

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**  
**Faculdade de Tecnologia de Jundiaí – “Deputado Ary Fossen”**  
**Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas**

Bruno Franco de Moraes  
Daniel Henrique Gaspar  
Mateus Henrique Aguiar  
Murilo Carbol Medina

**HABITUAÍ: Planejamento e Acompanhamento de Hábitos com  
Gamificação**

**Jundiaí  
2023**

Bruno Franco de Moraes  
Daniel Henrique Gaspar  
Mateus Henrique Aguiar  
Murilo Carbol Medina

## **HABITUAÍ: Planejamento e Acompanhamento de Hábitos com Gamificação**

Trabalho de Graduação apresentado à Faculdade de Tecnologia de Jundiaí - “Deputado Ary Fossen” como requisito parcial para a obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, sob a orientação da Professora Me. Luciana Baptista e da Professora Me. Ângela Luhmann.

**Jundiaí  
2023**

Este trabalho é dedicado a todos os professores, familiares e colegas que nos apoiaram durante sua realização.

## **AGRADECIMENTOS**

O desenvolvimento deste trabalho contou com a ajuda de diversas pessoas, dentre elas nossa orientadora Luciana Ferreira Baptista e coorientadora Ângela Cristina de Oliveira Luhmann, que durante doze meses nos acompanharam pontualmente, dando todo auxílio necessário. Não poderia faltar também agradecer nossa família e amigos que estiveram presente nas nossas vidas durante este período e de alguma forma contribuíram para o nosso sucesso. Por fim, agradecemos a instituição Fatec – Jundiaí Deputado Ary Fossen.

É genial festejar o sucesso, mas é mais importante aprender com as lições do fracasso.

Bill Gates

MORAES, Bruno; GASPAR, Daniel; AGUIAR, Mateus; MEDINA, Murilo. **HABITUAÍ: Planejamento e Acompanhamento de Hábitos com Gamificação**. 49 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade de Tecnologia de Jundiaí - “Deputado Ary Fossen”. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. Jundiaí. 2023.

## RESUMO

O presente trabalho visa descrever o desenvolvimento de uma aplicação web nomeada Habituaí, com o objetivo de contribuir com a qualidade de vida da sociedade. O software funciona como uma ferramenta gratuita que auxilia pessoas a criarem e manterem bons hábitos e a desistir de hábitos ruins, com sistema de gamificação. A motivação do software vem da importância dos hábitos, que ao longo do tempo traz diversas recompensas, fazendo com que muitas pessoas busquem evoluir em suas vidas. O papel da gamificação é incentivar o uso contínuo do sistema pelo usuário, ao mesmo tempo em que mantém continuamente seu desenvolvimento pessoal no progresso de hábitos. O software permite que os usuários façam o gerenciamento de seus hábitos, bons ou ruins, e sintam-se motivados a concluir cada vez mais hábitos, para evoluir sua pontuação no sistema, além de conseguirem ter um acompanhamento detalhado de seu progresso com os relatórios. A aplicação foi desenvolvida de forma orientada a objeto, contando com banco de dados relacional e tecnologias modernas do mercado, além de aplicados conceitos importantes para desenvolvimento e segurança na web. O intuito da aplicação é atender com facilidade todos os usuários, podendo ser acessada por qualquer dispositivo com acesso à internet.

**Palavras-chave:** Gamificação. Gerenciamento de Hábitos. Desenvolvimento Pessoal. Criação de Rotina.

MORAES, Bruno; GASPAR, Daniel; AGUIAR, Mateus; MEDINA, Murilo. **HABITUAÍ: Planning and Monitoring Habits with Gamification**. 49 p. End-of-course paper in Technologist Degree in System Analysis and Development. Faculdade de Tecnologia de Jundiaí - "Deputado Ary Fossen". Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza. Jundiaí. 2023.

## **ABSTRACT**

The present work aims to describe the development of a web application named Habituaí, with the goal of contributing to the quality of life in society. The software functions as a free tool that assists people in creating and maintaining good habits while giving up bad ones, using a gamification system. The motivation behind the software comes from the importance of habits, which over time bring various rewards, prompting many individuals to seek improvement in their lives. The role of gamification is to encourage the user's continuous use of the system while simultaneously maintaining their ongoing personal development in habit progress. The software allows users to manage their habits, whether good or bad, and feel motivated to complete more habits, thereby improving their score in the system. Users can also have a detailed overview of their progress through reports. The application was developed using an object-oriented approach, incorporating a relational database and modern market technologies, along with applied concepts for web development and security. The intention of the application is to easily serve all users and can be accessed through any device with internet access.

**Keywords:** Gamification. Habits Management. Personal Development. Daily Routine Creation.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Diagrama Casos de Uso. ....	20
Figura 2: Diagrama de Classe.....	28
Figura 3: Diagrama de Objetos .....	28
Figura 4: Diagrama de Implantação .....	29
Figura 5: Diagrama Entidade Relacionamento.....	30
Figura A1: Página Inicial do Sistema.....	37
Figura A2: Página de Cadastro do Usuário.....	38
Figura A3: Página de Login do Usuário.....	38
Figura A4: Tela Principal do Sistema. ....	39
Figura A5: Tela de Cadastro do Hábito. ....	40
Figura A6: Tela de Cadastro com Informações do Hábito.....	40
Figura A7: Exibição do Hábito Cadastrado.....	41
Figura A8: Exibição do Hábito Concluído.....	41
Figura A9: Exibição do Hábito Concluído com Streak.....	42
Figura A10: Tela de Criação de um Hábito Ruim. ....	42
Figura A11: Exibição do Hábito Ruim.....	43
Figura A12: Conclusão do Hábito Ruim. ....	43
Figura A13: Abrir Tela de Edição do Hábito. ....	43
Figura A14: Tela de Edição do Hábito.....	44
Figura A15: Acesso a Exclusão de um Hábito. ....	44
Figura A16: Tela de Confirmação de Exclusão. ....	45
Figura A17: Gerar Relatório. ....	45
Figura A18: Email Relatório.....	46
Figura A19: Acesso ao Meus Dados. ....	46
Figura A20: Tela de Edição do Usuário.....	47
Figura A21: Acesso Mural de Conquistas. ....	47
Figura A22: Mural de Conquistas. ....	48
Figura A23: Menu de Opções do Usuário. ....	48
Figura A24: Tela de Lixeira de Hábitos. ....	49
Figura A25: Opção de Sair da Conta. ....	49



