

## METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

## Documento de Visão de Sistema

## Aplicativo MobEdu

## NOMENCLATURA PADRÃO DO DOCUMENTO

MDS\_GRUPOC\_DOCVISA0\_MOBEDU\_ADULT.docx

## INFORMAÇÕES SOBRE O PROJETO

| <i>MobEdu – Mobile Education for Adults</i> |                              |
|---|------------------------------|
| <b>Gestor do Projeto</b>                    | <b>Gerente de Projeto</b>    |
| Edgard Costa Oliveira                       | Alexandre Simões de C. Costa |
| ecosta@unb.br                               | 180096834@aluno.unb.br       |
| (61) 992196093                              | (61) 982683426               |

## OBJETIVO DESTE DOCUMENTO

*Objetivo deste Documento*

Este documento tem como objetivo estabelecer uma visão de alto nível para os requisitos técnicos mais detalhados do aplicativo. Nele serão feitas adaptações necessárias ao longo do projeto para que as necessidades sejam atendidas.

## HISTÓRICO DE REVISÃO

| <i>Histórico de Revisão</i> |         |                                  |   |        |
|-----------------------------|---------|----------------------------------|---|--------|
| Data                        | Demanda | Autor                            | Descrição   | Versão |
| 07/11/2020                  | SR00001 | Bruno Borba,<br>Alexandre Simões | Criação do documento  | 0.1    |
| 11/11/2020                  | SR00002 | Alexandre Simões                 | Revisão do documento.   | 0.2    |
| 13/11/2020                  | SR00003 | Bruno Borba                      | Formatação e alteração da<br>descrição dos envolvidos             | 0.3    |
| 16/11/2020                  | SR00004 | Alexandre Simões                 | Revisão, alteração dos requisitos<br>funcionais e das referências | 0.4    |
|                             |         |                                  | Revisão final do documento  | 1.0    |

## 1. ESCOPO DO PRODUTO

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|

O projeto consiste no desenvolvimento de um aplicativo de celular capaz de auxiliar famílias de catadores de lixo a ter uma relação controlada com o dinheiro através da gestão e educação financeira.

O sistema deverá ser capaz de fornecer os seguintes serviços para atender às necessidades dos interessados:

- Cadastro de usuário
- Verificação do login do usuário
- Método Gamificado de gerir dinheiro fictício
- Avatar criado e customizado pelo usuário
- Loja de acessórios para o avatar
- Visão consolidada das conquistas
- Histórico dos ganhos de moedas fictícias
- Aviso de recebimento de moedas fictícias
- Formação de equipes de trabalho
  - O sistema deve ranquear os usuários
- Formação de equipe familiar
  - O sistema deve fazer a distribuição de recompensas
- Cursos educacionais
- Ferramenta de controle financeiro
  - O sistema deve permitir a inserção de dados financeiros
  - O sistema deve tipificar os dados inseridos
  - O sistema deve permitir a edição de dados financeiros inseridos
  - O sistema deve calcular o saldo conforme as entradas
  - O sistema deve calcular a média dos gastos semanais
  - O sistema deve calcular a média dos gastos mensais
  - O sistema deve fornecer de uma forma visual o acompanhamento financeiro
  
- Indicação do aplicativo para terceiros
- Esclarecimento de dúvidas sobre o aplicativo.
- Visualização dos dados cadastrais
- Alteração dos dados cadastrais
- Envio de notificação ao usuário
- Desativação de conta

## **2. NÃO ESCOPO DO PRODUTO**

O sistema **NÃO** deverá fornecer os serviços para atender as necessidades dos interessados:

- O sistema não terá ajuda online;
- O sistema não fornecerá certificado digital.

- O sistema não interferirá diretamente na forma com que os usuários utilizam os próprios recursos.
- O sistema não permitirá que o usuário gaste dinheiro com o aplicativo.
- O aplicativo não será responsável por realizar a troca de moedas fictícias por recompensas físicas

### 3. DESCRIÇÃO DOS ENVOLVIDOS

#### 3.1 Resumo dos envolvidos

| Nome                   | Responsabilidades   |
|------------------------|---|
| Coordenador do Projeto | <ul style="list-style-type: none"><li>- Validar artefatos;</li><li>- Relatar o problema do cliente;</li><li>- Definir aprovação do projeto;</li><li>- Validar entregas;</li></ul>   |
| Gerente                | <ul style="list-style-type: none"><li>- Definir as necessidades do cliente;</li><li>- Solicitar melhorias das entregas;</li><li>- Gerenciar cronograma;</li><li>- Gerenciar recursos;</li><li>- Gerenciar riscos;</li><li>- Gerenciar escopo;</li><li>- Validar protótipo com stakeholders;</li><li>- Elaborar e revisar documentos</li></ul> |
| Integrantes            | <ul style="list-style-type: none"><li>- Definir e Desenvolver artefatos;</li><li>- Validar protótipo com stakeholders;</li><li>- Desenvolver fluxograma;</li><li>- Desenvolver protótipo;</li><li>- Desenvolver gamificação;</li><li>- Elaborar documentos;</li></ul>   |
| PSP 3                  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Definir e fornecer os conteúdos da educação financeira;</li><li>- Definir metodologias de metrificação do aprendizado;</li></ul>  |
| PSP 5                  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Validar artefatos;</li><li>- Validar documentos</li></ul>   |
| PSP 8                  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Gerenciar a comunicação entre as turmas de PSPs</li></ul>   |

#### 3.2 Resumo dos Usuários/Atores

| Nome                        | Responsabilidades   | Perfil   |
|-----------------------------|---|--|
| Administrador do aplicativo | <ul style="list-style-type: none"><li>- Administrar disponibilidade dos cursos;</li><li>- Implementar melhorias;</li><li>- Resolver bugs;</li><li>- Administrar disponibilidade acessórios para o avatar;</li></ul> | Gerenciar todos os cadastros e configurações do sistema.   |
| Usuários                    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Gerenciar suas Finanças</li><li>- Fazer os Cursos Educacionais</li><li>- Usufruir das Funcionalidades do Aplicativo</li></ul>   | Colaboradores das cooperativas de resíduos, faixa etária de 18 a 35 anos, ensino fundamental completo. |

## 4. VISÃO GERAL DO PRODUTO

### 4.1 Requisitos Funcionais

| Nº    | Nome                          | Descrição   |
|-------|-------------------------------|---|
| RF001 | Cadastrar Usuário             | Permite cadastrar as informações a respeito de usuários do aplicativo.  |
| RF002 | Validar Usuário               | Permite visualizar e validar as informações a respeito de usuários do aplicativo.   |
| RF003 | Alterar Usuário               | Permite visualizar, alterar e excluir as informações a respeito de usuários do aplicativo.  |
| RF004 | Criar Avatar                  | Permite criar o avatar do usuário.  |
| RF005 | Manter Avatar                 | Permite visualizar e editar o avatar do usuário   |
| RF006 | Armazenar Avatar              | Permite armazenar e visualizar os acessórios comprados com moedas fictícias.  |
| RF007 | Controlar moedas fictícias    | Permite registrar e visualizar histórico ganhos e gastos de moedas fictícias.   |
| RF008 | Incluir cursos                | Permite inserir cursos no aplicativo  |
| RF009 | Manter cursos                 | Permite alterar cursos existentes no aplicativo, assim como registrar e visualizar os cursos concluídos.                                  |
| RF010 | Excluir Cursos                | Permite excluir cursos existentes no aplicativo.  |
| RF011 | Integrar usuários familiares  | Permite criar, alterar e excluir grupo familiar.  |
| RF012 | Integrar usuários de trabalho | Permite criar, alterar e excluir grupo de trabalho  |
| RF013 | Manter controle financeiro    | Permite registrar, alterar, visualizar e excluir dados financeiros.   |
| RF014 | Manter compartilhamento       | Permite compartilhar o link do aplicativo com um certo identificador personalizado para cada usuário, para que o se beneficie unicamente. |
| RF015 | Gerir dúvidas                 | Permite sanar dúvidas de usabilidade do aplicativo, para que seja auto instrutivo   |
| RF016 | Controlar notificações        | Permite controlar notificações para alertas do cotidiano e gerar mais engajamento   |

