



DESENVOLVIMENTO DE WEB QUIZ SOBRE ANIMES, UTILIZANDO O SOFTWARE HOT POTATOES

Web development quiz on animes, using the hot potatoes software

MOURA, Wendel Henrique Morais De¹; CHICON, Patricia Mariotto Mozzaquatro²

Resumo: O presente trabalho, busca demonstrar um WebQuiz, que teve como tema o assunto animes. A aplicação foi desenvolvida com o software Hot Potatoes. Serão apresentados durante todo trabalho assuntos como animes, ferramenta utilizada para criação do WebQuiz, além dos testes feitos com o software através do teste chamado caixa-preta. Esta pesquisa é parte integrante de um trabalho desenvolvido na disciplina de Lógica para Computação do curso de Ciência da Computação.

Palavras-chave: Hot Potatoes, Software, Animes, Quiz.

Abstract: The present work, seeks to demonstrate a WebQuiz, which had the theme animes theme. The application was developed with the Hot Potatoes software. Topics such as animes, a tool used to create WebQuiz, and tests made with the software through the so-called black-box test will be presented during all work. This research is an integral part of a work developed in the discipline of Computational Logic of the course of Computer Science.

Keywords: Hot Potatoes, Software, Animes, Quiz

INTRODUÇÃO

O quiz é uma das maneiras mais utilizadas na internet para testar os domínios em conhecimentos variados. Neste tipo de jogo, podem participar uma ou mais pessoas, elas podem competir entre si, para ver quem acerta a maior quantidade de respostas, no intuito de diversão, passatempo, aprendizado ou até mais apostas amigáveis.

Contudo para um quiz ser realmente desafiador a ponto de ser usado além de diversão e passatempos e destacar-se de outros, ele deve ter diversas dificuldades em suas perguntas, além de um visual chamativo que tenha haver com o tema proposto, somente assim o usuário pode então tirar proveito total de seus conhecimentos e usufruir do entretenimento proposto.

Com isso, o presente trabalho foi desenvolvido através do *software*³ HotPotatoes, em forma de quiz, sendo arquitetado através de perguntas e respostas que deveram ser

¹ Acadêmico do 2º período do Curso de Ciência da Computação (Unicruz). E-mail: w-endel@hotmail.com

² Professora do Curso de Ciência da Computação. Unicruz. E-mail: pmozzaquatro@unicruz.edu.br

³ Software, Segundo Jair c. Leite (2006) é, “Um conjunto de soluções algorítmicas, codificadas numa linguagem de programação, executado numa máquina real.”



respondidas pelo usuário contabilizando porcentuais de acertos e erros ao final. Tendo como objetivo testar o conhecimento do usuário sobre animes, mangás e jogos, e aprofundar os conhecimentos adquiridos pelo acadêmico na disciplina de Lógica de Programação para os envolvidos no projeto. As questões variam entre fácil (conhecimento geral), intermediário (conhecimento específico de uma cena) e difícil (cenas ou falas específicas não tão conhecidas). A pesquisa irá descrever as seguintes seções: um estudo teórico sobre animes e a ferramenta Hot Potatoes, a metodologia apresentando a modelagem, desenvolvimento, conclusão, considerações e referências.

ANIMES

Anime ou Animé se refere a animações que são produzidas por estúdios japoneses, esta palavra é uma pronúncia abreviada de “animação” em japonês. Os primeiros indícios sobre a exibição de animes já vem desde a década de 1970, como Moliné (2004) indica, os primeiros animes foram exibidos inicialmente nos anos 1970 e ao longo das décadas seguintes.

Atualmente as animações japonesas são mundialmente conhecidas, levando há casos em que animações japonesas já receberam ou foram indicadas a vários prêmios internacionais, como Sen to Chihiro no Kamikakushi que recebeu o Oscar de melhor filme de animação em 2003 e 35 outros prêmios, conforme a Figura 1.

Figura 1 - Imagem do Filme Sen to Chihiro no Kamikakushi ganhador do Oscar em 2003.



