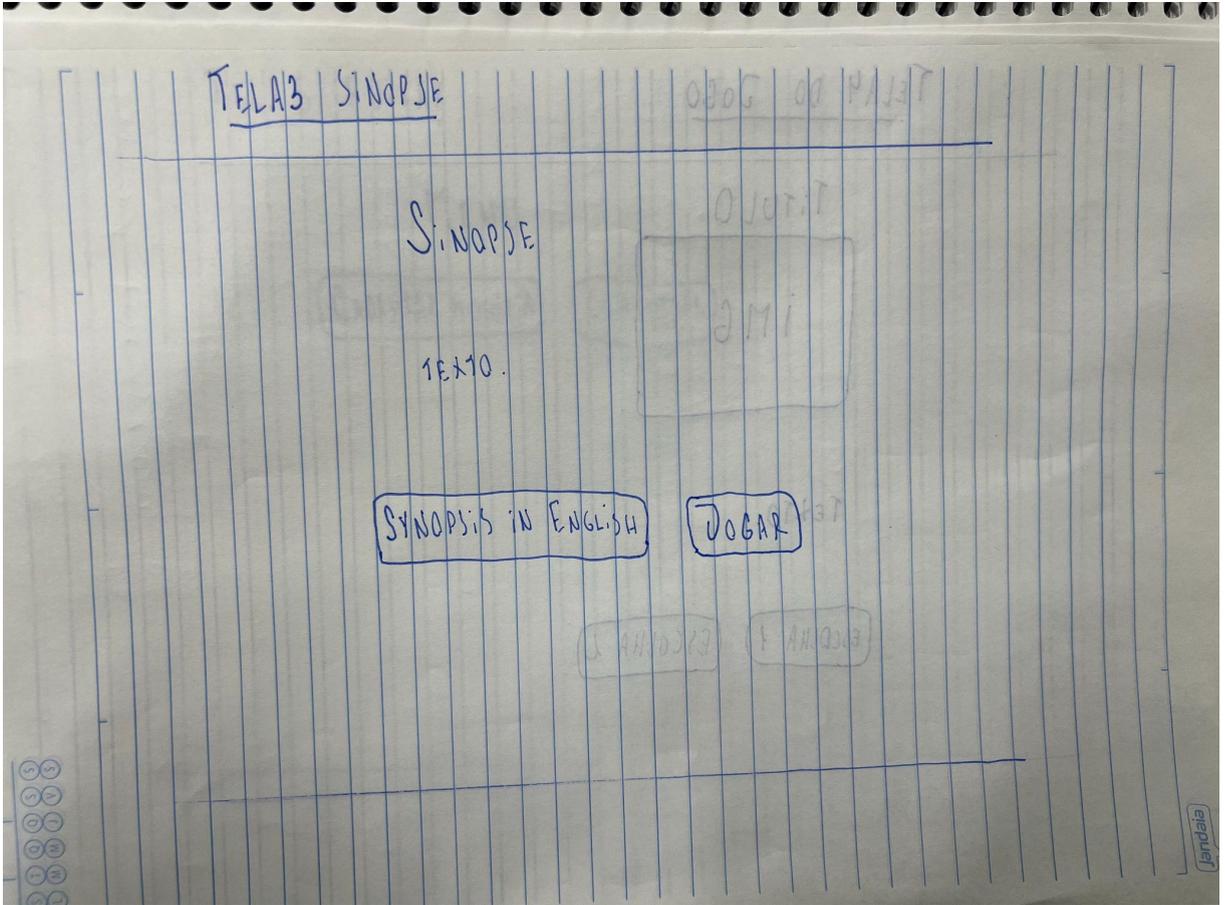
Fonte: autoria própria

Figura 2- Tela inicial



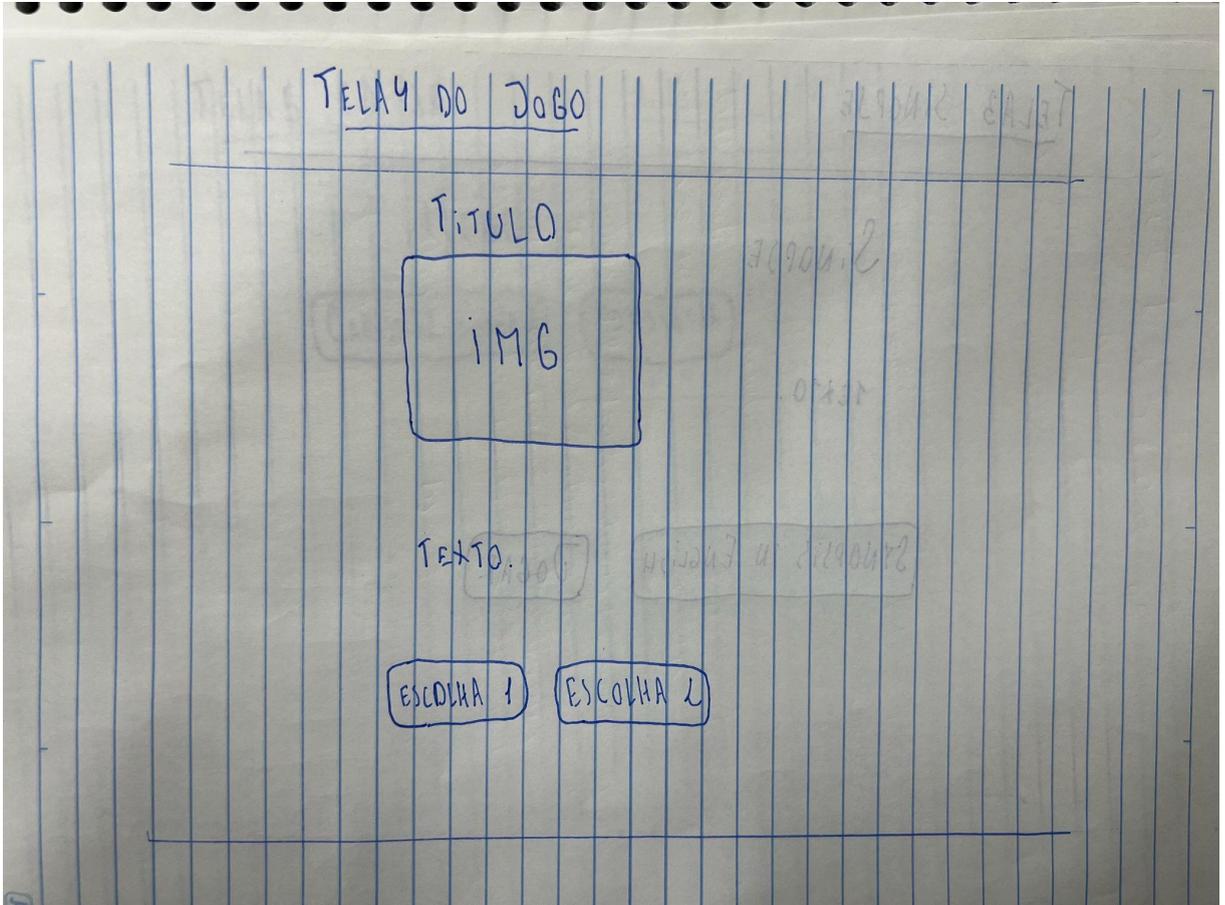
Fonte: autoria própria

Figura 3- Tela de sinopse
(sinopse em inglês será a mesma tela, com o texto em inglês)