### 4.2 Requisitos Não Funcionais

| Nº     | Nome          | Descrição   |
|--------|---------------|---|
| RNF001 | Usabilidade   | O sistema deve facilitar para o usuário a compreensão da funcionalidade disponível através do uso de simbologias dentro do meio no qual ele está inserido. Deverá possuir uma apresentação simples tornando realização das ações de forma intuitiva e lógica. |
| RNF002 | Desempenho    | O sistema deve ter tempo de resposta de no máximo 3 segundos.   |
| RNF003 | Armazenamento | Deve ser capaz de armazenar dados internamente e na nuvem.  |
| RNF004 | Segurança     | Deve ser capaz de cadastrar senha por usuário.  |

**Guia de Preenchimento**  
**Documento de Visão de Negócio**

---

|        |                 |   |
|--------|-----------------|---|
| RNF005 | Compatibilidade | Deve ser compatível com o sistema operacional Android 6.0 ou superior   |
| RNF006 | Legalidade      | Deve se comprometer com a Lei Geral de Proteção de Dados, assim como as restrições para um aplicativo inserindo termo de uso, termo do cliente. |

## 5. RESTRIÇÕES

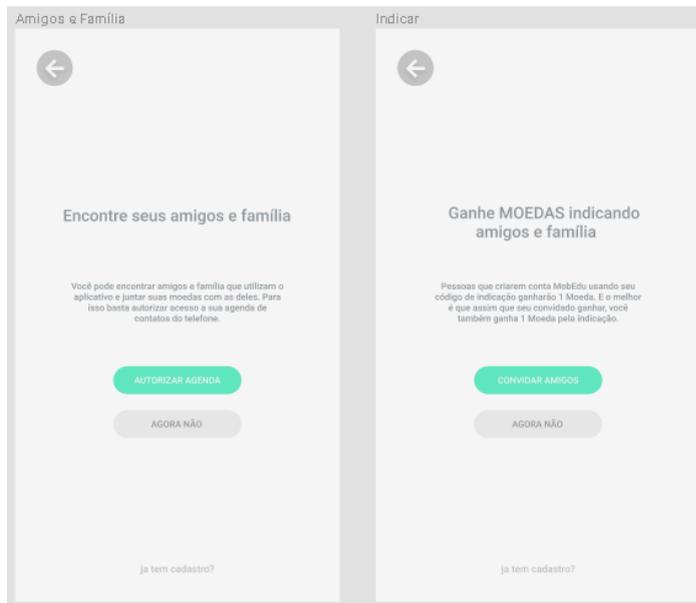
- Sistema operacional - Android
- Requisitos mínimos de hardware:
  - Processador - 1.2 GHz Quad Core
  - Chipset - Cortex-A53 Qualcomm Snapdragon 410 MSM8916 ou equivalentes
  - RAM – 1,5 GB
- O sistema deve ocupar no máximo 50 MB do armazenamento;
- Internet para baixar o aplicativo em primeiro momento

## 6. INTERFACE

## 6.1 Cadastro

The wireframe illustrates a six-step registration process:

- Início:** Welcomes the user with "OLÁ, SEJA BEM VINDO" and offers "CADASTRAR" (highlighted in green) and "ENTRAR" buttons.
- CPF:** Requests the user's CPF with the text "Vamos começar com sua identificação". The input field is labeled "CPF (somente números)". A green "AVANÇAR" button is at the bottom.
- Nome:** Requests the user's name with the text "Vamos começar com sua identificação". The input field is labeled "Nome Completo". A green "AVANÇAR" button is at the bottom.
- Telefone:** Requests the user's phone number with the text "Qual seu telefone?". It includes a note: "Iremos te enviar um código de confirmação para garantir que só você vai ter acesso à sua conta." Input fields for "DDD" and "Número de telefone" are provided. A green "AVANÇAR" button is at the bottom.
- Verificação:** Requests a verification code with the text "Código de verificação". A note says: "Para continuar, digite aqui o código de quatro dígitos que te enviamos por SMS." The input field is labeled "XXXX". A green "AVANÇAR" button is at the bottom.
- Senha:** Requests the user to create a password with the text "Crie sua senha". A note says: "Crie uma senha de no mínimo 6 caracteres". Input fields for "Registre sua senha" and "Confirme sua senha" are provided. A green "AVANÇAR" button is at the bottom.



### 6.1.1 Descrição

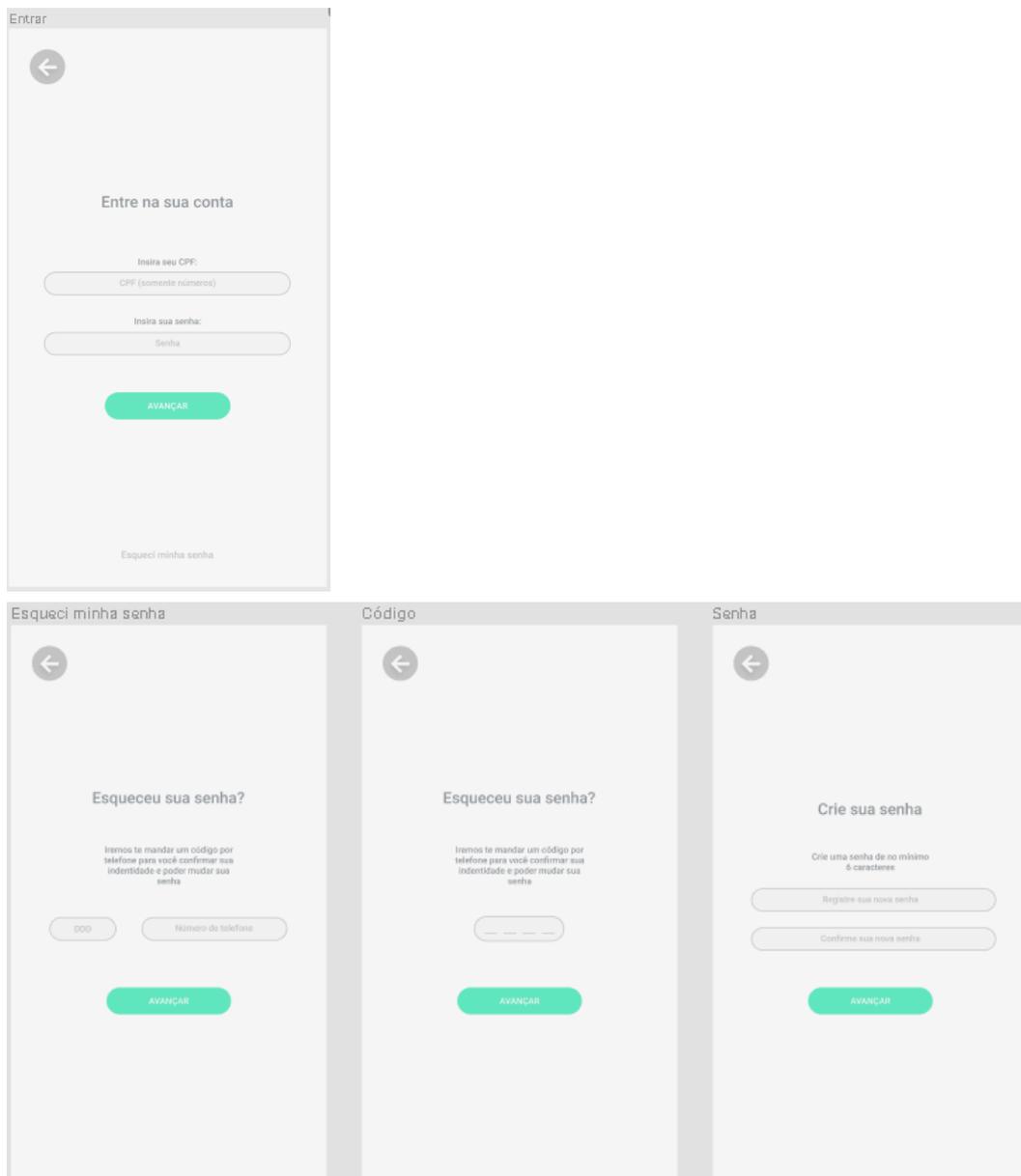
A tela de início tem como um de seus objetivos guiar o usuário durante o cadastro no aplicativo e coletar dados principais, como: nome, número de telefone, CPF gerando posteriormente um código de verificação para definição de senha e finalização do cadastro. Após a realização de cadastro duas mensagens principais vão aparecer, é possível aceitar a opção de encontrar amigos e família que usam o aplicativo dando acesso a lista de contatos do telefone, clicando no botão “autorizar agenda” e também pode optar por indicar amigos e família para usarem o aplicativo por meio do envio de um link e a partir do momento que o link contendo o código é utilizado são obtidas moedas por indicação, clicando no botão “convide amigos”, caso não deseje fazer nenhuma das duas ações basta clicar em “agora não”.

