



MXSOLUTIONS

PROPOSTA COMERCIAL

MAX / LENDERBOOK

TI – DESENVOLVIMENTO APPWEB / QUIZ

Doc Nº 0001 – 01/07/2019

Sumário

| | |
|---|----|
| DESCRIÇÃO..... | 03 |
| VISÃO GERAL DO PROJETO..... | 03 |
| ÁREA ADMINISTRATIVA..... | 05 |
| BANCO DE DADOS E LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO..... | 06 |
| INFRAESTRUTURA DE TI..... | 08 |
| VALOR DO INVESTIMENTO E PRAZO DE DESENVOLVIMENTO..... | 09 |
| GARANTIA E MANUTENÇÃO..... | 09 |
| OUTRAS INFORMAÇÕES..... | 10 |

DESCRIÇÃO

Este documento apresenta a proposta – projeto para o desenvolvimento do aplicativo web LENDERBOOK QUIZ com modelo de perguntas e respostas de múltipla escolha e um algoritmo personalizado para cálculo da pontuação conforme a descrição detalhada do projeto.

O aplicativo estará instalado dentro do ambiente de hospedagem atual 30thmax.com dentro de um subdomínio ou um subdiretório.

A seguir o detalhamento do projeto, recursos e funcionalidades além dos requisitos para implantação em ambiente de produção e outras informações pertinentes.

VISÃO GERAL DO PROJETO

O projeto é um QUIZ com gerenciamento online permitindo a inserção ou edição de questões, itens e valores de pontuação, tudo administrado através de uma área restrita. Embora inicialmente a primeira temática seja **Qualificação em Direitos Humanos no Brasil**, através da área administrativa será possível incluir outras temáticas configurando assim outro QUIZ ou quantos desejar.

O modelo de pontuação permitirá que cada questão tenha o valor de um ponto, podendo ser de 1 a -1, desta forma os itens da questão também podem ter valores dentro da faixa -1 a 1. Entendendo que todas as questões são de múltipla escolha, o jogador poderá selecionar até todas as respostas e supondo que todos itens tivessem o valor 1, logo o somatório 4 representaria o valor 1 como pontuação da questão. Em outro cenário hipotético supondo que para uma determinada questão os itens tenham os valores: 0,5, 1, 0,2 e -1 a marcação de todas as respostas significaria um total de 0,7 sendo este o valor final da questão. Para somatórios de itens que ultrapassem o valor 1 ou -1, serão convertidos para o número inteiro 1 ou -1 sendo assim a pontuação final da questão. Logo, num somatório de itens com total -3,45 o valor da pontuação da questão será -1 e num outro cenário sendo o somatório dos itens 4,65, o valor da pontuação da questão será convertido para 1. Com o valor definido de cada questão, fica possível assim definir uma pontuação em percentual calculando como base o número total de questões do QUIZ.

Para os jogadores que atingirem pontuação a partir de 90%, terão também uma classificação conforme a tabela a abaixo:

| Qualificação | PC - Percentual de classificação |
|--------------|----------------------------------|
| EROS | < 80% |
| DEUS | 80% a 85% |
| DERIVER | 85% a 90% |
| COSMOS | 90% a 95% |
| ONIX | 95% a 100% |

O percentual de classificação será obtido através da fórmula:

$$PC = (T1-T2) / T3$$

Onde T1, T2 e T3 são:

T1: contagem de todos os itens com valor positivo marcados pelo jogador.

T2: contagem de todos os itens negativos marcados pelo jogador.

T3: contagem de todos os itens possíveis de marcação positiva no QUIZ.

Em exemplo, sendo T1 = 200, T2 = 100 e T3 = 400

Logo, PC = (200-100) / 400 = 0,25 ou 25%

Após a marcação das respostas e confirmação, os cálculos e valores dos itens serão exibidos permitindo que o jogador veja o resultado de cada questão. Opcionalmente, o jogador poderá optar em realizar um registro para armazenar seus dados, exibindo sua pontuação de forma pública ou somente privada, ou ainda simplesmente descartar o cadastro mantendo o anonimato.

O administrador ao cadastrar a questão e os itens poderá também cadastrar um comentário para cada item que será exibido também após confirmação de resposta do jogador.

O texto "Consumo de consciência humana", já enviado em anexo fará parte do *design* em posição adequada, permitindo também maior compreensão do jogador com relação a classificação:

Deus é um nível de Ação --> Reflexão ---> Reação

Deriver é um nível de Ação ---> Reflexão ---> Análise ---> Reação

Cosmos é um nível de Ação ---> Reflexão ---> Análise ---> Aplicação de Inteligência ---> Reação

Onix é um nível de Ação ---> Reflexão ---> Análise ---> Aplicação de Inteligência ---> Previsibilidade ---> Reação

ÁREA ADMINISTRATIVA

A área administrativa do QUIZ terá os seguintes itens:

1 – Relação de jogadores

Listagem geral de todos os jogadores cadastrados e sua pontuação e progresso.