Fonte: cinemacao.com < <https://cinemacao.com/wp-content/uploads/2018/02/A-Viagem-de-Chihiro-Walt-Disney-2-800x433.jpg> >



Essa globalização da cultura de animes japoneses criou no Brasil o termo “Otakus⁴” que é utilizado para as pessoas que gostam de anime, manga, cosplay, coisas relacionadas a cultura japonesa e serem considerados jovens tímidos, assim como NORO (2014, p.7) explana sua impressão ao conversar com um *otaku*, ”impressão de estar diante de um verdadeiro *otaku*: jovem, tímido e aficionado por todos os produtos do Japão *pop*“. Em território nacional existem diversas revistas especializadas no tema e eventos que reúnem mais de 50 mil pessoas, como o caso do evento Anime Friends, um dos maiores eventos do Brasil direcionado a animes, mangás e cultura japonesa em geral.

O evento teve sua 1º edição em julho de 2003, São Paulo, e conta atualmente com um público superior a 120 mil pessoas, atraindo caravanas de fãs de vários lugares do brasil e algumas caravanas de países da américa latina, demonstrando que essa cultura anteriormente apenas oriental, impulsiona várias pessoas a reunir-se em prol de algum *Hobbie*⁵ além de impulsionar o mercado onde acontece os eventos.

FERRAMENTA HOT POTATOES

A ferramenta Hot Potatoes é um programa desenvolvido pelo grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do centro de informática da Universidade de Victoria, Canadá. Ele possibilita a criação de 6 tipos de exercícios interativos para internet, que são compatíveis com os navegadores utilizados atualmente pelos usuários da *Internet*⁶. (DUARTE,2006 p.9).

As atividades criadas pelo programa Hot Potatoes podem ser adequadas a diversos tópicos de estudos e servem para introduzir novos conteúdos e conhecimentos ou para reforçar conteúdos já trabalhados. Nesse sentido aliando a tecnologia com a educação, segundo Caetano (2012), o meio educacional é o que mais possibilita o uso da tecnologia.

⁴ O termo Otaku, em japonês, significa algo como “viver num casulo” e foi cunhado em 1983 pelo escritor Akio Nakamori para definir pessoas que se isolam do mundo real, vivendo apenas em função de quadrinhos, video games, seriados, culto a cantores. No Brasil, os fãs de mangá e animê se auto intitulam otakus (DUARTE,2006 p.9).

⁵ Segundo o site Wikipédia, “Passatempo ou hobby é a denominação dada a uma atividade de entretenimento que o indivíduo desenvolve sozinho ou coletivamente.”.

⁶ A internet é um sistema global de redes de computadores interligadas com o propósito de servir usuários no mundo inteiro.



Para se trabalhar com este *software*, não é necessário o profundo conhecimento do aluno ou professor sobre linguagens de programação, tudo que é necessário é saber onde deve ser colocar os dados (imagens, respostas, textos, gifs, etc.), então o programa selecionado pelo usuário criará, automaticamente, uma página Web em formato HTML⁷ respectivamente, permitindo assim obter resultados imediatos. Donda (2008, p7), explana esta atividade para revisões e apresentações de conteúdo, assim como para avaliação de alunos referente ao seu progresso.

Foi utilizada para o desenvolvimento do projeto a ferramenta integrante do software Hot Potatoes, Jquiz, sendo um gerador de perguntas e respostas através de um texto inicial e o sistema podendo conter um número ilimitado de perguntas, contudo, podendo haver apenas uma resposta correta para cada.

METODOLOGIA

O trabalho tem por objetivo apresentar resultados de um projeto proposto na disciplina de Lógica para Computação, em 2018. Fomos instigados a criar alguma ferramenta em que os alunos de ciência da Computação pudessem interagir de forma divertida ao mesmo tempo que pudessem aprender algo novo que englobasse a tecnologia. A pesquisa foi desenvolvida nas seguintes etapas:

Etapa 1 – Estudo teórico:

- Animes;
- Software Hot Potatoes;

Etapa 2 – Modelagem

- Definição das questões e respostas, criação do protótipo;

Etapa 3 – Desenvolvimento

- Implementação das questões na ferramenta;
- Definição das questões corretas;
- Conversão para a linguagem PHP;

Etapa 4 – Validação

- Aplicação de testes com acadêmicos do Curso de Ciência da Computação.