### 6.1.2 Regras de apresentação:

- Ao clicar em “cadastrar” há o redirecionamento para a tela de cadastro de CPF.
- Ao clicar em “login” há o redirecionamento para a tela de login.
- Ao clicar no campo de CPF abre-se uma caixa de texto.
- Ao clicar em “avançar” na página do CPF há o redirecionamento para a página de nome.
- Ao clicar no campo de nome abre-se uma caixa de texto.
- Ao clicar em avançar na página de nome há o redirecionamento para a página de telefone
- Ao clicar no campo de telefone abre-se uma caixa de texto.
- Ao clicar em “avançar” na página de telefone há o redirecionamento para a página de código de verificação
- Ao clicar no campo de código de verificação abre-se uma caixa de texto
- Ao clicar em “avançar” na página de código de verificação há o redirecionamento para a página de criação de senha
- Ao clicar nos campos de senha abrem-se caixas de texto
- Ao clicar em “avançar” na tela de senha há o redirecionamento para a tela de encontre sua família

- Ao clicar em “autorizar agenda” há a permissão do app de obter dados da agenda e em seguida há o redirecionamento para a tela de indicação do aplicativo
- Ao clicar em “agora não” há o redirecionamento para a tela de indicação do aplicativo
- Ao clicar em “indicar amigos” o usuário recebe o link de compartilhamento do aplicativo
- Ao clicar em “agora não” há o redirecionamento para a tela de home

## 6.2 Login



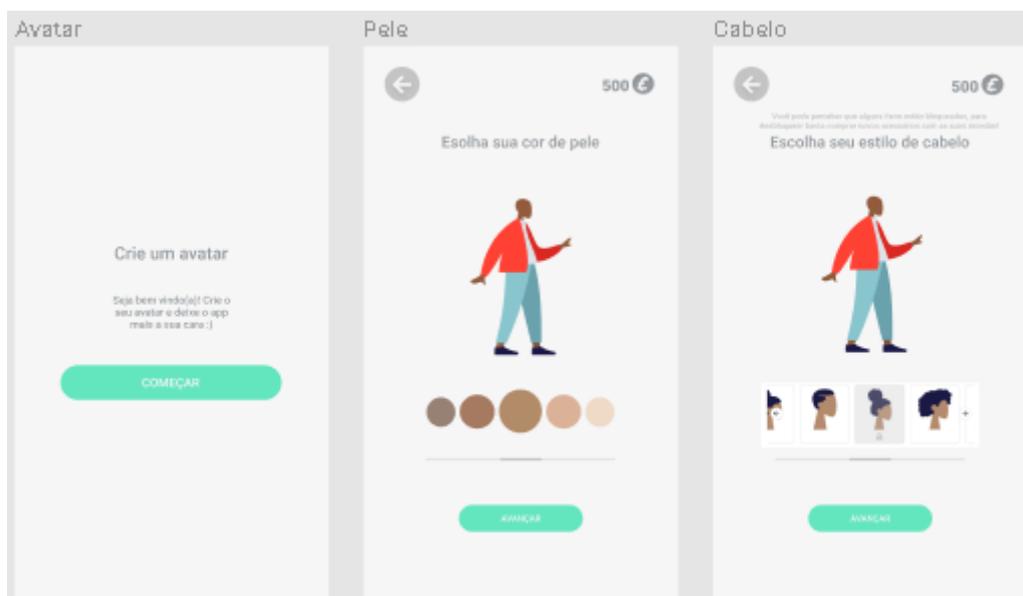
### 6.2.1 Descrição

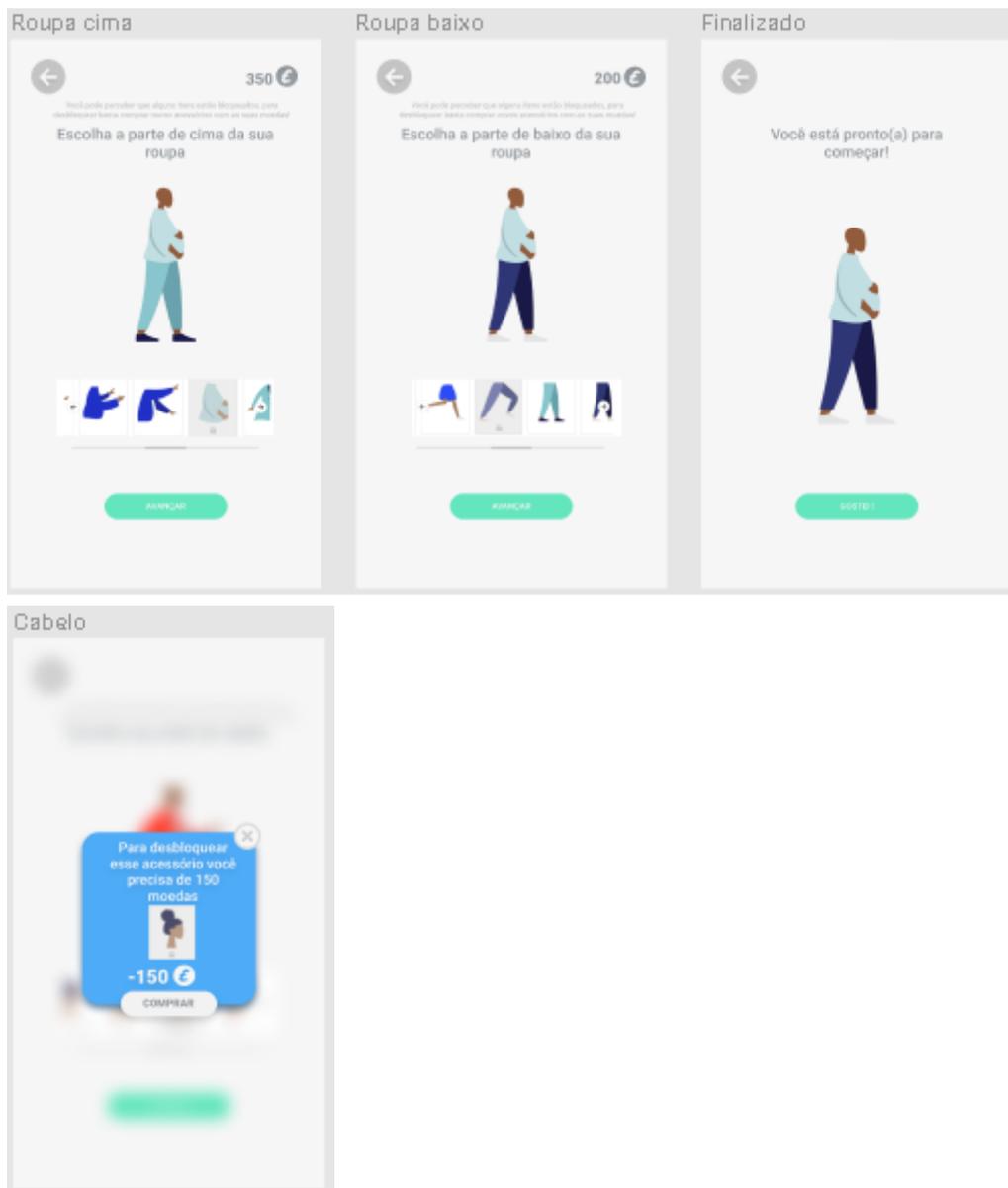
Na tela de login, basta o usuário clicar em “entrar” e preencher seus dados de CPF e senha para entrar na conta, em caso de “esquecer senha” basta clicar no respectivo botão e adicionar o número de celular para receber um código de confirmação e definir uma nova senha.

