

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC PROF. MASSUYUKI KAWANO

**Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino
Médio**

João Gabriel Berti

Victor Herrero Estein Vieira

Victor Ricardo Fernandes Chiozzini

Wallaf Felipe Lyra de Oliveira

QUIZED: Software educacional focado em crianças

Tupã

2023

João Gabriel Berti

Victor Herrero Estein Vieira

Victor Ricardo Fernandes Chiozzini

Wallaf Felipe Lyra de Oliveira

QUIZED: Software educacional focado em crianças

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso Técnico em desenvolvimento de sistemas integrado ao ensino médio da ETEC Prof. Massuyuki Kawano, orientado pelo Prof. Ewerton José da Silva como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Técnico em desenvolvimento de sistemas.

Tupã

2023

ETEC PROF. MASSUYUKI KAWANO

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino Médio

João Gabriel Berti

Victor Herrero Estein Vieira

Victor Ricardo Fernandes Chiozzini

Wallaf Felipe Lyra de Oliveira

QUIZED: Software educacional focado em crianças

Apresentação para a Banca em caráter de validação do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Ms. Ewerton José da Silva

Orientador

Prof. Cristiane Lucy Rodolfo Bonfeti

Avaliadora interna

Gabriele Gava Batista

Avaliadora externa

Tupã, 05 de dezembro de 2023

Resumo

O aprendizado de jovens é um tema muito importante na sociedade atual. Nesse sentido, o objetivo do site é auxiliar na educação dos infantes por meio de quizzes formulados pelos pais. O software foi desenvolvido com intuito de possibilitar que pais incentivem o estudo de forma dinâmica e, ao mesmo tempo, produtiva. Além disso, os responsáveis são capazes de consultar os resultados dos filhos e, assim, identificar possíveis fraquezas, para aprimorar ainda mais os conhecimentos. Primeiramente, foram realizadas pesquisas em busca de pressupostos teóricos que apontassem as vantagens do aprendizado por meio de tecnologias. Após a pesquisa, foi constatado que o estudo por meio de tecnologias é eficiente, o que levou o grupo a começar a elaborar o trabalho. Nesse domínio, o software foi construído em JavaScript, com auxílio da biblioteca React, com o código do front-end sendo feito no Visual Studio Code, o back-end no Node.js, usando o banco de dados MySQL. Ademais, o GitHub foi utilizado para o gerenciamento do projeto e possibilitar o acesso por meio dos membros do grupo, o DB designer para criação do MER, o Draw.io para a elaboração do Diagrama de Fluxo de Dados, Figma para a projeção do design do site.

Palavras-chave: Aprendizado. Responsáveis. Filhos. Quizes. JavaScript

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Modelo Entidade Relacionamento.....	17
Figura 2 – Cadastro e criação de quizFonte: Autoria própria	21
Figura 3 – Criação de questões e alternativas Fonte: Autoria própria.....	22
Figura 4 – Escolha do quiz e responder Fonte: Autoria própria	23
Figura 5 – Visualização das estatísticas Fonte: Autoria própria.....	23
Figura 6 – Home.....	24
Figura 7 - Cadastro Fonte: Autoria própria	25
Figura 8 – Login	25
Figura 9 – Matérias	26
Figura 10 – Quizes	27
Figura 11 – Questão.....	27
Figura 12 – Pai criando questão.....	28
Figura 13 – Estatística.....	28
Figura 14 – Criar alternativa	29

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Atividades do 1º semestre de 2023	12
Quadro 2 - Atividades 2º semestre 2022.....	12
Quadro 3 – Tabela D.B. USUARIOS	18
Quadro 4 – Tabela D.B. QUESTOES.....	18
Quadro 5 – Tabela D.B. MATERIAS	19
Quadro 6 – Tabela D.B. ESTATISTICA	19
Quadro 7 – Tabela D.B. QUIZES	19
Quadro 8 – Tabela D.B. ALTERNATIVAS.....	19
Quadro 9 – Tabela D.B. RESPONSAVEL_USUARIO.....	20
Quadro 10– Tabela D.B. QUIZ_QUESTOES	20

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BD Banco de Dados.

DFD Diagrama de Fluxo de Dados.

JS JavaScript.

API Interface de Programação de Aplicação (Application Programming Interface).

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. DADOS DO PROJETO.....	10
3. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES/METAS.....	12
4. OBJETIVOS.....	13
5. MATERIAIS E MÉTODOS.....	14
6. ORÇAMENTO OU MEMORIAL DE CÁLCULO.....	16
7. MONITORAMENTO OU AVALIAÇÃO.....	17
7.1. Modelo Entidade Relacionamento (MER).....	17
7.2. Dicionário de dados (DD).....	18
7.3. Diagrama de Fluxo de Dados (DFD).....	21
7.4. Projeto desenvolvido.....	24
7.5. Política de Privacidade.....	30
7.6. Termos de Uso.....	32
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	36

1. INTRODUÇÃO

O tema do trabalho foi escolhido devido a utilização de softwares de realização de quizzes pelos membros do grupo e a perceptiva capacidade que os quizzes tem de auxiliar no aprendizado daqueles que o buscam.

Mediante isso, o grupo idealizou um site para possibilitar que pais acompanhem o desenvolvimento cognitivo dos filhos, por meio de quizzes criados pelos responsáveis e respondidos pelos menores. Além disso, usuários mais velhos poderão criar quizzes para eles mesmos responderem.

A implementação do site seria de suma importância para o estudo das pessoas e a melhora na obtenção de conhecimento pelos mesmos. O sistema web criaria a possibilidade de um ensino interativo entre o usuário e a plataforma, o que geraria um maior aprendizado.

Segundo estudos realizados por pesquisadores de respeitadas universidades estadunidenses:

Embora as pesquisas atuais possam respaldar apenas conclusões limitadas sobre a eficácia geral dos gastos com tecnologia na melhoria da educação, estudos realizados até o momento sugerem que determinados aplicativos baseados em computador podem aprimorar o aprendizado para alunos em diversos níveis de proficiência. (ROSCHELLE; PEA; HOADLEY; GORDIN, 2000)

O foco do projeto é facilitar o ensino de forma geral e aproximar o estudante do conhecimento de maneira que o mesmo aprenda eficientemente e obtenha resultados melhores.

2. DADOS DO PROJETO

Tipo de trabalho: Projeto Técnico

Este é um site voltado para a área da educação, no qual os pais serão capazes de criar quizzes para o aprendizado do filho. O software foi desenvolvido através do Visual Studio Code, com a linguagem JavaScript e a biblioteca React, e Node.js.