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Requisitos Funcionais. ....	14
Quadro 2: Requisitos Não Funcionais. ....	16
Quadro 3: Requisitos De Domínio. ....	17
Quadro 4: Documento do Caso de Uso Cadastrar Usuário. ....	21
Quadro 5: Documento do Caso de Uso Consultar Usuário. ....	21
Quadro 6: Documento do Caso de Uso Atualizar Usuário. ....	21
Quadro 7: Documento do Caso de Uso Gerenciar Hábito. ....	22
Quadro 8: Documento do Caso de Uso Marcar Hábito Concluído. ....	24
Quadro 9: Documento do Caso de Uso Desmarcar Hábito Concluído. ....	24
Quadro 10: Documento do Caso de Uso Visualizar Pontuação. ....	24
Quadro 11: Documento do Caso de Uso Solicitar Relatório Progresso. ....	25
Quadro 12: Documento de Caso de Uso Visualizar Conquistas. ....	25
Quadro 13: Documento de Caso de Uso Alterar Semana de Visualização. ....	26
Quadro 14: Documento de Caso de Uso Esconder Hábitos Ruins. ....	26
Quadro 15: Documento de Caso de Uso Consultar Hábitos Deletados. ....	26
Quadro 16: Documento de Caso de Uso Retomar Hábitos Deletados. ....	27
Quadro 17: Dicionário de Dados da Tabela Categoria. ....	30
Quadro 18: Dicionário de Dados da Tabela Hábito. ....	31
Quadro 19: Dicionário de Dados da Tabela Hábito Dia Semana ....	31
Quadro 20: Dicionário de Dados da Tabela Progresso. ....	32
Quadro 21: Dicionário de Dados da Tabela Usuário. ....	32
Quadro 22: Dicionário de Dados da Tabela Conquista Usuário. ....	32
Quadro 23: Dicionário de Dados da Tabela Conquista. ....	33

# SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	11
2	ESPECIFICAÇÃO DO PROGRAMA .....	13
2.1	Escopo.....	13
2.2	Clientes do software .....	13
3	REQUISITOS DO SISTEMA.....	14
3.1	Requisitos Funcionais .....	14
3.2	Requisitos não funcionais.....	16
3.3	Requisitos do Domínio .....	17
4	DEFINIÇÃO DO PROJETO .....	19
4.1	Casos de Uso.....	20
4.1.1	Documento de Casos de Uso .....	21
4.2	Diagramas de Classe .....	28
4.3	Diagramas de Objetos .....	28
4.4	Diagramas de Implantação.....	29
4.5	Banco de Dados .....	29
4.6	Diagrama Entidade Relacionamento .....	30
4.7	Dicionário de Dados.....	30
5	ESCOLHA DA ARQUITETURA DA SOLUÇÃO .....	34
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
	REFERÊNCIAS.....	36
	APÊNDICE A – MANUAL DO USUÁRIO .....	37

# 1 INTRODUÇÃO

Habituaí representa um inovador sistema de planejamento e monitoramento de hábitos, com elementos de gamificação. Como destaca Charles Duhigg em "O poder do hábito", a rotina, desencadeada pelo gatilho é a resposta que nosso corpo desenvolve, manifestando-se através de ações físicas ou mentais (DUHIGG, 2012). A etapa final na criação de um hábito é a recompensa, uma interpretação de que a rotina proporcionou algum tipo de conforto. Em situações semelhantes, o cérebro recorre à ação realizada anteriormente, consolidando assim o hábito.

A gamificação, um termo que descreve técnicas frequentemente empregadas em jogos, tem sido aplicada fora desse contexto para potencializar experiências em diversos domínios. No ambiente digital, ela impulsiona o envolvimento dos usuários por meio de desafios e recompensas, ampliando não apenas a interação, mas também favorecendo o aprendizado. Vale ressaltar que a gamificação não se restringe ao universo digital, sendo uma abordagem versátil que pode ser aplicada em diferentes contextos. Como diz o autor Brian Burke (2021), a gamificação motiva as pessoas a alterarem o seu comportamento, desenvolverem novas habilidades, além de estimular a inovação, resultando nas pessoas alcançando seus objetivos e, como consequência, a Organização também alcançará seus objetivos.

Com isso, o sistema oferece todos os pontos necessários ao usuário para que se consiga criar hábitos que sejam saudáveis e benéficos de alguma forma, como hábitos relacionados ao lazer, a saúde e ao aprendizado. Além disso, o Habituaí auxilia o usuário a desistir dos hábitos ruins e prejudiciais. Como recompensa, o usuário recebe pontos, ou experiência, para os hábitos concluídos. Quando alcançada determinada quantidade de experiência, o usuário é levado para o próximo nível, o que o incentiva a continuar praticando sua rotina de hábitos.

O sistema está explicado e documentado nos próximos capítulos. Logo após a introdução, são apresentadas as especificações do software, onde estão definidos o escopo e os clientes que o utilizarão. Posteriormente, são apresentados os requisitos funcionais, não funcionais e de domínio. Em seguida, a apresentação da definição do projeto, modelado utilizando o paradigma orientada a objeto. Ademais, a apresentação da arquitetura escolhida, abordando a motivação por trás de todas as tecnologias utilizadas no projeto, desde escolha das linguagens de programação até

pontos de infraestrutura, bem como seu detalhamento técnico. Por fim, são apresentadas as considerações finais, as referências bibliográficas utilizadas no decorrer de todo o trabalho, e o apêndice, onde se encontra o manual do sistema.

## **2 ESPECIFICAÇÃO DO PROGRAMA**

A seguir são apresentados os itens Escopo, que define de forma objetiva e precisa quais serão as funcionalidades do sistema assim como suas restrições e limites, e Clientes do Software.

### **2.1 Escopo**

A proposta do sistema é permitir que o usuário faça um planejamento e tenha um acompanhamento de hábitos pessoais com gamificação. De forma simples e intuitiva, o usuário consegue realizar o gerenciamento de seus hábitos semanais que deseja seguir e hábitos que ele deseja evitar, contando com o acompanhamento através de pontuação pelos hábitos que segue concluindo, as conquistas alcançadas e a geração de relatórios.

### **2.2 Clientes do software**

Os clientes são pessoas interessadas em melhorar sua qualidade de vida, saúde, bem-estar e/ou produtividade. Contando com um sistema que monitora a evolução, através do sistema de pontuação, e gera engajamento para que o cliente continue sua evolução. Portanto, os clientes podem ser qualquer pessoa com acesso à internet, acesso a um navegador e motivação para ser uma pessoa melhor.