### 6.2.2 Regras de apresentação:

- Ao clicar em “CPF” abre-se uma caixa de números
- Ao clicar em “Senha” abre-se uma caixa de senha
- Ao clicar em “Esqueci minha senha” o usuário é redirecionado para a tela de senha esquecida
- Ao clicar em “DDD” abre-se uma caixa de números
- Ao clicar em “Número de Telefone” abre-se uma caixa de números
- Ao clicar em “Avançar” redireciona para a página de confirmação do código
- Ao clicar no campo com linhas tracejadas abre-se uma caixa de número
- Ao clicar em “Avançar” redireciona para a tela de criar nova senha
- Ao clicar em “Registre sua nova senha” abre-se uma caixa de texto
- Ao clicar em “Confirme sua nova senha” abre-se uma caixa de texto
- Ao clicar em “Avançar” é redirecionado para a tela inicial de login

### 6.3 Criação do Avatar





### 6.3.1 Descrição

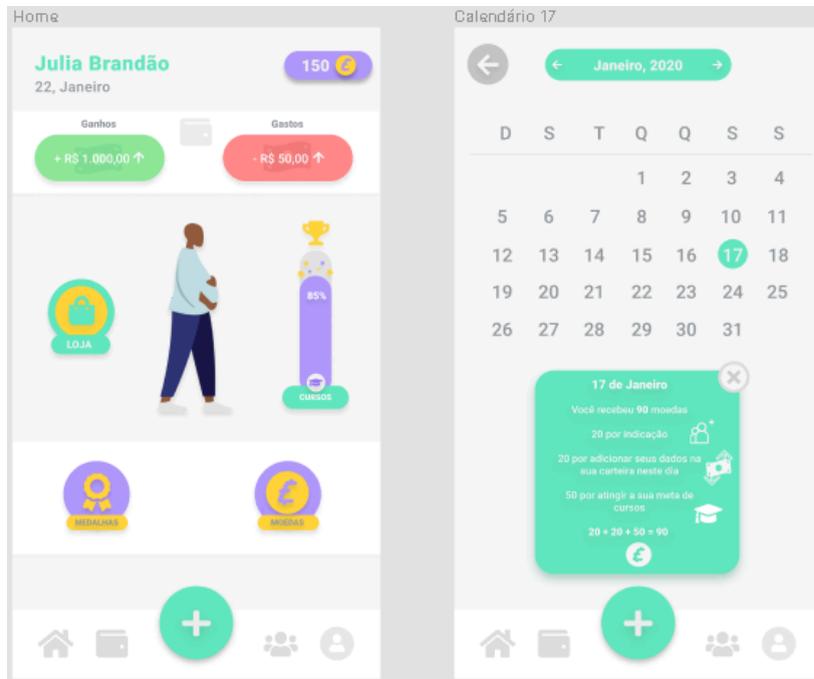
Nas telas acima ocorre a criação do avatar do usuário, onde ocorre a escolha da cor de pele, cabelo, parte de cima da roupa e parte de baixo da roupa. A última tela mostra o pop-up que aparece ao escolher um acessório, permitindo que o usuário compre o acessório escolhido.

### 6.3.2 Regras de apresentação:

- Ao clicar em “começar” o usuário ganha 500 Eds e é redirecionado para tela de para escolher o tom de cor do avatar
- Ao clicar em “Avançar” o usuário vai até a tela de escolher o penteado
- Ao clicar em “Avançar” partiremos para a escolha da roupa superior
- Ao clicar em “Avançar” partiremos para a escolha da roupa inferior

OBS: se clicar em algum acessório aparecerá um pop-up de compra do item.

## 6.4 Pagina Principal



### 6.4.1 Descrição

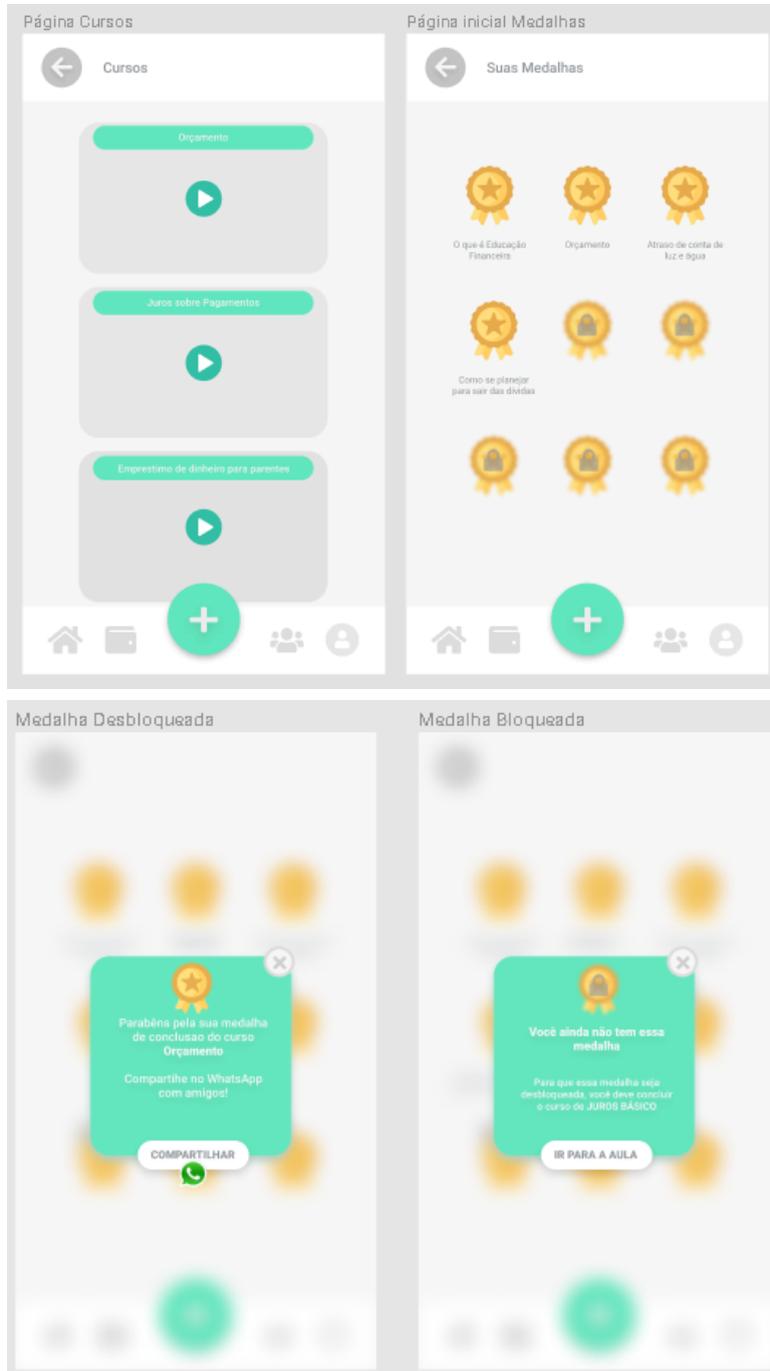
Na página principal é possível ter uma visão geral dos dados da sua carteira como saldo e gastos do mês, também é possível acompanhar o número de moedas virtuais disponíveis para uso na loja e o progresso nos cursos de educação financeira. Outras opções de clique são apresentadas na tela inicial, como o botão para a visualização das páginas de carteira, equipes, perfil, cursos, medalhas, moedas e loja. Ao clicar no botão que representa uma moeda entra-se na página de visualização específica das moedas que obtidas, onde é possível visualizar quantas moedas foram obtidas em cada dia de mês e quais ações foram geradoras daquelas moedas.