No tocante em relação da equipe técnica, João Gabriel Berti realizou a pesquisa dos pressupostos teóricos, identificação de requisitos, wireframe, dicionário de dados, a programação do front-end, manipulação de dados e definição de leiaute. Victor Herrero ficou responsável pela pesquisa de pressupostos teóricos, definição do tema, fonte de coleta de dados, identificação de requisitos, wireframe, protótipo de sistema, modelagem do banco de dados, definição do relacionamento de tabelas, diagrama de fluxo de dados, materiais e métodos, orçamento, programação do back-end, termos de uso e privacidade, criação dos controllers. Victor Ricardo fez a pesquisa de conteúdos publicados na internet, questionário para a entrevista, realização da entrevista, identificação de requisitos e wireframe. Wallaf Felipe executou a criação da pasta de compartilhamento no Drive, a pesquisa de softwares semelhantes, relatório das pesquisas de pressupostos, publicações e softwares similares, questionário para a entrevista, identificação de requisitos, wireframe, modelagem do banco de dados, dicionário de dados, registros para testes, programação do front-end e validação de dados e definição do leiaute. Além disso, o grupo foi auxiliado pelos professores Ewerton José da Silva, Caroline de Oliveira Ferraz e Luis Alexandre Boyago dos Santos.

Requisitos funcionais:

O software oferece uma gama de funcionalidades destinadas a atender às necessidades dos usuários, sejam eles alunos ou pais. Esses trabalhos incluem: O software permite que os usuários façam login com segurança por meio de nome de usuário e senha. Após a autenticação bem-sucedida, os usuários são direcionados para a tela inicial, onde encontram botões para cada matéria escolar. Cada matéria oferece um caminho de progressão semelhante ao sistema usado pelo Duolingo, com quizzes introdutórios e progressivamente mais desafiadores. O progresso do usuário, incluindo quais quizzes foram concluídos e as pontuações obtidas, é registrado e

armazenado com segurança em um banco de dados. Os pais têm acesso a uma área de controle onde podem acompanhar o progresso de seus filhos, incluindo as matérias estudadas, o progresso nos quizzes e outras métricas relevantes. Também podem criar quizzes personalizados para seus filhos, escolhendo perguntas, opções de resposta e dificuldade. Esses quizzes personalizados são associados a matérias específicas e armazenados em um histórico para futura referência.

Requisitos não funcionais:

Segurança: o aplicativo deve ser seguro e proteger os dados pessoais do usuário;

Usabilidade: o aplicativo deve ser fácil de usar e intuitivo para crianças;

Confiabilidade: o aplicativo deve funcionar de forma confiável e sem falhas;

Escalabilidade: o aplicativo deve ser capaz de lidar com um grande número de usuários e dados;

Disponibilidade: o aplicativo deve estar disponível para uso a qualquer momento e em qualquer lugar;

Compatibilidade: o aplicativo deve ser compatível com diferentes dispositivos móveis e sistemas operacionais;

Desempenho: o aplicativo deve ter um desempenho rápido e responsivo.

3. CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES/METAS

Quadro 1 - Atividades do 1º semestre de 2023

ATIVIDADE	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL
Definição do Tema	x	x				
Problematização		x				
Identificação de fontes		x				
Análise do Sistema			x			
Modelagem de dados				x	x	
Criação do banco de dados					x	

Fonte: Autoria própria

Quadro 2 - Atividades 2º semestre 2022

ATIVIDADE	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Desenvolvimento do Leiaute	x					
Programação do software		x	x	x	x	
Documentação do Trabalho				x	x	
Preparo da apresentação do trabalho					x	
Apresentação do Trabalho						x
Teste e Validação de erros						

Fonte: Autoria própria

4. OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

O objetivo do site é criar uma plataforma para auxiliar pais no aprendizado dos filhos, por meio de quizzes com perguntas formuladas pelos progenitores para que os filhos respondam e obtenham dados estatísticos sobre o seu desempenho. Além disso, pessoas mais velhas poderão criar quizzes de autoria própria com maior nível de dificuldade, focadas na sua preparação para provas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Criar um banco de dados para armazenar dados importantes para a identificação de cada usuário e para o devido funcionamento dos quizzes.
2. Desenvolver uma API (Interface de programação de aplicações), feita em Javascript que faça a ligação entre o site e o banco de dados.
3. Fazer o Front-End do site usando ReactJS, desenvolver cada tela da aplicação e integrar as telas com funcionalidades com o banco de dados
4. Adicionar funcionalidades do site conforme foram esquematizadas para serem programadas de acordo com sua importância para experiência do usuário.

5. MATERIAIS E MÉTODOS

O Visual Studio Code foi utilizado no desenvolvimento do código das telas com a linguagem JavaScript e a biblioteca React.

A Microsoft lançou em 2015 um editor de código destinado ao desenvolvimento de aplicações web chamado Visual Studio Code (daqui em diante, apenas VSCode).

Trata-se de uma ferramenta leve e multiplataforma que está disponível para Windows, Mac OS e Linux, sendo executada nativamente em cada plataforma.

O VSCode atende a uma quantidade enorme de projetos (ASP .NET, Node.js) e oferece suporte para mais de 30 linguagens de programação, como JavaScript, C#, C++, PHP, Java, HTML, R, CSS, SQL, Markdown, TypeScript, LESS, SASS, JSON, XML e Python, assim como muitos outros formatos de arquivos comuns.

Ele é gratuito e *open source*, com seu código disponibilizado no GitHub, e isso permite que você contribua com seu desenvolvimento. (MACORATTI, 2016)

O Figma foi utilizado para elaborar as telas do projeto, definir paletas de cores e escolher a fonte dos textos.

O Figma(<https://www.figma.com/>), plataforma na qual usuários e/ou equipes projetam juntas um produto, foi utilizado para que os envolvidos em um processo criativo, pudessem dar vida ao aplicativo por meio de um protótipo de design. O Figma funciona em qualquer sistema operacional que execute um navegador da web. (NASCIMENTO; CORDEIRO; DUARTE; TELLES, 2020)

O DB DESIGNER foi usado no processo de modelamento do banco de dados, por meio da criação de tabelas e os campos.

A utilização de ferramentas CASE (Computer-Aided Software Engineering) para modelagem de dados é muito importante para a qualidade do modelo, bem como para garantir uma documentação atualizada e, conseqüentemente, maior facilidade de manutenção de sistemas em produção, apoiando etapas importantes na análise e projeto de software. (LIMA, 2007)

O Draw.io foi utilizado para a criação do Diagrama de Fluxo de Dados do projeto “O draw.io é um *stack* de tecnologia para a construção de diagramas de sites e é o

software de diagramas baseado em navegador mais utilizado do mundo” (DRAW.IO, 2005)

O MySQL foi usado como servidor para o banco de dados.

Desde sua criação o MySQL permanece em desenvolvimento contínuo, é um banco de dados de código aberto (*open-source*). É distribuído sob as licenças GNU/GLP (*General Public Licence*) que traduzido, significa, Licença Pública Geral.(SOUZA; DE OLIVEIRA, 2019)

O GitHub foi utilizado para salvar o projeto e possibilitar o acesso por todos os membros do grupo.