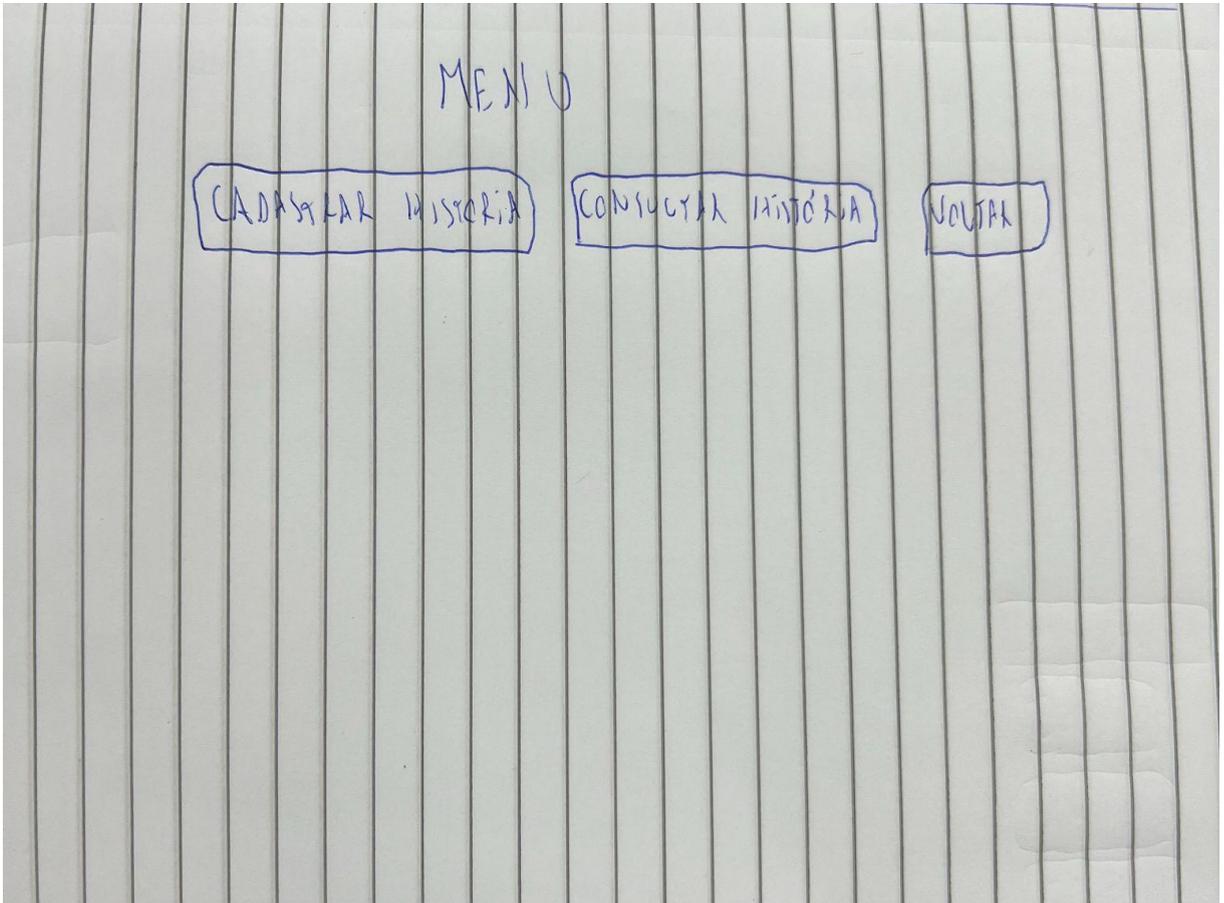
Fonte: autoria própria

Figura 4- Tela do jogo
(jogo em inglês será a mesma tela, com o texto em inglês)