### 3 REQUISITOS DO SISTEMA

O sistema contará com diversas funcionalidades para auxiliar o usuário a planejar seus hábitos pessoais juntamente com mecanismos de gamificação.

Somado a isso, o sistema possibilita o gerenciamento de conta de usuário, gerenciamento dos hábitos com base em categorias, geração de relatórios progresso dos usuários e conquistas com pontos de experiências diante dos hábitos concluídos.

#### 3.1 Requisitos Funcionais

No Quadro 1, são apresentados os requisitos funcionais do sistema:

Quadro 1: Requisitos Funcionais.

<b>Requisito Funcional (RF)</b>	<b>Nome do Requisito Funcional</b>	<b>Descrição do Requisito Funcional</b>
RF01	Cadastrar Usuário.	O sistema deve permitir cadastrar um usuário com seu nome, e-mail e senha.
RF02	Efetuar Login.	O sistema deve permitir que o usuário efetue login com o e-mail e a senha de uma conta já criada.
RF03	Consultar Usuário.	O sistema deve permitir que o usuário consulte as informações cadastradas na conta.
RF04	Atualizar Usuário.	O sistema deve permitir que o usuário atualize as informações da conta.
RF05	Gerenciar Hábito.	Este requisito funcional é responsável pelas funções de Incluir, Alterar, Visualizar e Deletar hábitos.  <b>Incluir hábito.</b> O sistema deve permitir o cadastro do hábito informando para o hábito seu nome,

		<p>se é bom ou mau e qual categoria pertence. Caso seja bom, deve ser informado quais dias da semana será feito.</p> <p><b>Alterar hábito.</b></p> <p>O sistema deve permitir que o usuário edite o nome, a categoria e os dias da semana. Sendo o hábito bom ou ruim.</p> <p><b>Consultar hábito.</b></p> <p>O sistema deve permitir o usuário consultar o hábito, sendo ele bom ou ruim.</p> <p><b>Deletar Hábito.</b></p> <p>O sistema deve permitir que o usuário delete um hábito, sendo ele bom ou ruim.</p>
RF06	Marcar Hábito Concluído.	O sistema deve permitir que o usuário faça a marcação de um hábito concluído no dia, sendo ele benéfico ou não.
RF07	Desmarcar Hábito Concluído.	O sistema deve permitir que o usuário faça a desmarcação de um hábito concluído no dia, sendo este hábito benéfico ou não.
RF08	Visualizar Pontuação.	O sistema deve permitir o usuário consultar a sua pontuação. A pontuação é o nível e a experiência que o usuário terá com base na conclusão de seus hábitos.
RF09	Solicitar Relatório Progresso.	O sistema deve permitir que o usuário faça a solicitação do relatório progresso.
RF10	Visualizar Conquistas.	O sistema deve permitir o usuário consultar suas conquistas.
RF11	Desconectar do Sistema.	O sistema deve permitir que o usuário encerre sua sessão.

RF12	Alterar Semana de Visualização.	O sistema deve permitir que o usuário possa navegar entre as semanas, sendo as seguintes ou anteriores.
RF13	Esconder Hábitos Ruins.	O sistema deve permitir que o usuário esconda a visualização dos hábitos ruins cadastrados na semana.
RF14	Consultar Hábitos Deletados.	O sistema deve permitir que o usuário consulte seus hábitos que foram deletados anteriormente.
RF15	Retomar Hábitos Deletados.	O sistema deve permitir que o usuário retome os hábitos que foram deletados para que possam ser realizados novamente.

Fonte: De autoria própria.

### 3.2 Requisitos não funcionais

No Quadro 2, são apresentados os requisitos não funcionais do sistema:

Quadro 2: Requisitos Não Funcionais.

<b>Requisito Não Funcional (RNF)</b>	<b>Nome do Requisito Não Funcional</b>	<b>Descrição do Requisito Não Funcional</b>
RNF01	Interface Amigável.	O sistema deve conter uma interface que seja fácil de usar.
RNF02	Performático.	O sistema deve usar poucos recursos do navegador.
RNF03	Baixo Índice de Indisponibilidade.	O sistema deve conter um baixo índice de eventos causadores de falhas.



RNF04	Funcionar nos Principais Navegadores.	O sistema deve rodar nos navegadores: Google Chrome, Opera, Brave, Microsoft Edge, Apple Safari, Mozilla Firefox e Samsung Internet.
RNF05	Seguir Normas Brasileiras.	O sistema deve seguir todas as normas e leis da legislação.
RNF06	Conter Políticas de Privacidade.	O sistema deve respeitar todas as políticas de privacidade.
RNF07	Dados de Cunho Privativo.	O sistema não apresentará aos usuários quaisquer dados de cunho privativo.

Fonte: De autoria própria.

### 3.3 Requisitos do Domínio

No Quadro 3, são apresentados os requisitos de domínio do sistema:

Quadro 3: Requisitos De Domínio.

Requisito de Domínio (RD)	Nome do Requisito de Domínio	Descrição do Requisito de Domínio
RD01	Recompensa por Hábitos Concluídos.	O sistema deve atribuir ao usuário pontos de experiencia a cada hábito concluído, de acordo com a dificuldade configurada pelo usuário.
RD02	Aumento do Nível de Usuário.	O sistema deve conter a fórmula para calcular o nível do usuário, dividindo a pontuação por 100.
RD03	Conclusão de Hábitos.	O sistema deve permitir que o usuário marque como concluído apenas os hábitos do respectivo dia.

RD04	Formatação do Relatório - Exibir Dias Consecutivos.	O sistema deve realizar o cálculo de dias consecutivos de hábitos marcados com sucesso, mostrando a sequência de dias concluídos para exibição no relatório.
RD05	Formatação do Relatório - Exibir Maior Sequência.	O sistema deve calcular qual foi a maior sequência de dias concluídos e exibir no relatório.
RD06	Formatação do Relatório - Exibir Porcentagem de Aproveitamento.	O sistema deve realizar o cálculo da porcentagem de aproveitamento dos dias concluídos, dividindo os dias concluídos com sucesso com o total de dias cadastrados.
RD07	Criptografia de Senha.	O sistema deve criptografar as senhas dos usuários.
RD08	Exclusão de hábito com histórico.	O sistema deve inativar o hábito que o usuário solicitar, dessa forma o hábito ainda aparecerá no relatório, porém não aparecerá no dashboard do usuário.
RD09	Conquistas do sistema.	O sistema deve sempre atribuir as conquistas alcançadas pelo usuário.

Fonte: De autoria própria.