2 – Cadastro de QUIZ

Permitir cadastrar ou editar um QUIZ.

3 – Cadastros de questões e respostas

Permite o cadastro das questões e as respectivas respostas.

O acesso a área administrativa será restrito através de uma URL previamente definida utilizando um login e senha de acesso.

BANCO DE DADOS E LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

Para montagem do projeto, o SGBDR, ou Sistema Gerenciador de Banco de Dados Relacional utilizado, será o MYSQL podendo ser sua última ou penúltima versão.

A linguagem web principal de desenvolvimento será o PHP 7.2 ou ainda PHP 7.0, conforme a disponibilidade do servidor, utilizando partes em orientação a objetos e partes estruturada. Algumas convenções importantes a observar, tanto para a modelagem do banco de dados quanto no código fonte:

- Sempre será utilizado minúsculas;
- Para facilitar a compreensão de termos e variáveis poderá ser usado o caractere “_” *underline* (Ex: *id_quiz*, *id_jogador*);
- Diversos comentários serão inseridos no código fonte explicando as funções (Ex: *//Gravar cliente no banco de dados*);
- Nomes de classes e seletores CSS também serão utilizadas letras minúsculas, porém o separador para facilitar o entendimento será o hífen (Ex: *div-principal*, *btn-acao*);

A estrutura de diretórios de todo projeto, segue um padrão previamente ordenado, embora outros diretórios possam ser incluídos, a estrutura base é:

- /var/www/quiz/public_html/

Diretório raiz padrão do projeto hospedado em servidor APACHE.

-/ajax

Diretório que contém os arquivos .php que respondem as chamadas ajax, geralmente executam o CRUD.

-/contents

Diretório com permissão de escrita para armazenar arquivos diversos da aplicação, utilizado para permitir que o operador faça upload de arquivos, como imagens, documentos em PDF, Word entre outros.

/css

Diretório utilizado para armazenar os arquivos .css do projeto.

/images

Diretório para armazenar imagens do site. Diferente do diretório /contents, este diretório não tem permissão de escrita e não é administrado pelo operador do site.

/javascript

Diretório utilizado para armazenar todos os arquivos .js do site.

/vendor

Diretório padrão do Composer para armazenar as bibliotecas de componentes PHP, como PHPMAILER entre outros.

/adm

Diretório para armazenar o painel administrativo do projeto. Utilizado apenas quando o projeto não utiliza subdomínio personalizado.

INFRAESTRUTURA DE TI

1 – Ambiente de hospedagem

O projeto utilizará o ambiente de hospedagem web php já contratado na LOCAWEB.

2 – SGBDR - MYSQL

O projeto fará o uso de uma conta com banco de dados MYSQL para implantação do QUIZ.

3 – Serviço de E-mail Transacional (Opcional)

Como serviço de comunicação ainda de importante relevância, o e-mail transacional é o serviço de e-mail profissional utilizado para enviar as comunicações relacionadas as transações do negócio. Como comunicações de transações, podemos considerar as mensagens de confirmação de cadastros, recuperação de senha, entre outras mensagens possam ser necessárias para o funcionamento de todo sistema. A sugestão de uso é o serviço do **SendGrid**, que até o momento da produção desta documentação, apresenta opção de conta gratuita para envio de e-mails transacionais com limitação de envios mensais e contatos. O **SendGrid** é um serviço recomendado pela **Microsoft** e atualmente atende plataformas como UBER, Spotify, airbnb entre outras.

VALOR DO INVESTIMENTO E PRAZO DE DESENVOLVIMENTO

O valor do investimento para o desenvolvimento e implantação é de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), parcelado em 10 parcelas de R\$ 500,00 (quinhentos reais), com pagamento através de boleto bancário, sendo data de vencimento da primeira parcela a combinar. O prazo previsto para conclusão e implantação é de até 90 DIAS.

GARANTIA E MANUTENÇÃO

Todo o projeto tem prazo de garantia inicial de 3 (três) meses para correção de falhas ou erros de código, a contar da data de publicação ou entrada em produção do sistema.

Novos requisitos ou recursos adicionais terão cobrança extra orçada em documentação específica para implementação de novas funcionalidades, com seus respectivos prazos de garantias também definidos na documentação.

OUTRAS INFORMAÇÕES

Para dúvidas ou maiores informações sobre esta proposta ou questões técnicas, entre em contato através do telefone (61) 99207-0842 ou ainda através do e-mail contato@mxsolutions.com.br.