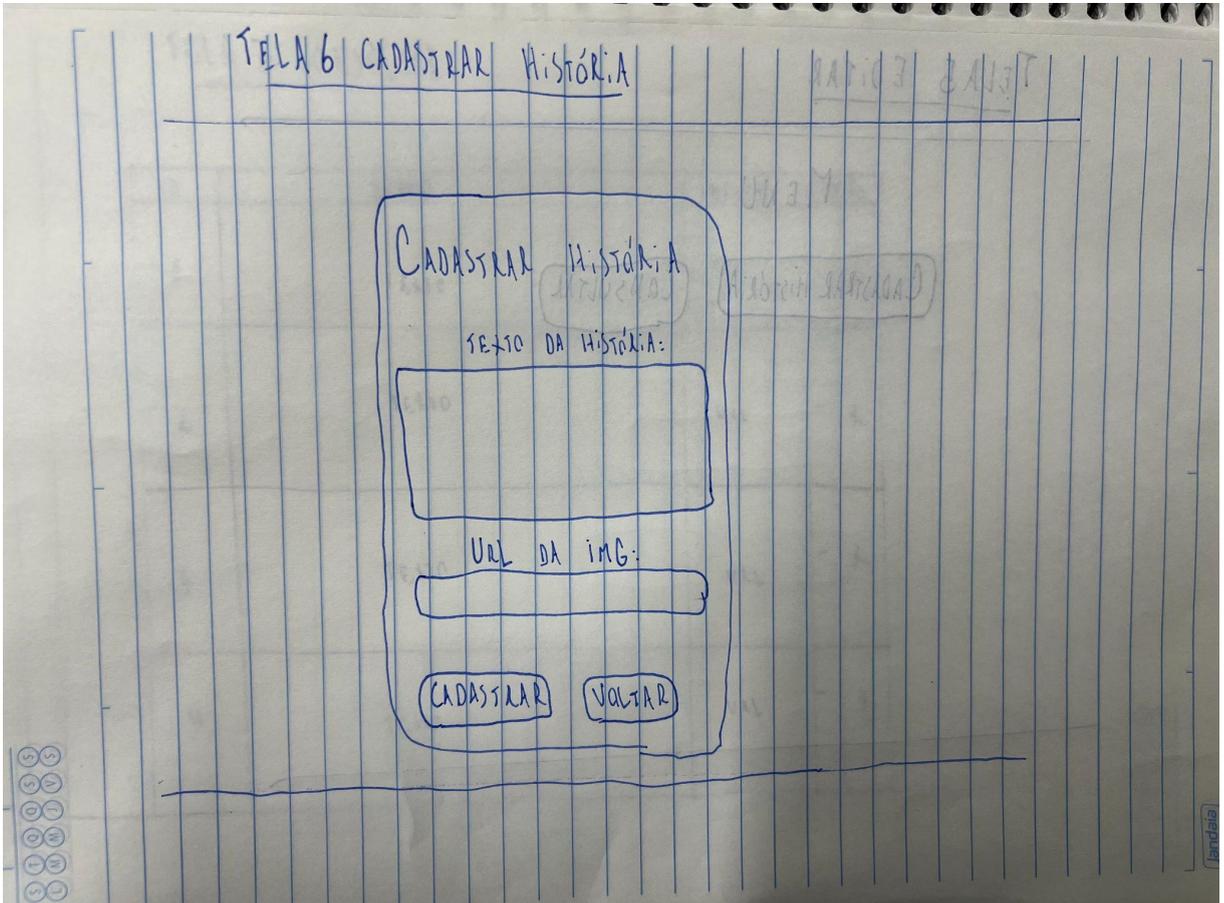
Fonte: autoria própria

Figura 5- Tela de editar



Fonte: autoria própria

Figura 6- Tela de cadastrar história



Fonte: autoria própria

Figura 7- Tela consultar histórias cadastradas