O GitHub é um serviço baseado em nuvem que hospeda um sistema de controle de versão (VCS) chamado Git. Ele permite que os desenvolvedores colaborem e façam mudanças em projetos compartilhados enquanto mantêm um registro detalhado do seu progresso. Isso significa que qualquer desenvolvedor numa equipe pode gerenciar o código-fonte e seu histórico de mudanças usando ferramentas de linha de comandos de Git, desde que tenha sido concedido o acesso para isso. (DE SÁ, 2023)

O Google Acadêmico foi usado para a execução de pesquisa para a obtenção de fontes e embasamento teórico.

Muitos pesquisadores têm usado o GA para recuperação de publicações científicas, tendo em vista a vantagem dessa ferramenta específica sobre o próprio Google, principalmente no que diz respeito ao nível de abrangência das pesquisas. Isso ocorre porque, na tentativa de contemplar exclusivamente informações científicas, o GA se aproxima do modelo adotado pelas tradicionais bases de dados especializadas, buscando, a partir da redução do universo de documentos indexados, possibilitar a obtenção de resultados com um nível menor de revocação. (Mugnaini; Strehl, 2008)

6. ORÇAMENTO OU MEMORIAL DE CÁLCULO

Visual Studio Code – Gratuito

Figma – Gratuito

Insomnia – Gratuito

GitHub – Gratuito

Banco de Dados SQL Server – 25,60 R\$ / Ano\$ /

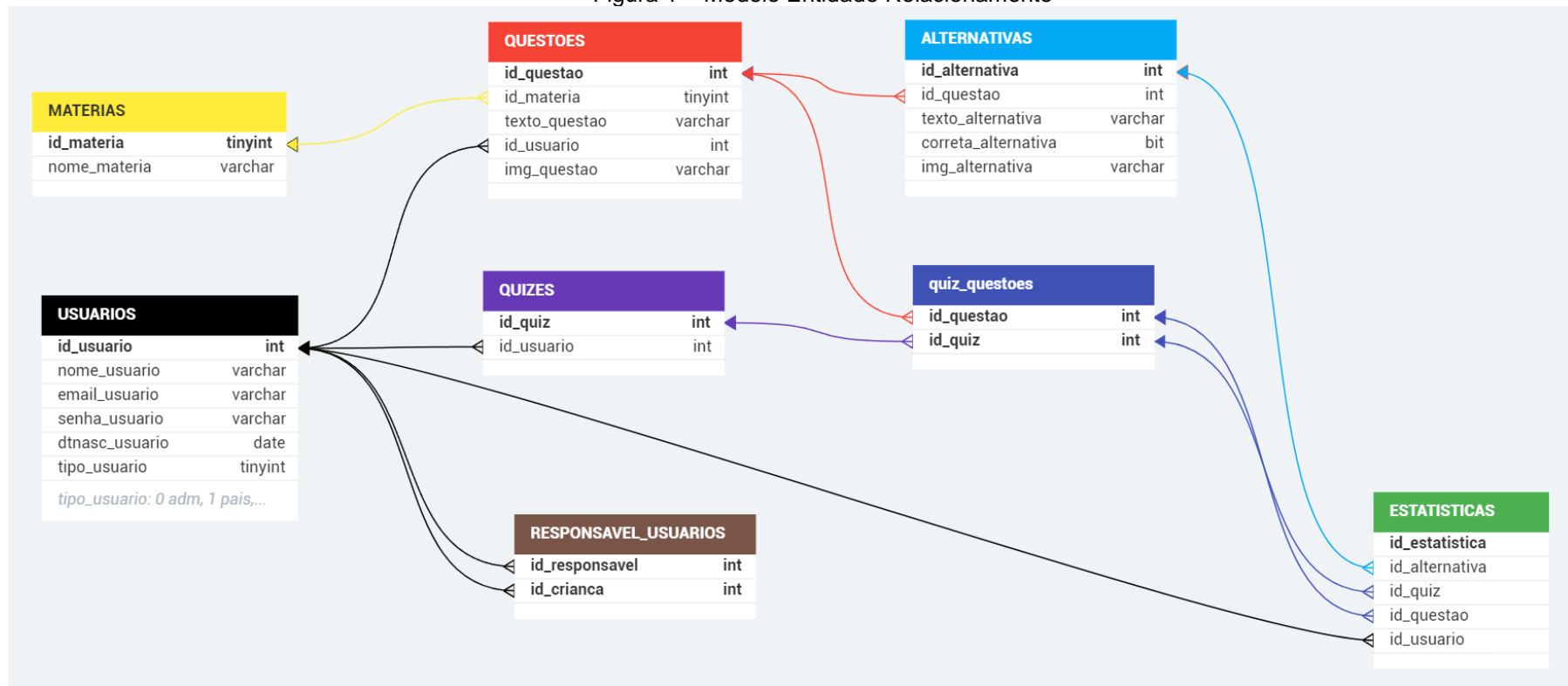
Domínio do site – 39,99 R\$ / Ano no site Hostinger

Privacidade e proteção - Gratuito se incluído no plano de hospedagem. Fora do plano:
49,99 R\$ / Mês

7. MONITORAMENTO OU AVALIAÇÃO

7.1. Modelo Entidade Relacionamento (MER)

Figura 1 – Modelo Entidade Relacionamento



Fonte: Autoria própria

7.2. Dicionário de dados (DD)

Quadro 3 – Tabela D.B. USUARIOS

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identidade do usuário	id_usuario	int		X		Auto Incrementável
Nome do Usuário	nome_usuario	varchar	64			
Email do Usuário	email_usuario	varchar	128			
Senha do Usuário	senha_usuario	varchar	128			
Data de nascimento do Usuário	dtnasc_usuario	date				
Tipo de Usuário	tipo_usuario	tinyint				tipo_usuario: 0 adm, 1 pais, 2 crianças

Fonte: Autoria própria

Quadro 4 – Tabela D.B. QUESTOES

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identidade da questão	id_questao	int		x		Auto Incrementável
Identidade da matéria	id_materia	tinyint			x	
Identidade do usuário	id_usuario	int			x	
Texto da questão	texto_questao	varchar	512			
Imagem da questão	img_questao	varchar	256			

Fonte: Autoria própria

Quadro 5 – Tabela D.B. MATERIAS

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identidade da matéria	id_materia	tinyint		X		
Nome da matéria	nome_materia	varchar	32			

Fonte: Autoria própria

Quadro 6 – Tabela D.B. ESTATISTICA

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identidade da estatística	id_estatistica	int		x		Auto Incrementável
Identidade do quiz	id_quiz	int			x	
Identidade da questão	id_questao	int			x	
Identidade da alternativa	id_alternativa	int			x	
Identidade do usuário	id_usuario	int			x	

Fonte: Autoria própria

Quadro 7 – Tabela D.B. QUIZES

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identidade do Quiz	id_quiz	int		X		Auto Incrementável
Identidade do Usuário	id_usuario	int			X	

Fonte: Autoria própria

Quadro 8 – Tabela D.B. ALTERNATIVAS

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identidade da alternativa	id_alternativa	int		x		Auto Incrementável
Identidade da questão	id_questao	int			x	