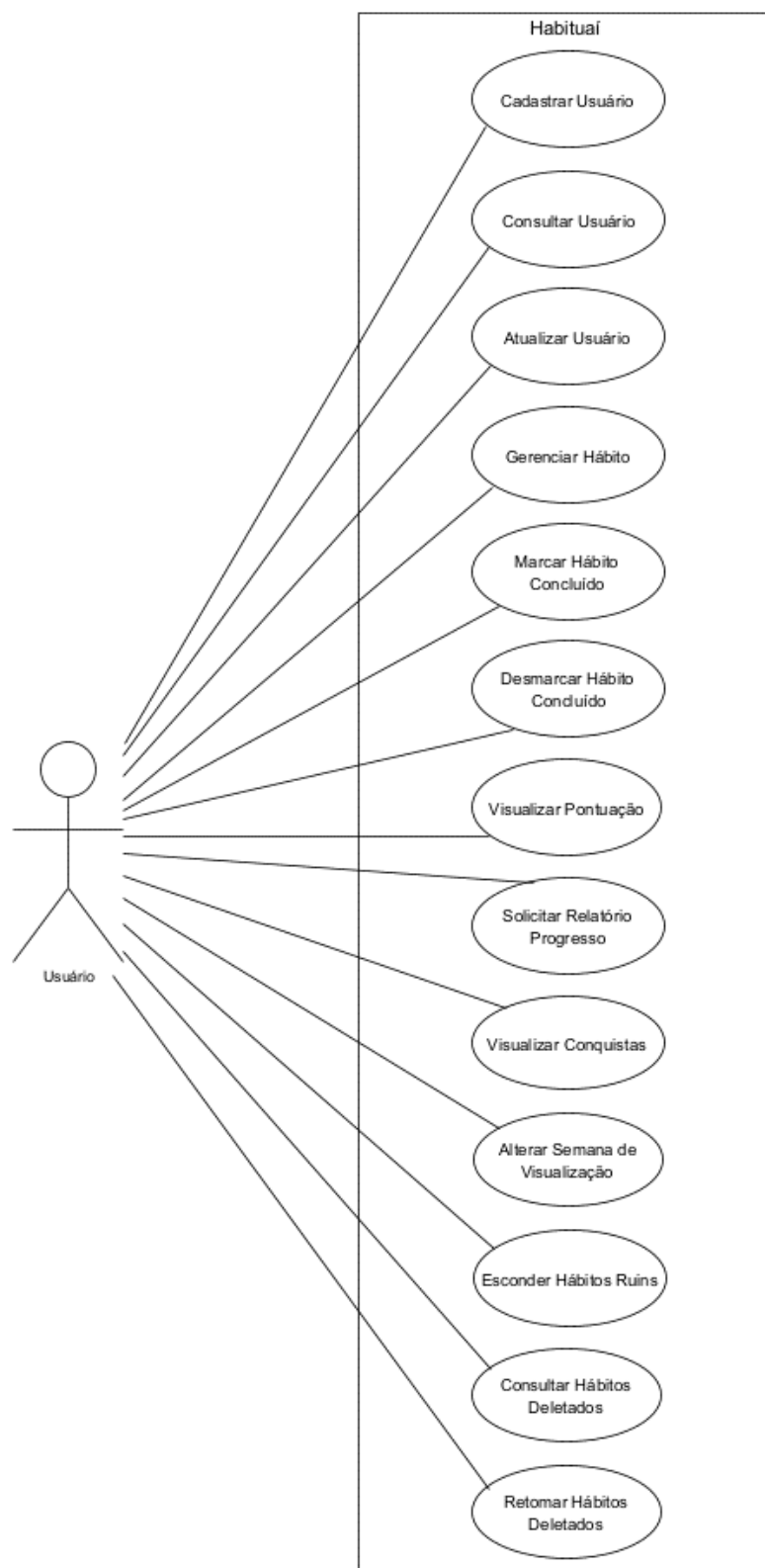
## 4 DEFINIÇÃO DO PROJETO

A seguir são apresentados todos os diagramas que compõem a aplicação, no qual optamos pela modelagem orientada a objetos devido à sua capacidade de representar o mundo real de forma mais precisa e natural, além de promover maior reutilização de código e facilidade de manutenção (GAMMA et al., 2000).

O banco de dados seguirá o modelo relacional devido a sua consistência, integridade e confiabilidade nos dados. Um banco relacional permite que os dados sejam armazenados e consultados de maneira organizada e estruturada, o que facilita a manipulação e o gerenciamento das informações. Para isso, como Sistema Gerenciador de Banco de Dados utilizamos o MySQL, que é amplamente utilizado por desenvolvedores em todo o mundo (MySQL, 2023).

## 4.1 Casos de Uso

Figura 1: Diagrama Casos de Uso.



Fonte: De autoria própria.

#### 4.1.1 Documento de Casos de Uso

Quadro 4: Documento do Caso de Uso Cadastrar Usuário.

<b>Caso de Uso</b>	001 – Cadastrar Usuário
<b>Autor</b>	Bruno Franco de Moraes
<b>Data</b>	20/03/2023
<b>Descrição</b>	Cadastrar novo usuário no sistema.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar no website.
<b>Cenário Normal</b>	Usuário preenche formulário com todos os dados válidos.
<b>Cenário Alternativo</b>	Mensagem de erro caso preencha informações incorretamente.
<b>Pós-condições</b>	Mensagem de confirmação da criação de conta. Dados são inseridos no banco.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 5: Documento do Caso de Uso Consultar Usuário.

<b>Caso de Uso</b>	002 – Consultar Usuário
<b>Autor</b>	Murilo Carbol Medina
<b>Data</b>	20/03/2023
<b>Descrição</b>	Permitir o usuário consultar as informações cadastradas na conta.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema.
<b>Cenário Normal</b>	Usuário selecionar a opção de acessar perfil e visualiza suas informações cadastradas.
<b>Cenário Alternativo</b>	Não possui cenário alternativo.
<b>Pós-condições</b>	Não possui pós-condições.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 6: Documento do Caso de Uso Atualizar Usuário.

<b>Caso de Uso</b>	003 – Atualizar Usuário
<b>Autor</b>	Murilo Carbol Medina

<b>Data</b>	20/03/2023
<b>Descrição</b>	Permitir o usuário atualizar as informações cadastradas na conta.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema.
<b>Cenário Normal</b>	Usuário altera as informações presentes no seu perfil.
<b>Cenário Alternativo</b>	Mensagem de erro caso preencha informações incorretamente.
<b>Pós-condições</b>	Mensagem de confirmação de alteração. Usuário consegue acessar o sistema. Dados são alterados no banco.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 7: Documento do Caso de Uso Gerenciar Hábito.