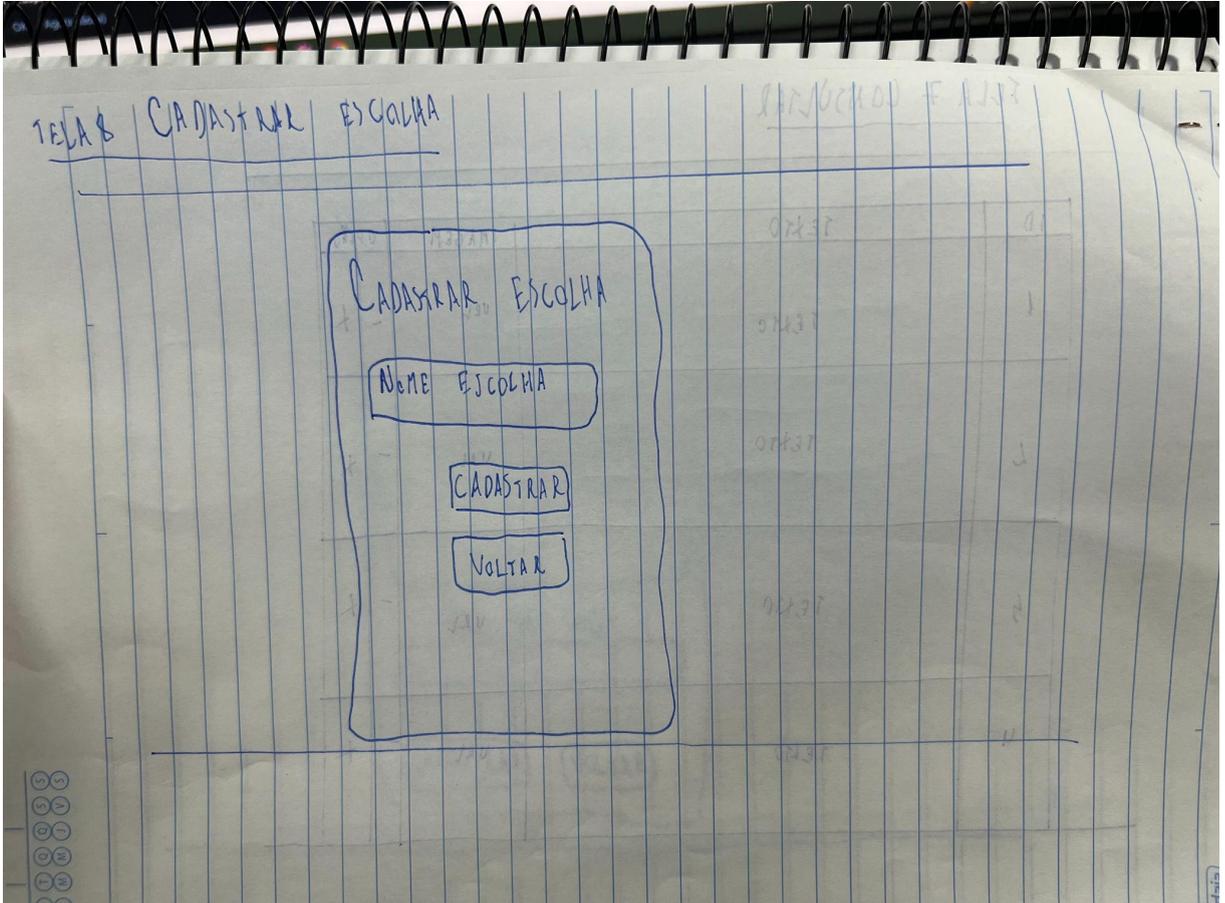
TELA 7 CONSULTAR

ID	TEXTO	IMAGEM	OPÇÃO
1	TEXTO	VAL	- x
2	TEXTO	VAL	- x
3	TEXTO	VAL	- x
4	TEXTO	VAL	- x

Jandaia

Fonte: autoria própria

Figura 8- Tela cadastrar escolha

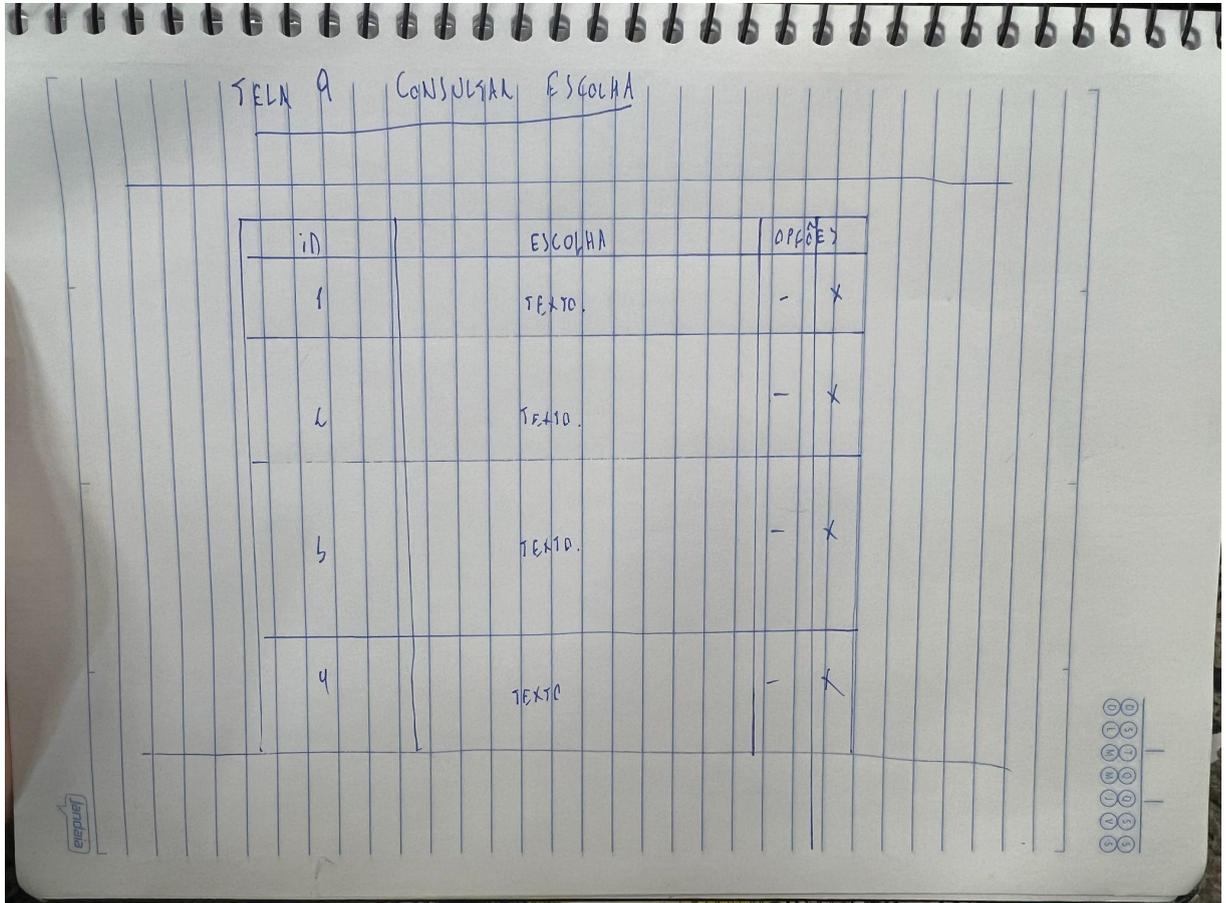