⁷ HTML foi criada por Tim Berners-Lee, é utilizada para desenvolver websites tendo como objetivo ser de fácil entendimento por seres humanos e máquinas.



RESULTADOS E DISCUSSÕES

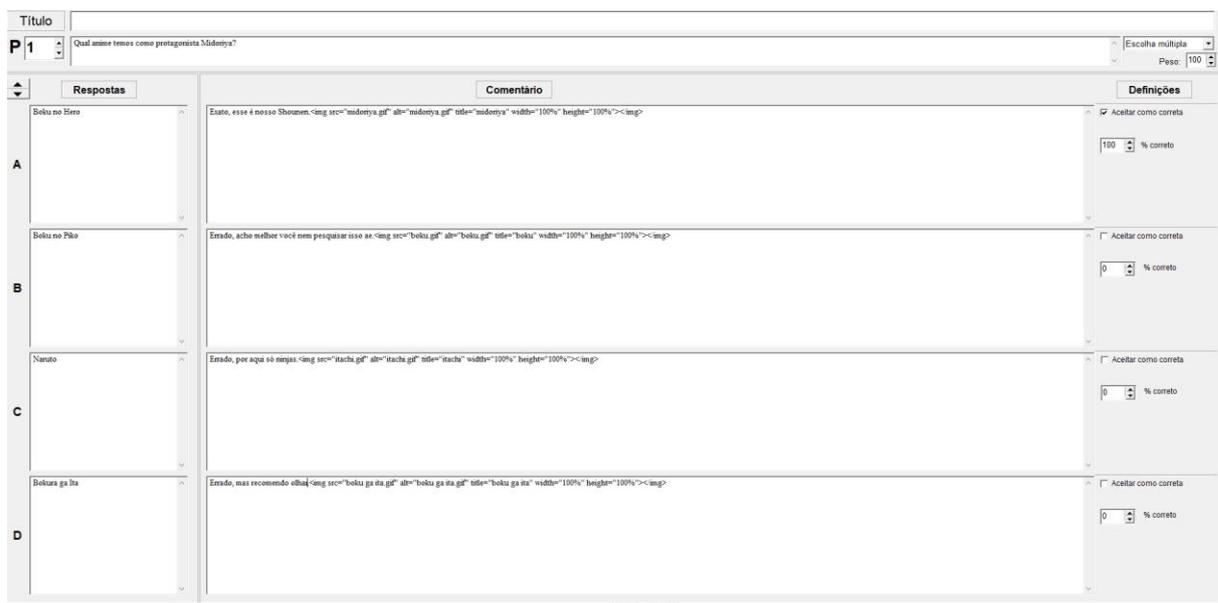
A interação do usuário com a aplicação acontece por meio de uma página Web em forma de Quiz, respondendo diversas perguntas sobre o assunto com o intuito de testar seus conhecimentos e compartilhar com outros usuários. O desenvolvimento integrou as seguintes etapas:

- Definição dos temas;
- Objetivos;
- Interface;
- Construção das perguntas;
- Construção da página inicial;
- Criação do plano de fundo e finalização do quiz.

A Figura 2 apresenta a tela de construções de perguntas dentro do programa Hot Potatoes, nela foi introduzido o enunciado da pergunta e a escolha do tipo de pergunta (no caso sendo a opção Escolha múltipla), na aba respostas foi adicionado as alternativas que poderiam ser selecionadas pelo usuário, sendo listadas como “A”, “B”, “C”, “D”.

A aba comentários foi preenchida com informações que serão mostradas logo após o usuário selecionar a alternativa e nela foram inseridos textos e gifs animados, no lado direito foi selecionado a resposta que seria aceita como certa e contabilizada pela página do Quiz.

Figura 2 – Construção de uma pergunta



Fonte: Elaborado pelo Autor



A Figura 3 mostra a página inicial de apresentação antes da página do Quiz, esta página foi construída através de um *template*⁸ que foi modificada com um plano de fundo, imagens e tipografias com o intuito de ser coerente ao tema proposto e agradável para o usuário. Nela o usuário pode encontrar informações sobre o tema proposto, o objetivo principal e um título mostrando a disciplina onde o trabalho foi desenvolvido.