<b>Caso de Uso</b>	004 – Gerenciar Hábito
<b>Autor</b>	Mateus Henrique Aguiar
<b>Data</b>	20/03/2023
<b>Descrição</b>	Gerenciar hábitos no sistema.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	<p>Este caso de uso é responsável pelas funções de Incluir, Alterar, Visualizar e Deletar hábitos.</p> <p><b>Incluir hábito.</b> Usuário estar logado no sistema.</p> <p><b>Alterar hábito.</b> Usuário estar logado no sistema. Conter algum hábito cadastrado no sistema.</p> <p><b>Visualizar hábito.</b> Usuário estar logado no sistema. Conter algum hábito cadastrado no sistema.</p> <p><b>Deletar hábito.</b> Usuário estar logado no sistema. Conter algum hábito cadastrado no sistema.</p>
<b>Cenário Normal</b>	<b>Incluir hábito.</b>

	<p>Usuário preenche formulário com todos os dados válidos do hábito.</p> <p><b>Alterar hábito.</b> Usuário altera formulário do hábito com dados diferentes.</p> <p><b>Visualizar hábito.</b> Sistema exibe todos os hábitos cadastrados do usuário.</p> <p><b>Deletar hábito.</b> Usuário seleciona um hábito existente e clica em excluir.</p>
<b>Cenário Alternativo</b>	<p><b>Incluir Hábito.</b> Mensagem de erro caso preencha informações incorretamente.</p> <p><b>Alterar Hábito.</b> Mensagem de erro caso preencha informações incorretamente.</p> <p><b>Visualizar Hábito.</b> Não possui cenário alternativo.</p> <p><b>Deletar Hábito.</b> Não possui cenário alternativo.</p>
<b>Pós-condições</b>	<p><b>Incluir Hábito.</b> Mensagem de confirmação de cadastro do hábito. Dados são inseridos no banco.</p> <p><b>Alterar Hábito.</b> Mensagem de confirmação de alteração do hábito. Dados são alterados no banco.</p> <p><b>Visualizar Hábito.</b> Não possui pós-condições.</p> <p><b>Deletar Hábito.</b> Mensagem de confirmação de exclusão do hábito e não será mais mostrado.</p>

Fonte: De autoria própria.

Quadro 8: Documento do Caso de Uso Marcar Hábito Concluído.

<b>Caso de Uso</b>	005 – Marcar Hábito Concluído
<b>Autor</b>	Daniel Henrique Gaspar
<b>Data</b>	20/03/2023
<b>Descrição</b>	Marcar hábito como concluído.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema, conter o hábito cadastrado e o hábito não pode estar marcado concluído.
<b>Cenário Normal</b>	Usuário seleciona um hábito existente e clica em concluído.
<b>Cenário Alternativo</b>	Não possui cenário alternativo.
<b>Pós-condições</b>	Campo do hábito fica marcado.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 9: Documento do Caso de Uso Desmarcar Hábito Concluído.

<b>Caso de Uso</b>	006 – Desmarcar Hábito Concluído
<b>Autor</b>	Mateus Henrique Aguiar
<b>Data</b>	20/03/2023
<b>Descrição</b>	Desmarcar hábito concluído.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema, conter o hábito cadastrado e o hábito deve estar marcado como concluído.
<b>Cenário Normal</b>	Usuário desmarca o campo como concluído.
<b>Cenário Alternativo</b>	Não possui cenário alternativo.
<b>Pós-condições</b>	Campo do hábito fica desmarcado.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 10: Documento do Caso de Uso Visualizar Pontuação.

<b>Caso de Uso</b>	007 – Visualizar Pontuação
<b>Autor</b>	Murilo Carbol Medina
<b>Data</b>	20/03/2023
<b>Descrição</b>	Exibir o nível do usuário.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema.



<b>Cenário Normal</b>	Sistema exibe o nível do usuário.
<b>Cenário Alternativo</b>	Não possui cenário alternativo.
<b>Pós-condições</b>	Não possui pós-condições.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 11: Documento do Caso de Uso Solicitar Relatório Progresso.

<b>Caso de Uso</b>	008 – Solicitar Relatório Progresso
<b>Autor</b>	Murilo Carbol Medina
<b>Data</b>	20/03/2023
<b>Descrição</b>	Gerar relatório progresso referente ao histórico de hábitos.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema e conter hábitos cadastrados no sistema.
<b>Cenário Normal</b>	Usuário solicita a geração de relatório de progresso.
<b>Cenário Alternativo</b>	Mensagem de erro caso de alguma inconsistência no sistema.
<b>Pós-condições</b>	Relatório é gerado e enviado pelo e-mail.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 12: Documento de Caso de Uso Visualizar Conquistas.

<b>Caso de Uso</b>	009 – Visualizar Conquistas
<b>Autor</b>	Bruno Franco de Moraes
<b>Data</b>	24/10/2023
<b>Descrição</b>	Exibir as conquistas do usuário.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema e possuir conquistas atribuídas ao usuário.
<b>Cenário Normal</b>	Sistema exibe as conquistas do usuário.
<b>Cenário Alternativo</b>	Mensagem de que não há conquistas.
<b>Pós-condições</b>	Não possui pós-condições.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 13: Documento de Caso de Uso Alterar Semana de Visualização.

<b>Caso de Uso</b>	010 – Alterar Semana de Visualização
<b>Autor</b>	Daniel Henrique Gaspar
<b>Data</b>	24/10/2023
<b>Descrição</b>	Alterar a semana de visualização dos hábitos para semanas seguintes ou posteriores.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema.
<b>Cenário Normal</b>	Sistema exibe os hábitos referentes aos dias daquela semana selecionada.
<b>Cenário Alternativo</b>	Não possui cenário alternativo.
<b>Pós-condições</b>	Não possui pós-condições.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 14: Documento de Caso de Uso Esconder Hábitos Ruins.

<b>Caso de Uso</b>	011 – Esconder Hábitos Ruins
<b>Autor</b>	Mateus Henrique Aguiar
<b>Data</b>	24/10/2023
<b>Descrição</b>	Esconder a aparição dos hábitos ruins nos dias da semana.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema.
<b>Cenário Normal</b>	Sistema esconde os hábitos ruins cadastrados para que o usuário não precise ver os hábitos ruins.
<b>Cenário Alternativo</b>	Não possui cenário alternativo.
<b>Pós-condições</b>	Não possui pós-condições.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 15: Documento de Caso de Uso Consultar Hábitos Deletados.