Texto da alternativa	texto_alternativa	varchar	512			Pode ser nulo
Alternativa correta	correta_alternativa	bit				
Imagem da alternativa	img_alternativa	varchar	256			Pode ser nulo

Fonte: Autoria própria

Quadro 9 – Tabela D.B. RESPONSAVEL_USUARIO

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identidade Responsável	id_responsavel	int		X	X	Recebe o id usuário
Identidade da Criança	id_crianca	int		X	X	Recebe o id usuário

Fonte: Autoria própria

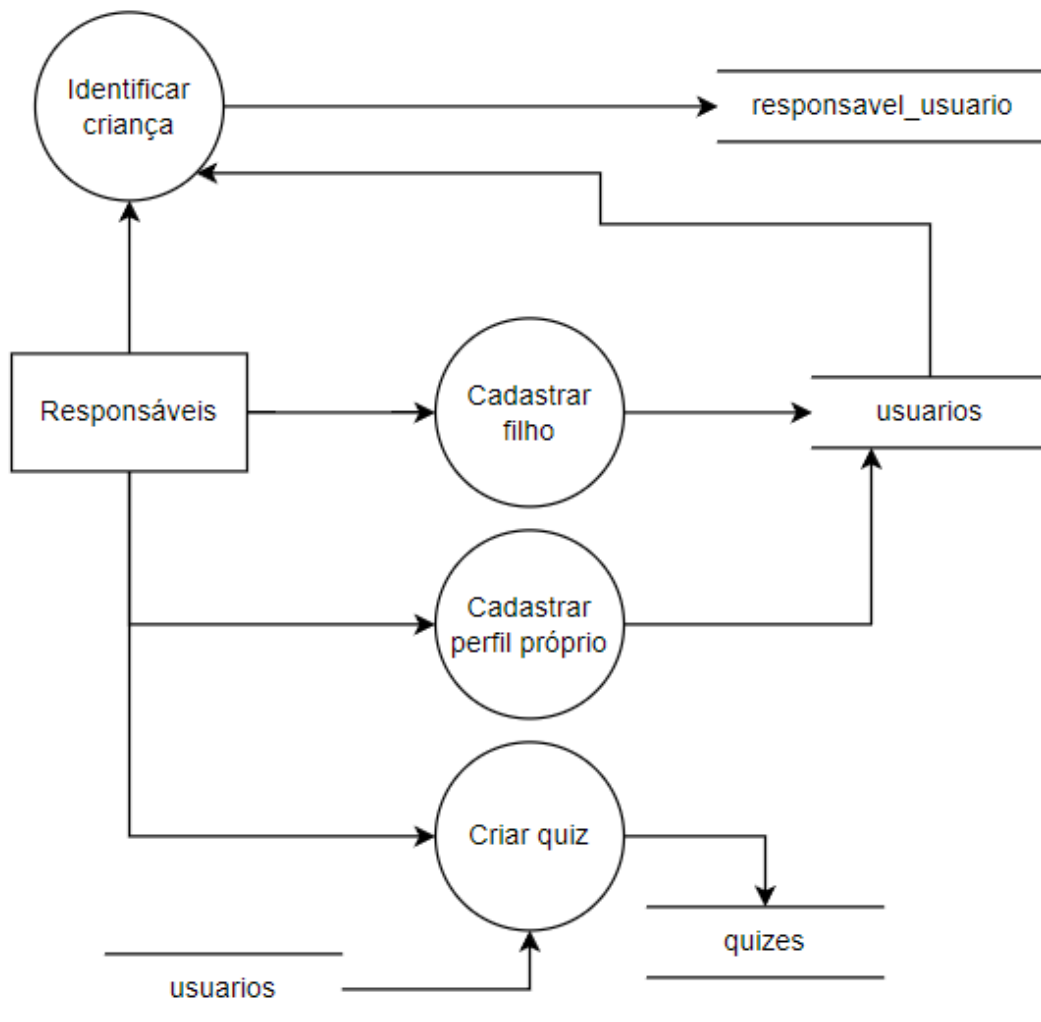
Quadro 10– Tabela D.B. QUIZ_QUESTIONES

Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do campo	PK	FK	Observações
Identidade da questão	id_questao	int		x	x	
Identidade do quiz	id_quiz	int		x	x	

Fonte: Autoria própria

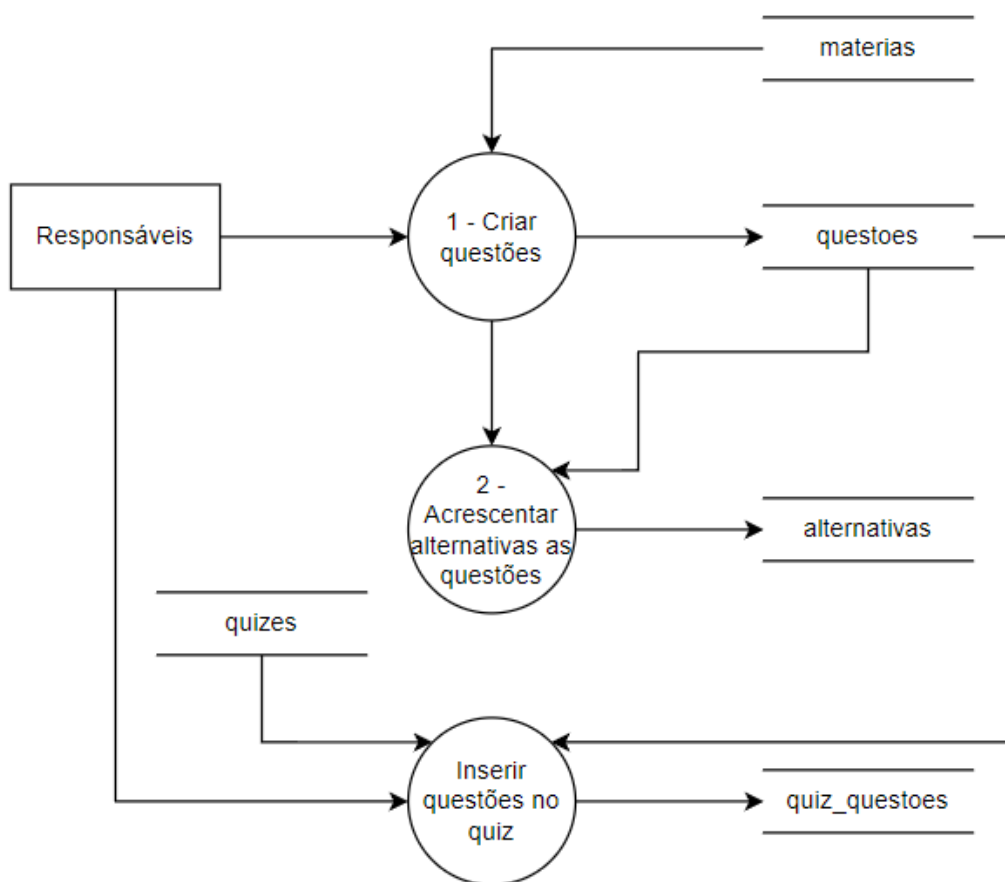
7.3. Diagrama de Fluxo de Dados (DFD)