### 6.4.2 Regras de apresentação:

- Ao clicar em “loja” há o redirecionamento para a tela de loja
- Ao clicar em “medalhas” há o redirecionamento para a tela de medalhas
- Ao clicar em “moedas” há o redirecionamento para a tela de calendário
- Ao clicar em “cursos” há o redirecionamento para a tela de cursos
- Ao clicar no ícone de carteira na barra de navegação há o redirecionamento para a tela de geral de carteira
- Ao clicar no ícone de “+” na barra de navegação há o redirecionamento para a tela de input de dados
- Ao clicar no ícone de equipe na barra de navegação há o redirecionamento para a tela de equipe familiar
- Ao clicar no ícone de perfil na barra de navegação há o redirecionamento para a tela de perfil
- Ao clicar barra de mês na tela de calendário abre-se uma lista dos meses

- Ao clicar em um dia no calendário abre-se um pop-up com a descrição do dia

## 6.5 Cursos e Medalhas



### 6.5.1 Descrição

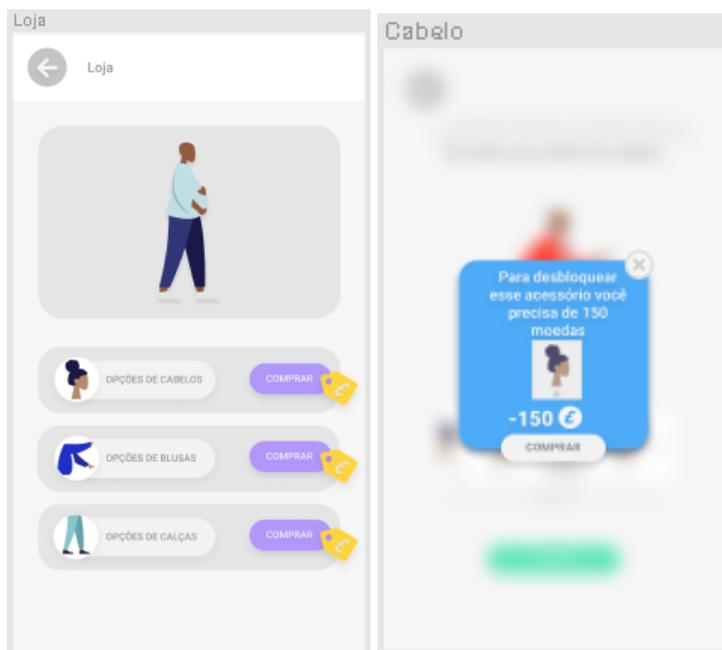
Ao clicar no botão “cursos” abaixo da barra de progresso da tela inicial entra-se na página de cursos onde pode ter acesso a todo o conteúdo de educação financeira do aplicativo. Ao clicar no ícone roxo e amarelo com uma imagem representativa e a descrição “medalhas” tem-se o acesso a todas as medalhas dos cursos assistidos pelo usuário. Medalhas que possuem um cadeado são medalhas que podem ser obtidas ao finalizar o respectivo curso ao

clicar na medalha um pop-up aparecerá na tela e junto a isso uma opção de “ir para a aula”. Ao clicar em medalhas já obtidas, tem-se a opção de compartilhá-las por WhatsApp clicando no botão “compartilhar”.

### 6.5.2 Regras de Apresentação:

- Ao clicar no Botão de Play abre-se o vídeo referente ao curso descrito
- Ao clicar na seta para esquerda volta-se para a última
- Ao clicar no ícone de medalha abre-se um pop-up mostrando qual foi a conquista concluída.
- Ao clicar em “Compartilhar” abre-se o aplicativo do Whatsapp com uma mensagem predefinida da conquista, para compartilhar.
- Ao clicar em uma medalha bloqueada abre-se um pop-up mostrando a conquista que ainda não foi concluída
- Ao clicar em “IR PARA A AULA” há o redirecionamento ao curso descrito no pop-up

## 6.6 Loja



### 6.6.1 Descrição

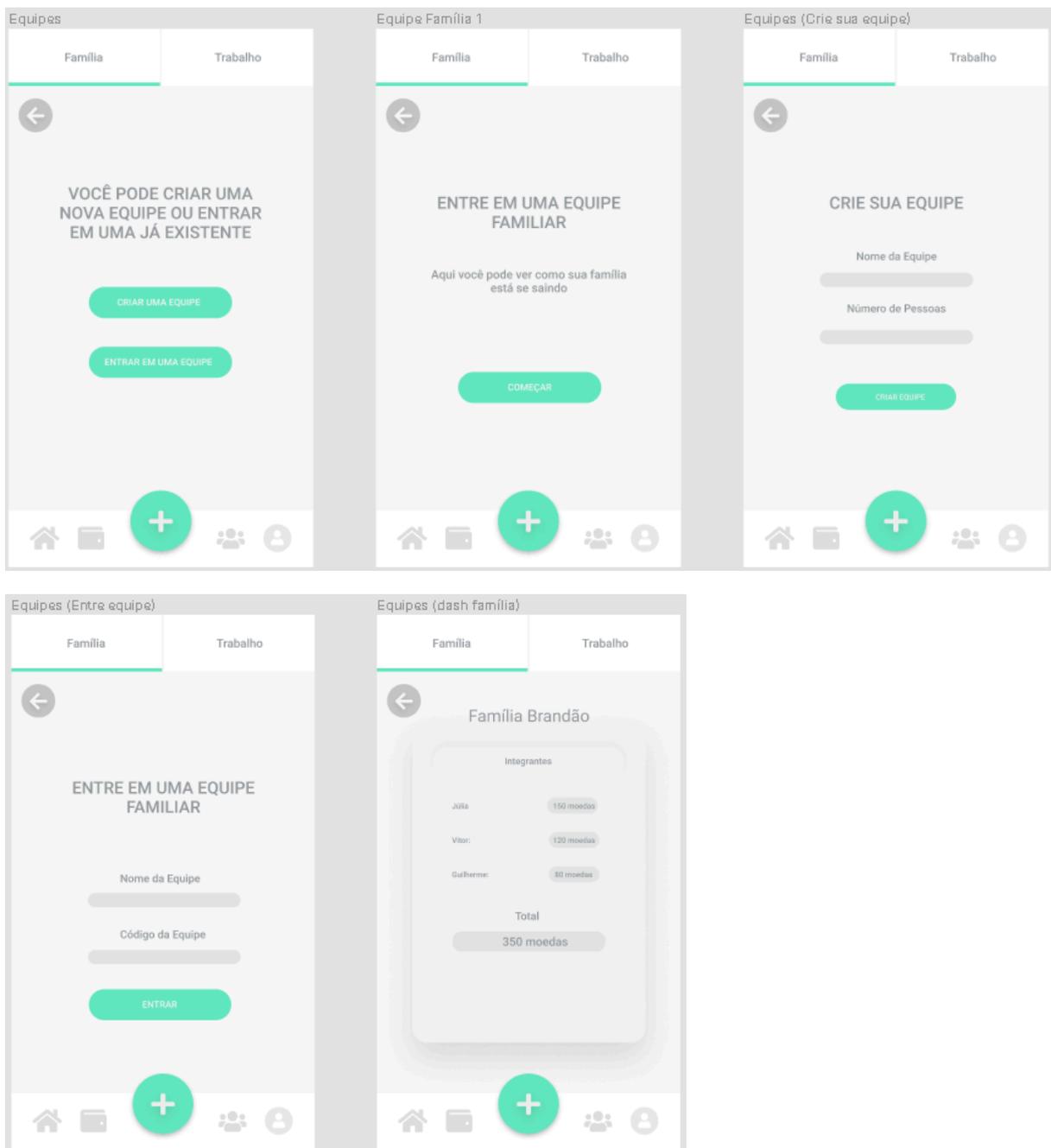
Clicando no botão “loja”, situado ao lado esquerdo do avatar presente na tela inicial, entra-se na página de loja virtual do aplicativo, onde é possível comprar acessórios para o avatar com as moedas virtuais, na loja há a opção de comprar diferentes cabelos, blusas e calças para o avatar e personaliza-lo da forma desejada.