<b>Caso de Uso</b>	012 – Consultar Hábitos Deletados
<b>Autor</b>	Murilo Carbol Medina
<b>Data</b>	24/10/2023
<b>Descrição</b>	Consultar os hábitos que foram deletados anteriormente.

<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema e possuir hábitos deletados.
<b>Cenário Normal</b>	Sistema mostra as principais informações sobre cada hábito deletado.
<b>Cenário Alternativo</b>	Mensagem informando que não há hábitos deletados.
<b>Pós-condições</b>	Não possui pós-condições.

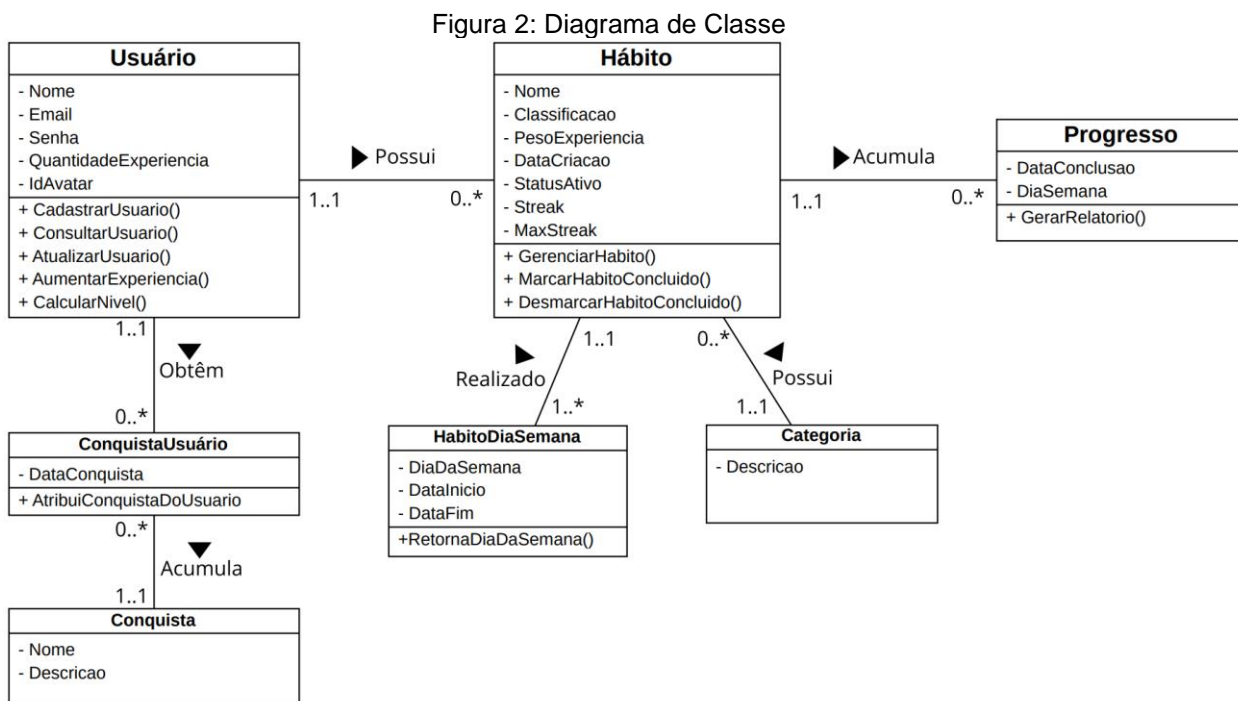
Fonte: De autoria própria.

Quadro 16: Documento de Caso de Uso Retomar Hábitos Deletados.

<b>Caso de Uso</b>	013 – Retomar Hábitos Deletados
<b>Autor</b>	Bruno Franco de Moraes
<b>Data</b>	24/10/2023
<b>Descrição</b>	Retomar os hábitos que anteriormente foram deletados.
<b>Atores</b>	Usuário.
<b>Pré-condições</b>	Usuário estar logado no sistema e possuir hábitos deletados.
<b>Cenário Normal</b>	Usuário solicita a retomada de um hábito e o mesmo volta a aparecer nas semanas a partir do dia retomado.
<b>Cenário Alternativo</b>	Não possui cenário alternativo.
<b>Pós-condições</b>	Não possui pós-condições.

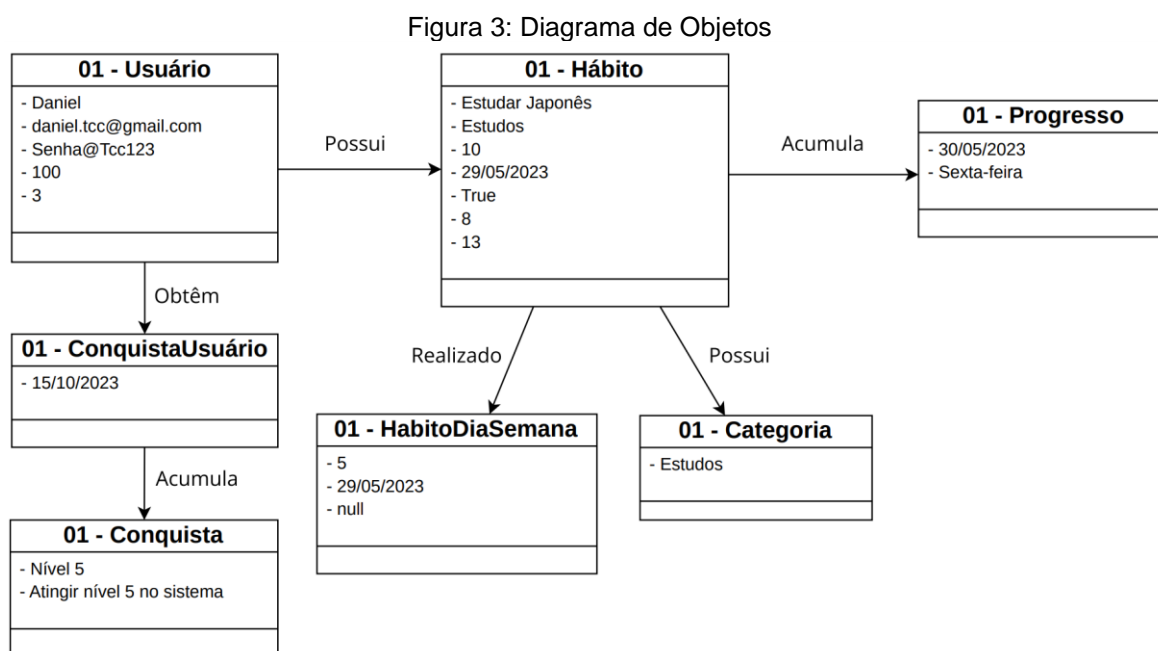
Fonte: De autoria própria.