Figura 2 – Cadastro e criação de quiz



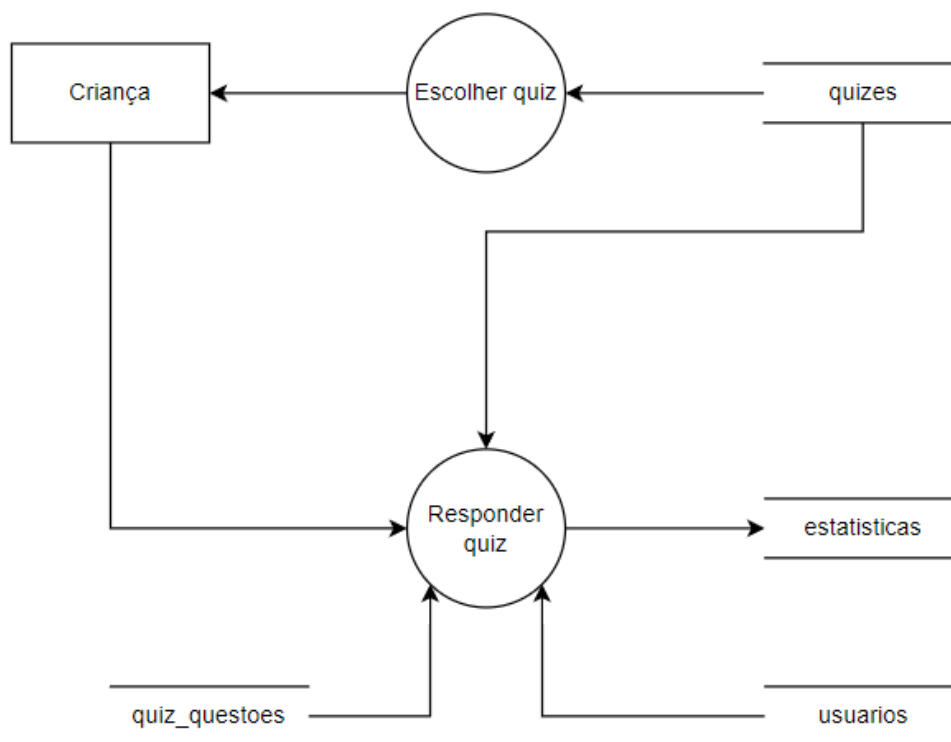
Fonte: Autoria própria

Figura 3 – Criação de questões e alternativas



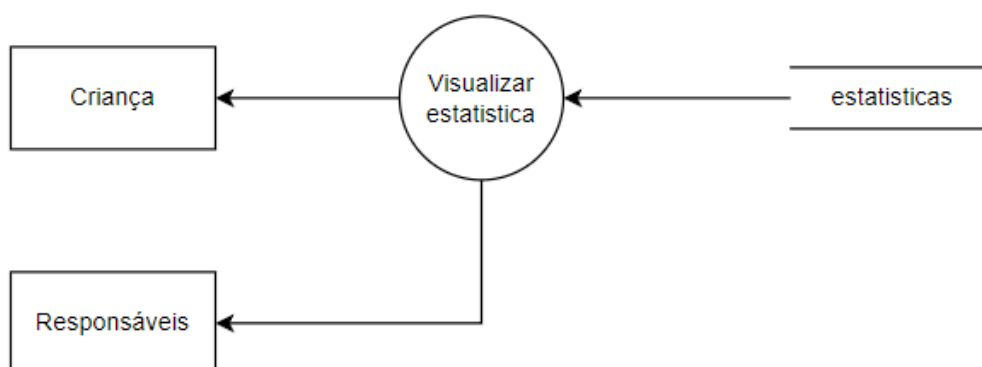
Fonte: Autoria própria

Figura 4 – Escolha do quiz e responder



Fonte: Autoria própria

Figura 5 – Visualização das estatísticas



Fonte: Autoria própria

7.4. Projeto desenvolvido

Figura 6 – Home



Fonte: Autoria própria

Figura 6 - Essa é a tela Home onde será apresentado uma introdução do que o site irá fornecer, e os botões tanto de login e cadastro no canto superior direito da tela, ao clicar nos respectivos botões será movida para a tela de interesse.

Figura 7 - Cadastro

The screenshot shows the Quized logo at the top, followed by the text "CADAstra-SE COMO RESPONSÁVEL". Below this are five input fields: "Nome", "Idade", "Nome da Criança", "Email", and "Senha". At the bottom of the form is a blue "Cadastro" button and two social media icons for Google and Facebook.

Fonte: Autoria própria

Figura 7 - A tela Cadastro é específica para o responsável, onde ele deve preencher com seu nome idade, o nome do filho que acessara o site, um e-mail que usuário tenha acesso e uma senha que deve seguir as normas padrões desse modo criando tanto seu perfil como o da criança. Após preencher os campos o usuário irá clicar em cadastrar e será movido para tela de pais.