Fonte: autoria própria

Figura 9- Tela consultar escolha cadastrada

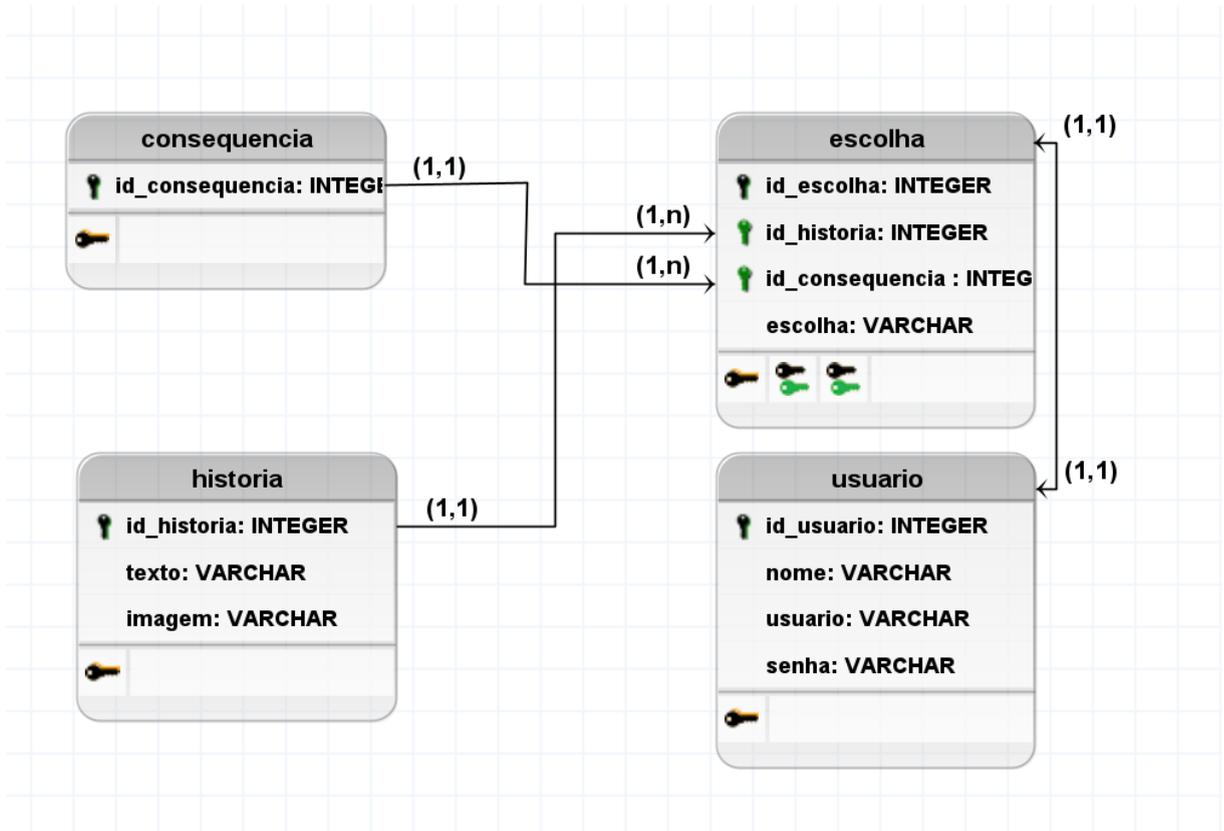
TELA 9 CONSULTAR ESCOLHA

ID	ESCOLHA	OPÇÕES	
1	TEXTO.	-	X
2	TEXTO.	-	X
3	TEXTO.	-	X
4	TEXTO	-	X