### 6.6.2 Regras de Apresentação:

- Ao clicar em “comprar” abre se um pop-up de confirmação da compra
- Ao clicar na seta para esquerda volta-se para a última tela
- Ao clicar em “comprar” no pop-up fecha-se o pop-up

- Ao clicar no ícone de “x” no pop-up fecha-se o pop-up

## 6.7 Equipe Familiar



### 6.7.1 Descrição

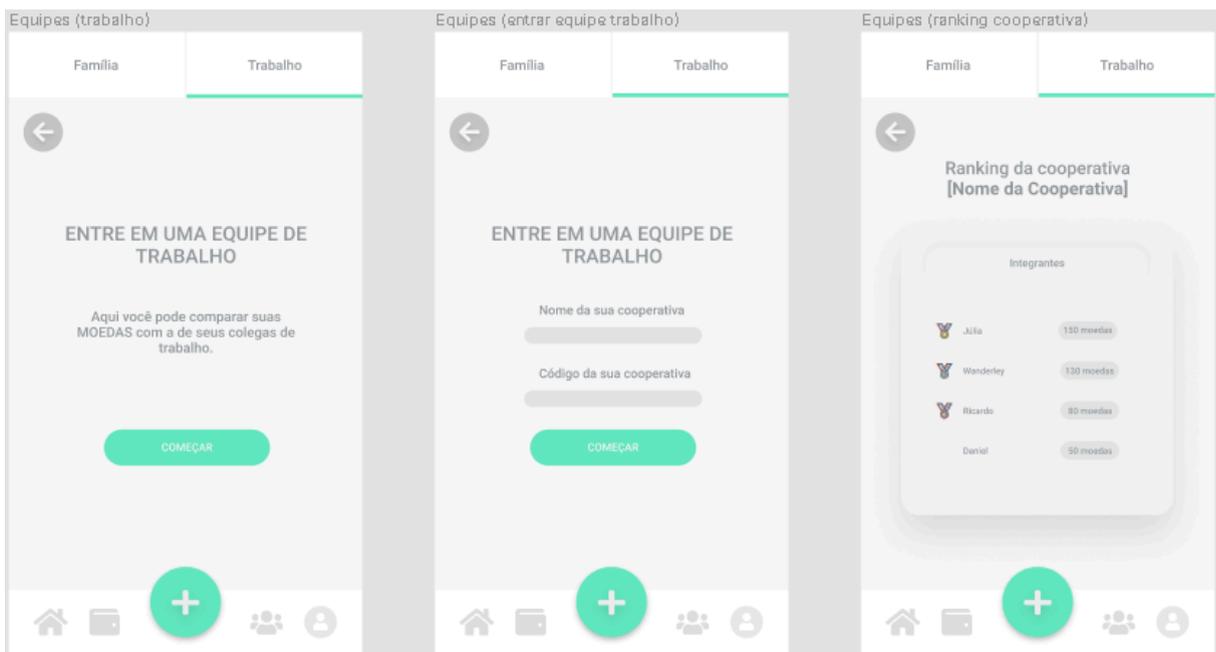
A Visão de Equipes é responsável pela integração entre os usuários onde dividimos em dois tipos os familiares e o trabalho, e com métodos diferentes onde o familiar tem uma visão

consolidada simbolizando a soma dos esforços da família. Para entrar em uma equipe é necessário o Nome da Equipe e o Código da Equipe. O valor somado é a quantidade de moedas acumuladas no mês.

### 6.7.2 Regras de apresentação:

- Ao clicar em “Trabalho” na barra de navegação superior há o redirecionamento para a tela de equipe de trabalho.
- Ao clicar em “Família” na barra de navegação superior há o redirecionamento para a tela de equipe familiar.
- Ao clicar em “Criar uma Equipe” há o redirecionamento para tela “Crie sua Equipe” sendo do tipo especificado na barra de navegação superior
- Ao clicar em “Nome da Equipe” abre-se uma caixa de texto
- Ao clicar em “Tipo de Equipe” abre-se uma caixa de seleção com as opções de Familiar/Trabalho.
- Ao clicar em “Criar Equipe” há o redirecionamento para a equipe criada.
- Ao clicar em “Entrar em uma equipe” há o redirecionamento para tela de Entre em Uma Equipe [do modelo especificado na barra de navegação superior]”
- Ao clicar em “Começar” há o redirecionamento para a tela de “entrar em uma Equipe” onde será colocada as chaves de acesso.
- Ao clicar em “Nome da Equipe” abre-se uma caixa de texto.
- Ao clicar em “Código da sua Equipe” abre-se uma caixa de texto.
- Ao clicar em “Entrar” há um redirecionamento para a equipe no modelo especificado na barra de navegação acima.
- Ao clicar na Seta para a esquerda há um redirecionamento para a última tela.