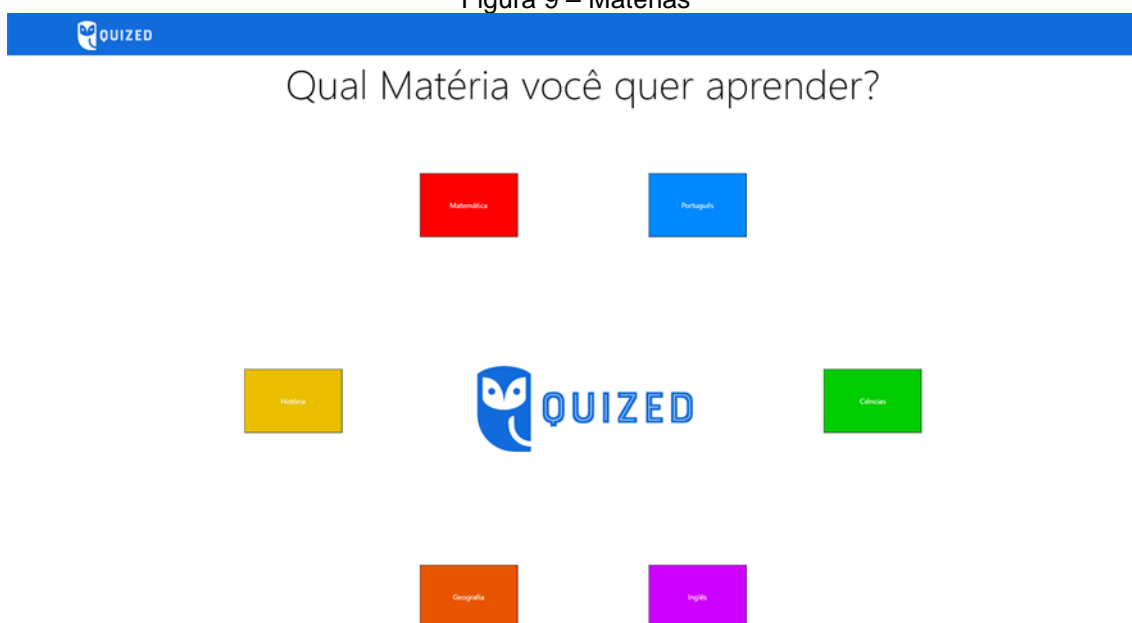
Figura 8 – Login

The screenshot shows the Quized logo at the top, followed by the text "Bem vindo de volta!". Below this are two input fields: "Email:" with the value "email@gmail.com" and "Senha:" with the value "123ABC". Below the email field are two error messages: "Email must contain '@'" and "Email is valid". Below the password field are four error messages: "Must be at least 8 characters long", "Must contain at least one number", "Must contain at least one special character", and "Must contain at least one uppercase letter". At the bottom of the form are two checkboxes: "Lembrar Usuário" and "Esqueceu sua senha?". Below the form are two buttons: "Login" and "Cadastro", and two social media icons for Google and Facebook.

Fonte: Autoria própria

Figura 9 - Esse é o campo de Login que é acessado a partir da Home, nela o usuário pode tanto logar como pai ou filho, com isso o usuário preencher os campos de e-mail e senha com os dados colocados na área de cadastro anteriormente, também é possível Logar tanto com o Google assim como o Facebook, ao preencher seus dados há a possibilidade de armazenar os seus dados, para conseguir acessar futuramente sem exigir esse mesmo processo, caso o usuário esqueça os seus dados cadastrais ele pode selecionar a opção “Esqueceu sua senha” onde irá iniciar um processo para que possa recuperar sua conta. Após preencher esses dados você será direcionado para a tela, o pai para irá para tela de pais e o filho será movido para tela de matérias.

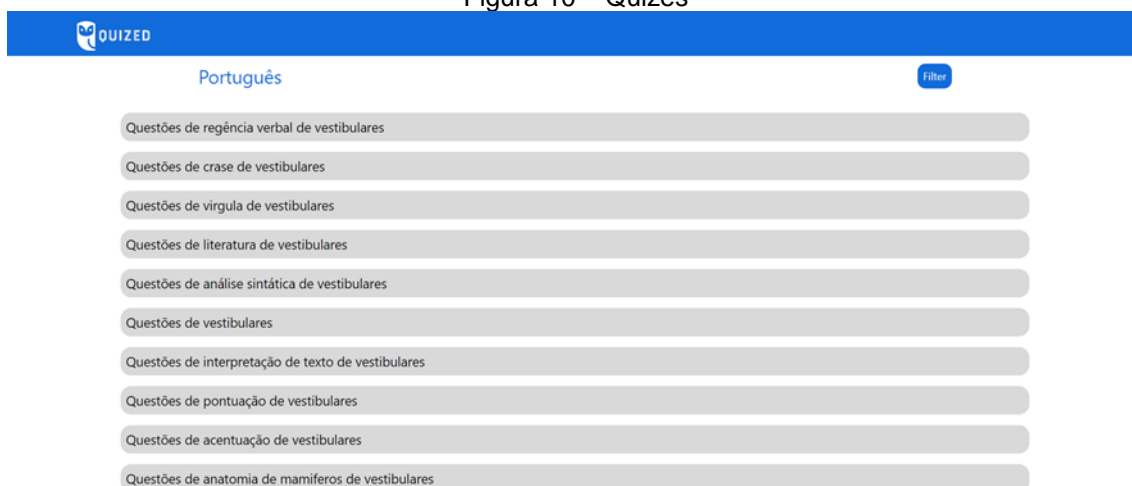
Figura 9 – Matérias



Fonte: Autoria própria

Figura 9 - Essa é a área de Matérias que será acessada pela criança onde cada um desses campos irá para a tela de quizzes onde a criança irá escolher um deles para responder.

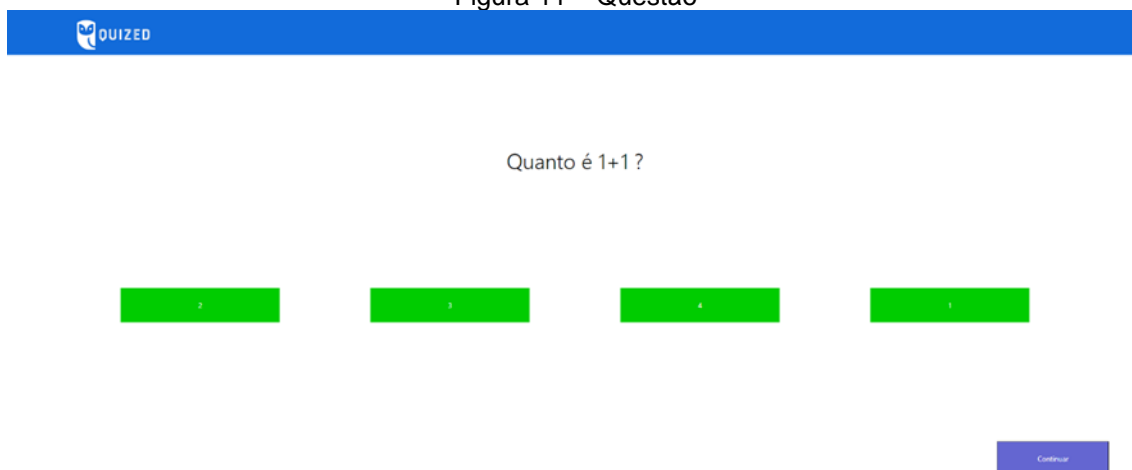
Figura 10 – Quizes



Fonte: Autoria própria

Figura 10 - A tela de quizzes é acessada pela de matérias, desse modo apresentado diversos quizzes relacionados a matérias que a criança terá acesso. Após selecionado o usuário será movido para as respectivas questões.

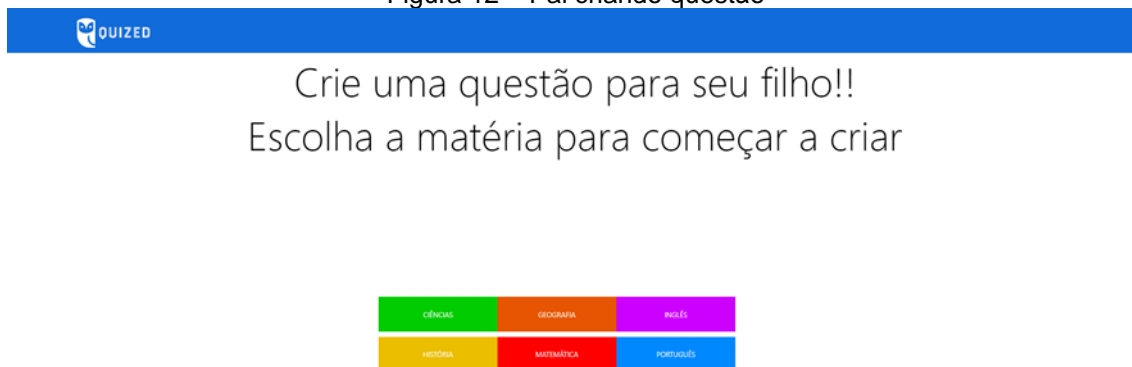
Figura 11 – Questão



Fonte: Autoria própria

Figura 11 - O campo questão, mostrara a criança o enunciado da questão e as alternativas desse modo a criança irá selecionar a alternativa e após isso ira clicar em continuar para ir a última questão.