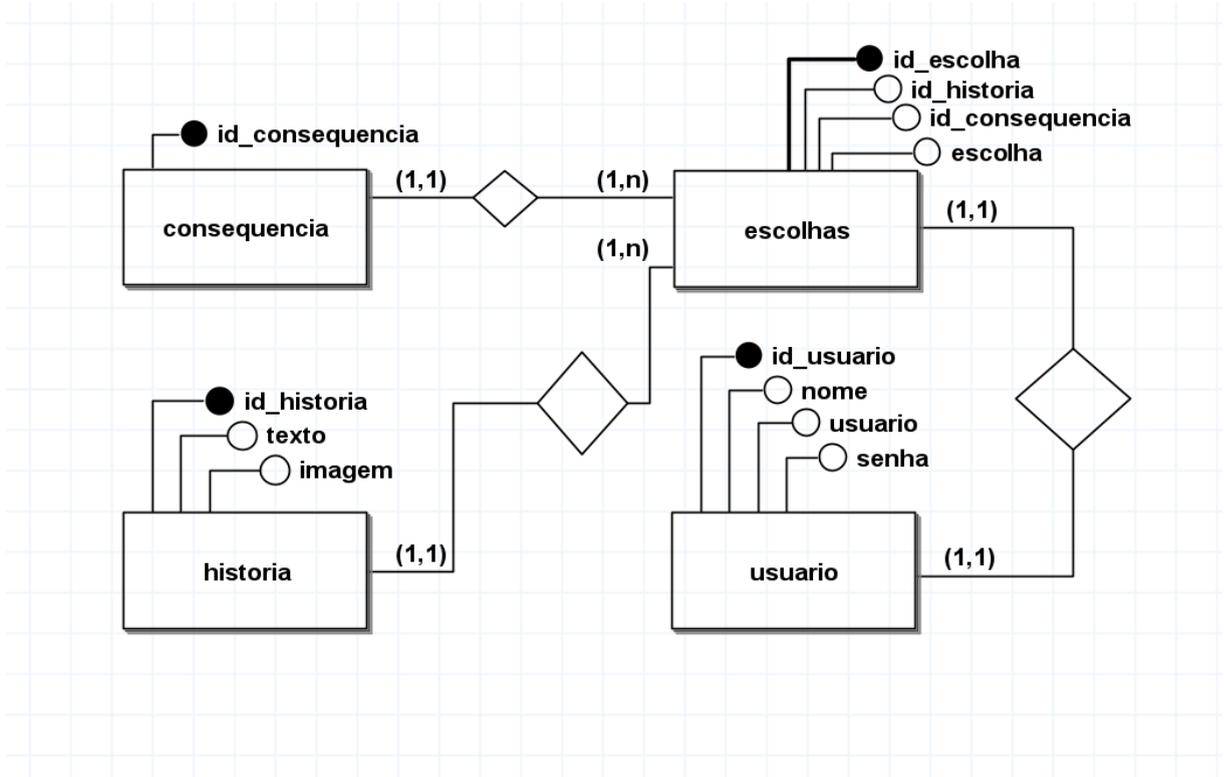
Fonte: autoria própria

Figura 1- Diagrama Relacional
(modelo lógico do sistema)



Fonte: autoria própria

Figura 2- Diagrama Entidade Relacionamento
(modelo conceitual do sistema)



Fonte: autoria própria