## 6.8 Equipe de Trabalho



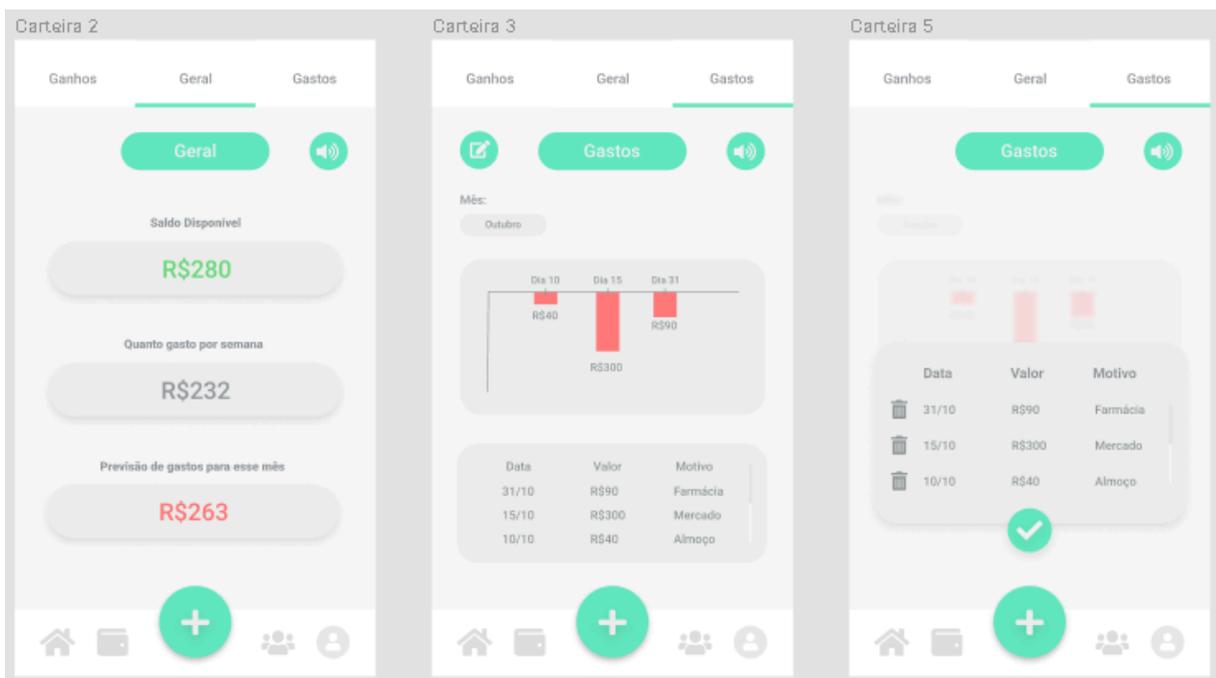
### 6.8.1 Descrição

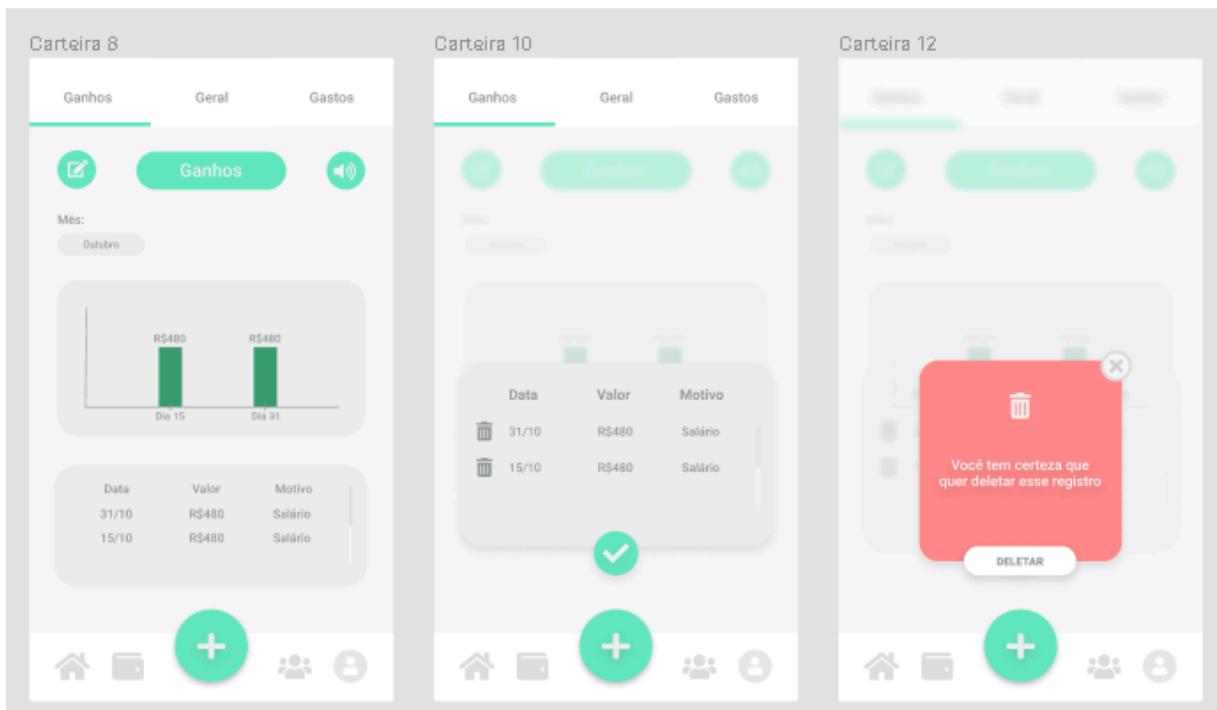
Na equipe de trabalho é possível entrar na equipe da cooperativa da qual o catador faz parte. Ao clicar no botão “começar” haverá o redirecionamento para a página em que são colocados o nome e o código da cooperativa e, ao clicar em “começar” mais uma vez, o catador terá acesso a visualização da equipe que ele entrou, onde haverá o ranking dos usuários do aplicativo de acordo com o acumulado de moedas ganhar, sem descontar as moedas gastas.

### 6.8.2 Regras de apresentação:

- Ao clicar em “começar” há o redirecionamento para a dados da equipe de trabalho
- Ao clicar no campo de nome da empresa abre-se uma caixa de texto
- Ao clicar no campo de código da empresa abre-se uma caixa de texto
- Ao clicar em “começar” na tela de dados da equipe de trabalho há o redirecionamento para a tela de equipe de trabalho
- Ao clicar na seta para esquerda volta-se para a última tela

## 6.9 Carteira





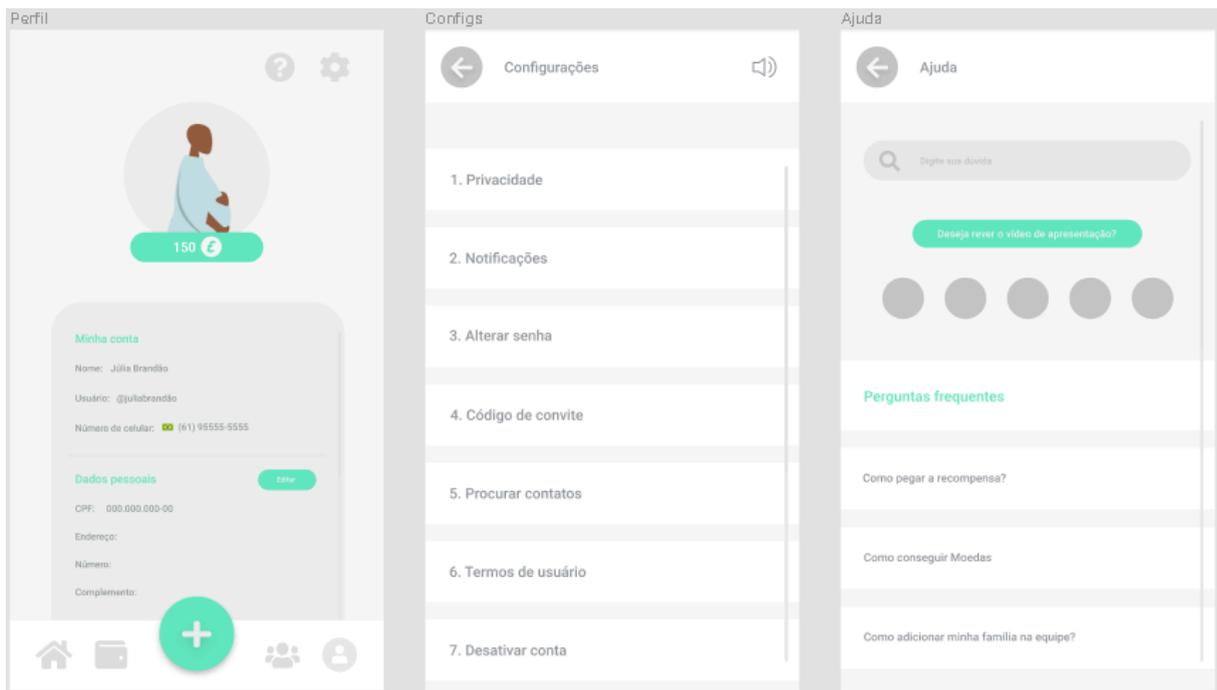
### 6.9.1 Descrição

A carteira é dividida em três telas, as telas “Ganhos” e “Gastos” trazem uma visualização a partir de um gráfico de barras dos ganhos ou gastos registrados pelo usuário e, logo abaixo, uma tabela com o detalhamento do gasto, trazendo as informações de data, valor e motivo. A tela “Geral” traz o saldo que o usuário ainda tem disponível, a média de gasto semanal e a previsão de gasto para o mês baseada na média de gasto mensal. É possível excluir os registros financeiros feitos ao clicar no ícone de lápis e caderno no canto esquerdo superior.