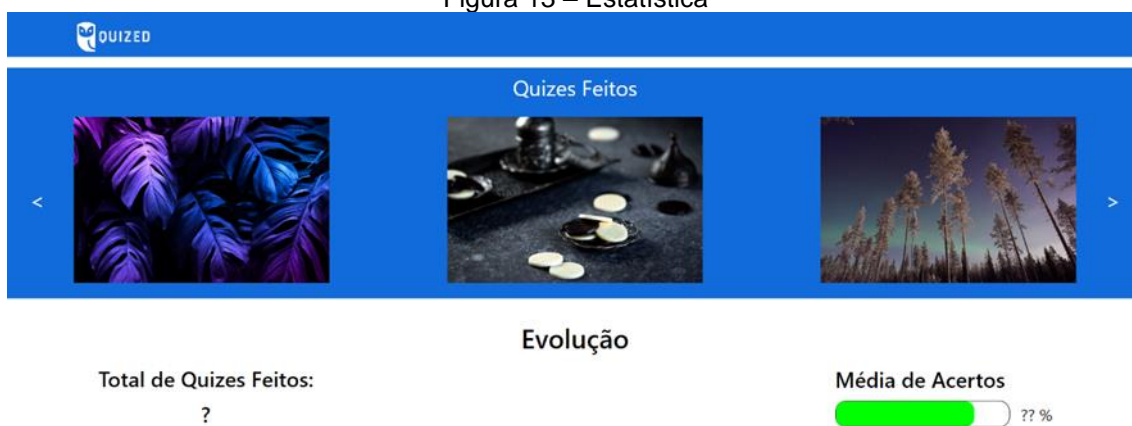
Figura 12 – Pai criando questão



Fonte: Autoria própria

Figura 12 - Essa é a tela que acessada a partir das telas de responsáveis, o usuário terá acesso as matérias onde escolhera em que matéria deseja criar a questão. Ao clicar sendo movido para tela onde irá as criar.

Figura 13 – Estatística



Fonte: Autoria própria

Figura 13 - A tela de Estatística é especificamente para o usuário, desse modo ele irá ter acesso tanto aos quizzes já feito assim com o numero feito e a porcentagem de acertos no total.

Figura 14 – Criar alternativa

The screenshot shows the 'Criar alternativa' (Create alternative) screen in the QUIZED application. At the top, there is a blue header bar with the QUIZED logo on the left. Below the header, the text 'Escreva o enunciado da questão' (Write the question statement) is centered. Underneath, there are four text input fields, each labeled 'Texto da alternativa' followed by a letter (A, B, C, D). To the right of these fields, there is a blue button labeled 'Criar' (Create).

Fonte: Autoria própria

Figura 14 - Essa tela vem após o responsável selecionar qual material ele irá criar para o filho, nessa etapa ele deve colocar o enunciado e as alternativas, após isso ele irá clicar em criar desse modo já lançando a questão para o filho e podendo criar o número de questões que desejar.

7.5. Política de Privacidade

A sua privacidade é importante para nós. É política do Eduquiz respeitar a sua privacidade em relação a qualquer informação sua que possamos coletar no site Eduquiz, e outros sites que possuímos e operamos.

Solicitamos informações pessoais apenas quando realmente precisamos delas para lhe fornecer um serviço. Fazemo-lo por meios justos e legais, com o seu conhecimento e consentimento. Também informamos por que estamos coletando e como será usado.

Apenas retemos as informações coletadas pelo tempo necessário para fornecer o serviço solicitado. Quando armazenamos dados, protegemos dentro de meios comercialmente aceitáveis para evitar perdas e roubos, bem como acesso, divulgação, cópia, uso ou modificação não autorizados.

Não compartilhamos informações de identificação pessoal publicamente ou com terceiros, exceto quando exigido por lei.

O nosso site pode ter links para sites externos que não são operados por nós. Esteja ciente de que não temos controle sobre o conteúdo e práticas desses sites e não podemos aceitar responsabilidade por suas respectivas políticas de privacidade.

Você é livre para recusar a nossa solicitação de informações pessoais, entendendo que talvez não possamos fornecer alguns dos serviços desejados.

O uso continuado de nosso site será considerado como aceitação de nossas práticas em torno de privacidade e informações pessoais. Se você tiver alguma dúvida sobre como lidamos com dados do usuário e informações pessoais, entre em contato conosco.

O serviço Google AdSense que usamos para veicular publicidade usa um cookie DoubleClick para veicular anúncios mais relevantes em toda a Web e limitar o número de vezes que um determinado anúncio é exibido para você.

Para mais informações sobre o Google AdSense, consulte as FAQs oficiais sobre privacidade do Google AdSense.

Utilizamos anúncios para compensar os custos de funcionamento deste site e fornecer financiamento para futuros desenvolvimentos. Os cookies de publicidade comportamental usados por este site foram projetados para garantir que você forneça os anúncios mais relevantes sempre que possível, rastreando anonimamente seus interesses e apresentando coisas semelhantes que possam ser do seu interesse.

Vários parceiros anunciam em nosso nome e os cookies de rastreamento de afiliados simplesmente nos permitem ver se nossos clientes acessaram o site através de um dos sites de nossos parceiros, para que possamos creditá-los adequadamente e, quando aplicável, permitir que nossos parceiros afiliados ofereçam qualquer promoção que pode fornecê-lo para fazer uma compra.

Compromisso do Usuário

O usuário se compromete a fazer uso adequado dos conteúdos e da informação que o Eduquiz oferece no site e com caráter enunciativo, mas não limitativo:

- A) Não se envolver em atividades que sejam ilegais ou contrárias à boa fé a à ordem pública;
- B) Não difundir propaganda ou conteúdo de natureza racista, xenofóbica, pixbet ou azar, qualquer tipo de pornografia ilegal, de apologia ao terrorismo ou contra os direitos humanos;
- C) Não causar danos aos sistemas físicos (hardwares) e lógicos (softwares) do Eduquiz, de seus fornecedores ou terceiros, para introduzir ou disseminar vírus informáticos ou quaisquer outros sistemas de hardware ou software que sejam capazes de causar danos anteriormente mencionados.