## 4.2 Diagramas de Classe



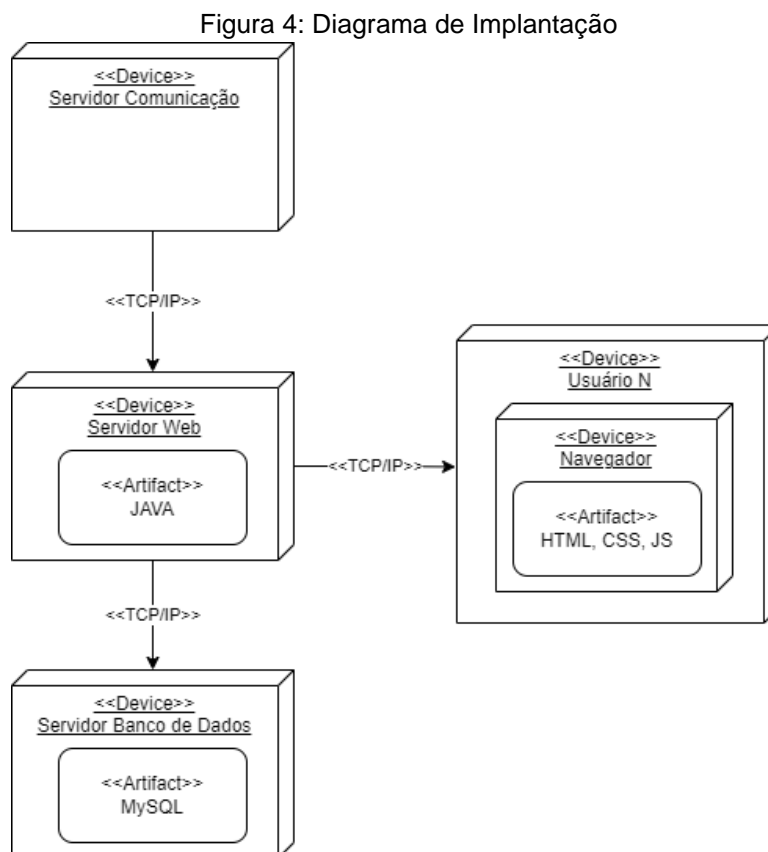
Fonte: De autoria própria.

## 4.3 Diagramas de Objetos



Fonte: De autoria própria.

## 4.4 Diagramas de Implantação



Fonte: De autoria própria.

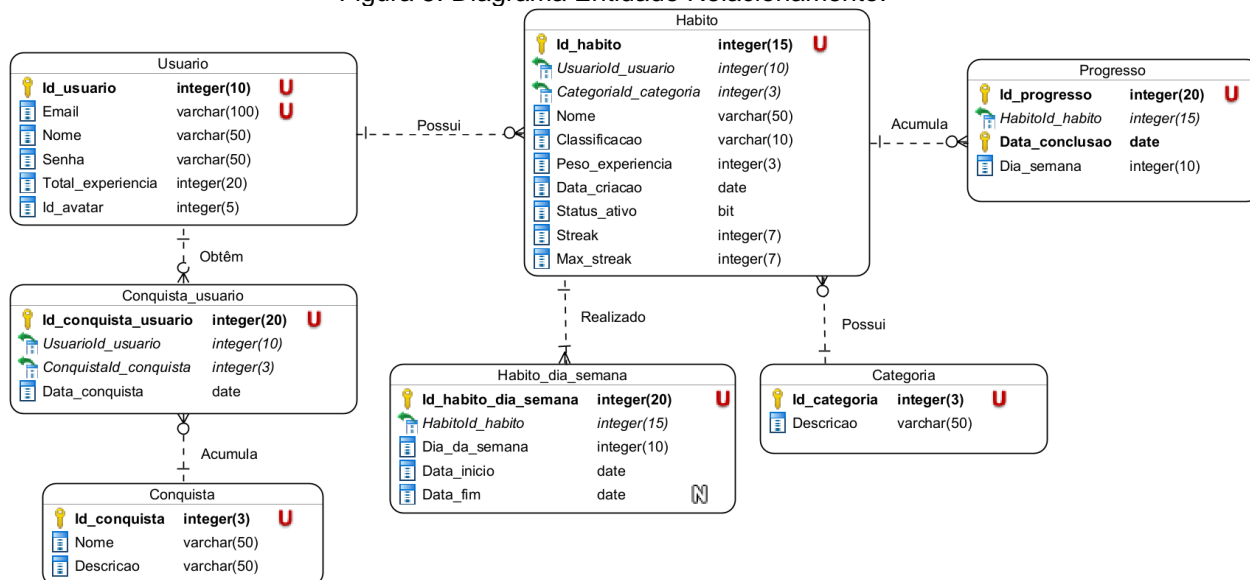
## 4.5 Banco de Dados

O banco de dados utilizado no projeto foi o MySQL, um Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD) relacional, sendo o segundo SGBD mais utilizado em todo o mundo (DB-Engines, 2023).

De acordo com Vinícius Carvalho (2020), o MySQL é conhecido por sua confiabilidade, escalabilidade e facilidade de uso, além de ser um software livre de código aberto. Com sua capacidade de lidar com grandes quantidades de dados e usuários simultâneos, o MySQL é uma opção sólida para o sistema, tornando-o uma escolha popular entre os desenvolvedores que buscam um banco de dados confiável e escalável. Além disso, a comunidade de usuários do MySQL é bastante ativa, fornecendo suporte e documentação para desenvolvedores em todo o mundo.

## 4.6 Diagrama Entidade Relacionamento

Figura 5: Diagrama Entidade Relacionamento.



Fonte: De autoria própria.

## 4.7 Dicionário de Dados

Quadro 17: Dicionário de Dados da Tabela Categoria.

Nome: Categoria		Nome da tabela: Categoria		Sigla: ctg	
Descrição: Refere-se a categoria cadastrada.					
Elementos de Dados:					
Nome do Atributo	Nome do campo na tabela	Tipo	Chave	Origem	Descrição e observações
Id_categoria	ctg_id	Númerico	PK		Identificador de categoria. Não nulo. Autoincremento. Único.
Descrição	ctg_descricao	Texto			Descrição da categoria cadastrada. Não nulo.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 18: Dicionário de Dados da Tabela Hábito.