Figura 3– Tela inicial antes do quiz, utilizando como plano de fundo uma imagem do anime Yuru Camp.⁹



Fonte: Elaborado pelo Autor

A Figura 4 demonstra o quiz já em execução no navegador do usuário, apresentando um plano de fundo escolhido pelo autor, ao centro a primeira pergunta, logo abaixo as alternativas que o usuário pode escolher como certa, e acima a opção de ir a próxima pergunta do quiz. A imagem de fundo apresentada foi criada através de um programa chamado Adobe Photoshop que é usado para manipulação e edição de imagens e inserida diretamente no código HTML da página, nela é possível encontrar diversos personagens de animes.

Figura 4 – Quiz em execução

⁸ Segundo o site Portal Educação, “Um *template* é um modelo a ser seguido, com uma estrutura predefinida que facilita o desenvolvimento e criação de conteúdo a partir de algo construído a priori.”

⁹ Anime japonês, de classificação PG-13 produzido pelo estúdio de animação C-Station.



Fonte: Elaborado pelo Autor

VALIDAÇÃO

Para a validação da aplicação, foi aplicado um teste do tipo caixa-preta com acadêmicos do primeiro semestre do curso de ciência da Computação da universidade de Cruz Alta (Unicruz). O teste caixa-preta, Segundo Molinari (2008), o objetivo macro desta estratégia é garantir que todos os requerimentos ou comportamentos da aplicação ou componentes estejam corretos. Os métodos de caixa-preta focam nos requisitos funcionais do software em teste.

Neste contexto, o analista não tem o acesso ao código fonte e desconhece a estrutura interna do sistema que irá testar. É também conhecido como teste funcional, Segundo Bartiè (2002), não é o objetivo do teste de caixa-preta verificar como ocorrem os processamentos no software internamente, mas sim, se o algoritmo inserido no software produz os resultados esperados.

O teste de caixa-preta tende a ser aplicado durante as últimas etapas da atividade de teste, explana Molinari (2008). Com isso, os analistas responderam todas as perguntas e os resultados foram analisados, ao comprovar a eficácia do projeto e juntamente com os resultados obtidos de maneira esperado, a validação foi concluída.

Constatou-se que o resultado final foi bastante produtivo, com os resultados obtidos pode-se constatar a usabilidade da aplicação desenvolvida.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O software Hot Potatoes é uma ferramenta grátis e de fácil entendimento, que permite que alunos iniciantes conseguem desenvolver ferramentas como também professores a instigar alunos a criar algo com seus conhecimentos para aprofundá-los e avaliá-los.

Este trabalho possibilitou a aprimoração dos conhecimentos da Lógica de Programação, além de ter possibilitado trazer algo divertido e descontraído que pode ser usado para o entretenimento de outros, também trouxe uma oportunidade de uma nova visão do mundo da criação de softwares, instigando acadêmicos envolvidos a continuar criando conteúdos e espalhando esses novos conhecimentos adquiridos a outros.

Como projeto futuro pretende-se disponibilizar a aplicação web a fim de ser utilizada em outros contextos educacionais.

REFERÊNCIAS

BARTIÉ, Alexandre. **Garantia da qualidade de software**. Elsevier, 2002.

CAETANO, Luís Miguel Dias. **O software educativo na aprendizagem da matemática. um estudo de caso no 1º ciclo do ensino básico**. 2012. Tese (Doutorado em Educação na especialidade de Tecnologia Educativa) - Departamento de Ciências da Educação, Universidade dos Açores, Angra do Heroísmo.

DONDA, Leny Gallego. **O Freeware Hot Potatoes e Seu Potencial como Ferramenta de Aprendizagem**. 2008. Disponível em:<www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1062-4.pdf> Acessado em: (28 de agosto de 2018).

DUARTE, Pedro. **Nação Otaku. In: Jornal laboratório do curso de jornalismo da Faculdade Social da Bahia**. 2006.

MOLINARI, Leonardo. **Testes de software: produzindo sistemas melhores e mais confiáveis: qualidade de software: soluções, técnicas e métodos**. Érica, 2008.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004

NORO, André. **A relação homem-máquina na cultura japonesa: A hibridação entre o corpo tecnológico e humano através da animação Neon Genesis Evangelion**. 1.ed.- Curitiba, PR: Ed. CRV,2014.