Mais informações

Esperemos que esteja esclarecido e, como mencionado anteriormente, se houver algo que você não tem certeza se precisa ou não, geralmente é mais seguro deixar os cookies ativados, caso interaja com um dos recursos que você usa em nosso site.

Esta política é efetiva a partir de 19 de Outubro de 2023 17:18

7.6. Termos de Uso

1. Termos

Ao acessar ao site Eduquiz, concorda em cumprir estes termos de serviço, todas as leis e regulamentos aplicáveis e concorda que é responsável pelo cumprimento de todas as leis locais aplicáveis. Se você não concordar com algum desses termos, está proibido de usar ou acessar este site. Os materiais contidos neste site são protegidos pelas leis de direitos autorais e marcas comerciais aplicáveis.

2. Uso de Licença

É concedida permissão para baixar temporariamente uma cópia dos materiais (informações ou software) no site Eduquiz, apenas para visualização transitória pessoal e não comercial. Esta é a concessão de uma licença, não uma transferência de título e, sob esta licença, você não pode:

modificar ou copiar os materiais;

usar os materiais para qualquer finalidade comercial ou para exibição pública (comercial ou não comercial);

tentar descompilar ou fazer engenharia reversa de qualquer software contido no site Eduquiz;

remover quaisquer direitos autorais ou outras notações de propriedade dos materiais;
ou

transferir os materiais para outra pessoa ou 'espelhe' os materiais em qualquer outro servidor.

Esta licença será automaticamente rescindida se você violar alguma dessas restrições e poderá ser rescindida por Eduquiz a qualquer momento. Ao encerrar a visualização desses materiais ou após o término desta licença, você deve apagar todos os materiais baixados em sua posse, seja em formato eletrônico ou impresso.

3. Isenção de responsabilidade

Os materiais no site da Eduquiz são fornecidos 'como estão'. Eduquiz não oferece garantias, expressas ou implícitas, e, por este meio, isenta e nega todas as outras garantias, incluindo, sem limitação, garantias implícitas ou condições de

comercialização, adequação a um fim específico ou não violação de propriedade intelectual ou outra violação de direitos.

Além disso, o Eduquiz não garante ou faz qualquer representação relativa à precisão, aos resultados prováveis ou à confiabilidade do uso dos materiais em seu site ou de outra forma relacionado a esses materiais ou em sites vinculados a este site.

4. Limitações

Em nenhum caso o Eduquiz ou seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos (incluindo, sem limitação, danos por perda de dados ou lucro ou devido a interrupção dos negócios) decorrentes do uso ou da incapacidade de usar os materiais em Eduquiz, mesmo que Eduquiz ou um representante autorizado da Eduquiz tenha sido notificado oralmente ou por escrito da possibilidade de tais danos. Como algumas jurisdições não permitem limitações em garantias implícitas, ou limitações de responsabilidade por danos conseqüentes ou incidentais, essas limitações podem não se aplicar a você.

5. Precisão dos materiais

Os materiais exibidos no site da Eduquiz podem incluir erros técnicos, tipográficos ou fotográficos. Eduquiz não garante que qualquer material em seu site seja preciso, completo ou atual. Eduquiz pode fazer alterações nos materiais contidos em seu site a qualquer momento, sem aviso prévio. No entanto, Eduquiz não se compromete a atualizar os materiais.

6. Links

O Eduquiz não analisou todos os sites vinculados ao seu site e não é responsável pelo conteúdo de nenhum site vinculado. A inclusão de qualquer link não implica endosso por Eduquiz do site. O uso de qualquer site vinculado é por conta e risco do usuário.

Modificações

O Eduquiz pode revisar estes termos de serviço do site a qualquer momento, sem aviso prévio. Ao usar este site, você concorda em ficar vinculado à versão atual desses termos de serviço.

Lei aplicável

Estes termos e condições são regidos e interpretados de acordo com as leis do Eduquiz e você se submete irrevogavelmente à jurisdição exclusiva dos tribunais naquele estado ou localidade.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do conteúdo do trabalho de conclusão de curso, é possível afirmar que as metas estipuladas ao longo do projeto foram atingidas, já que o site permitiu que os quizzes fossem criados, respondidos e resultados acessados, auxiliando, assim, na aprendizagem, tanto de menores, quanto de pessoas mais velhas. Como implementações futuras, fica as estatísticas de usuários, as quais são individuais e dependem do uso do aplicativo por parte de um público. Outrossim, a função de usuário não está presente no site, por razões similares.

REFERÊNCIAS

LIMA, Marco Aurélio Souza Lima. DBDesigner: Modelagem de dados, 2007. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/dbdesigner-modelagem-de-dados/6840>. Acesso em: 26 out. 2023.

MACORATTI, José Carlos. Visual Studio Code – Apresentando o editor multiplataforma da Microsoft, 2016. Disponível em: <https://imasters.com.br/desenvolvimento/visual-studio-code-apresentando-o-editor-multiplataforma-da-microsoft>. Acesso em 19 out. 2023.

MUGNAINI, Rogério; STREHL, Letícia. Recuperação e impacto da produção científica na era Google: uma análise comparativa entre o Google Acadêmico e a Web of Science. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, n. Esp, p. 92-105, 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/147/14709808.pdf>. Acesso em: 16/11/2023.

NASCIMENTO, Karla Angélica Silva do; CORDEIRO, Lia Poti Gomes; DUARTE, Beatrice Araújo; TELLES, Julio Cesar Couto Bem Siqueira. Ferramenta de Prototipagem para Criação de um Aplicativo para o Ensino na Saúde. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 26. , 2020, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020 . p. 509-513. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/12658/12521>. Acesso em: 16/11/2023.

ROSCHELLE, Jeremy M.; PEA, Roy D.; HOADLEY, Christopher M.; GORDIN, Douglas N.; MEANS, Barbara M.. Changing how and what children learn in school with computer-based technologies. **The future of children**, Princeton, v 10, n 2, p. 76-101, 2000. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/12076319_Changing_How_and_What_Children_Learn_in_School_with_Computer-Based_Technologies. Acesso em: 16/11/2023.

SÁ, Victor Maia de. **Explorando o github: um objeto de aprendizagem sobre o sistema de controle de versões**. Trabalho de conclusão de curso – Campus Araranguá, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/248952/EXPLORANDO%20%20GITHUB%20UM%20OBJETO%20DE%20APRENDIZAGEM%20ABRANGENTE%20SOBRE%20O%20SISTEMA%20DE%20CONTROLE%20DE%20VERS%c3%95ES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 16/11/2023.

SOUZA, Elaine Calasans; DE OLIVEIRA, Marcus Rogério. COMPARATIVO ENTRE OS BANCOS DE DADOS MYSQL E MONGODB: quando o MongoDB é indicado para o desenvolvimento de uma aplicação. **Revista Interface Tecnológica**, v. 16, n. 2, p. 38-48, 2019. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/view/664/411>. Acesso em: 16/11/2023