### 6.9.2 Regras de apresentação:

- Ao clicar em “ganhos” na parte superior há o redirecionamento para a tela de ganhos
- Ao clicar em “gastos” na parte superior há o redirecionamento para a tela de gastos
- Ao clicar em “geral” na parte superior há o redirecionamento para a tela de geral
- Ao clicar no ícone de som na tela de geral há a reprodução do áudio
- Ao clicar no ícone de som na tela de gastos há a reprodução do áudio
- Ao clicar no ícone de som na tela de ganhos há a reprodução do áudio
- Ao clicar no ícone de lápis e papel nas telas de ganhos e gastos abre-se um pop-up com os dados financeiros
- Ao clicar no ícone de check fecha-se o pop-up
- Ao clicar no ícone de lixeira no pop-up abre-se o pop-up de confirmação
- Ao clicar em “deletar” no pop-up de confirmação fecha-se o pop-up
- Ao clicar no ícone de X no pop-up de confirmação fecha-se o pop-up

### 6.10 Perfil



### 6.10.1 Descrição

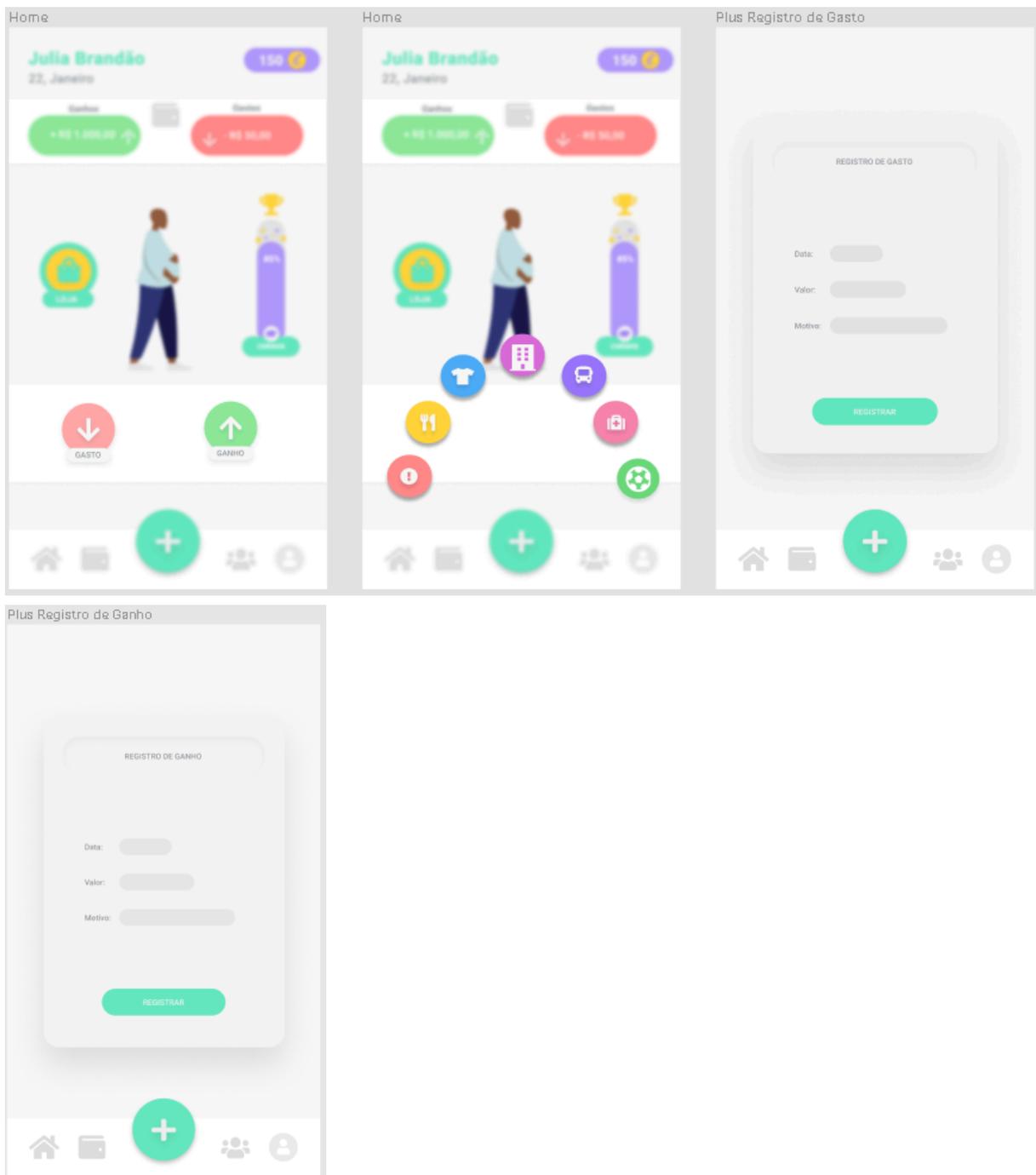
Na visão de Perfil são disponibilizadas as informações cadastradas do usuário para validação assim como o avatar e as moedas fictícias disponíveis. Navegando no botão superior de Ajuda vamos as resoluções de dúvidas frequentes e uma instrução de uso para cada páginas do aplicativo separadas, já clicando no botão de Configurações é possível ver termos de Privacidade, configurações de notificações, funcionalidade de alterar senha, acessar ao código para convidar outros possíveis usuários, é possível acessar o termo de Usuário, sobre o ícone de Procurar Contatos é para permitir se o aplicativo pode acessar a agenda do telefone e por fim temos a opção de desativar conta caso o usuário não queira mais utilizar o aplicativo.

### 6.10.2 Regras de Apresentação:

- Ao clicar em “editar” tem-se a opção de editar as caixas de texto dos dados
- Ao clicar no ícone de engrenagem na parte superior direita há o redirecionamento para a tela de configurações
- Ao clicar no ícone de “interrogação” (?) Há o redirecionamento para a tela de ajuda
- Ao clicar em qualquer uma das caixas da tela de configurações há o redirecionamento para a tela respectiva
- Ao clicar em uma pergunta frequente abre-se um pop-up

## 6.11 Input de dados

## Guia de Preenchimento Documento de Visão de Negócio



### 6.11.1 Descrição

Ao clicar no botão com o símbolo representativo do mais da página inicial "+", é possível adicionar os dados de gastos e ganhos do dia por categorias representadas por ícones, ao clicar em um dos ícones um pop-up é apresentado, onde é possível inserir a data do ganho ou gasto, o valor e o motivo, após adicionar esses dados basta clicar em "registrar"

### 6.11.2 Regras de Apresentação:

- Ao clicar no ícone + abre-se as opções de ganhos e gastos
- Ao clicar em “ganhos” abre-se um pop-up de registro de ganho
- Ao clicar em “gastos” surgem os ícones de tipo de gasto
- Ao clicar em um campo de ganhos abre-se uma caixa de texto
- Ao clicar em registrar fecha-se o pop-up
- Ao clicar em um dos ícones de gasto abre-se um pop-up de registro de gasto
- Ao clicar em um campo de gastos abre-se uma caixa de texto
- Ao clicar em registrar fecha-se o pop-up

## **7. REFERÊNCIAS**

As referências abaixo foram utilizadas, através de benchmarks, na criação da interface e da gamificação do aplicativo.

Aplicativo Mobills

Aplicativo Pagseguro

Aplicativo Guardiões da Saúde

Aplicativo Nike Run

Aplicativo Nubank

Aplicativo Banco Inter

<https://www.vamosjogareaprender.com.br/>

<https://www.ludospro.com.br/blog/projeto-de-gamificacao>

<https://www.futura.org.br/gamificacao-na-educacao-tutorial-de-como-aplicar-o-cdf-no-ensino/>