<b>Nome: Hábito</b>		<b>Nome da tabela: Hábito</b>		<b>Sigla: hbt</b>	
<b>Descrição: Refere-se ao hábito cadastrado.</b>					
<b>Elementos de Dados:</b>					
Nome do Atributo	Nome do campo na tabela	Tipo	Chave	Origem	Descrição e observações
Id_habito	hbt_id	Numérico	PK		Identificador de hábito. Não nulo. Autoincremento. Único
Usuariold_usuario	hbt_id_usuario	Numérico	FK	Entidade: usuario Atributo: Id_usuario	Identificador de usuário que possui algum hábito. Não nulo.
Categoriald_categoria	hbt_id_categoria	Texto	FK	Entidade: categoria Atributo: Id_categoria	Identificador de categoria do hábito. Não nulo.
Nome	hbt_nome	Texto			Nome do hábito cadastrado. Não nulo.
Classificação	hbt_classificacao	Texto			Classificação do hábito cadastrado. Não nulo.
Peso_experiência	hbt_experiencia	Numérico			Quantidade de experiência que o hábito vale. Não nulo.
Data_criacao	hbt_data_criacao	Data			Data da criação do hábito. Não nulo.
Status_ativo	hbt_status	Boolean			Status de atividade do hábito. Não nulo.
Streak	hbt_streak	Numérico			Quantidade de dias seguidos concluídos. Não nulo.
Max_streak	hbt_max_streak	Numérico			Maior quantidade de dias seguidos concluídos. Não nulo.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 19: Dicionário de Dados da Tabela Hábito Dia Semana

<b>Nome: HabitoDiaSemana</b>		<b>Nome da tabela: HabitoDiaSemana</b>		<b>Sigla: hds</b>	
<b>Descrição: Refere-se aos dias da semana do hábito cadastrado.</b>					
<b>Elementos de Dados:</b>					
Nome do Atributo	Nome do campo na tabela	Tipo	Chave	Origem	Descrição e observações
Id_dia_da_semana	hds_id	Numérico	PK		Identificador de dia da semana. Não nulo. Autoincremento. Único.
Habitold_habito	hds_id_habito	Numérico	FK	Entidade: Habito Atributo: Id_habito	Identifica qual hábito foi cadastrado em um dia da semana. Não nulo.
Dia_da_semana	hds_dia_semana	Numérico			Dia da semana que o hábito será realizado. Não nulo.
Data_inicio	hds_data_inicio	Data			Data que o hábito foi cadastrado. Não nulo.
Data_fim	hds_data_fim	Data			Data que o hábito foi desativado do dia da semana. Não nulo.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 20: Dicionário de Dados da Tabela Progresso.

<b>Nome: Progresso</b>		<b>Nome da tabela: Progresso</b>		<b>Sigla: prog</b>	
<b>Descrição: Refere-se ao progresso de conclusão do hábito.</b>					
<b>Elementos de Dados:</b>					
Nome do Atributo	Nome do campo na tabela	Tipo	Chave	Origem	Descrição e observações
Id_progresso	prog_id	Numérico	PK		Identificador do progresso de um hábito. Não nulo. Autoincremento. Único.
Habitold_habito	prog_id_habito	Numérico	FK	Entidade: Habito Atributo: Id_habito	Identifica qual hábito foi concluído. Não nulo.
Data_conclusao	prog_data_conclusao	Data	PK		Data que um hábito foi concluído. Não nulo.
Dia_semana	prog_dia_semana	Numérico			Dia da semana que o hábito foi concluído. Não nulo.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 21: Dicionário de Dados da Tabela Usuário.

<b>Nome: Usuário</b>		<b>Nome da tabela: Usuário</b>		<b>Sigla: usr</b>	
<b>Descrição: Refere-se ao usuário cadastrado.</b>					
<b>Elementos de Dados:</b>					
Nome do Atributo	Nome do campo na tabela	Tipo	Chave	Origem	Descrição e observações
Id_usuario	usr_id	Numérico	PK		Identificador do usuário. Não nulo. Autoincremento. Único.
Nome	usr_nome	Texto			Nome do usuário cadastrado. Não nulo.
Email	usr_email	Texto			Email do usuário cadastrado. Não nulo. Único.
Senha	usr_senha	Texto			Senha do usuário cadastrado. Não nulo.
Total_experiencia	usr_total_experiencia	Numérico			Quantidade total de experiência que o usuário possui. Não nulo.
Id_avatar	usr_id_avatar	Numérico			Identificador do avatar do usuário cadastrado. Não nulo.

Fonte: De autoria própria.

Quadro 22: Dicionário de Dados da Tabela Conquista Usuário.

<b>Nome: ConquistaUsuario</b>		<b>Nome da tabela: ConquistaUsuario</b>		<b>Sigla: cqtu</b>	
<b>Descrição: Refere-se a conquista obtida pelo usuário.</b>					
<b>Elementos de Dados:</b>					
Nome do Atributo	Nome do campo na tabela	Tipo	Chave	Origem	Descrição e observações
Id_conquista_usuario	cqtu_id	Numérico	PK		Identificador da conquista usuário. Não nulo. Autoincremento. Único.
Usuariold_usuario	cqtu_id_usuario	Numérico	FK	Entidade: usuario Atributo: Id_usuario	Identificador de usuário que obteve a conquista. Não nulo.
Conquistald_conquista	cqtu_id_conquista	Numérico	FK	Entidade: conquista Atributo: Id_conquista	Identificador de conquista. Não nulo.
Data_conquista	cqtu_data_conquista	Date			Data que o usuário obteve a conquista. Não nulo.

Fonte: De autoria própria.



Quadro 23: Dicionário de Dados da Tabela Conquista.

<b>Nome: Conquista</b>		<b>Nome da tabela: Conquista</b>		<b>Sigla: cqt</b>	
<b>Descrição: Refere-se a conquista cadastrada.</b>					
<b>Elementos de Dados:</b>					
<b>Nome do Atributo</b>	<b>Nome do campo na tabela</b>	<b>Tipo</b>	<b>Chave</b>	<b>Origem</b>	<b>Descrição e observações</b>
Id_conquista	cqt_id	Numérico	PK		Identificador da conquista. Não nulo. Autoincremento. Único.
Nome	cqt_nome	Texto			Nome da conquista cadastrada. Não nulo.
Descrição	cqt_descricao	Texto			Descrição da conquista cadastrada. Não nulo.

Fonte: De autoria própria.

## 5 ESCOLHA DA ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

O back-end do sistema foi construído com a linguagem Java, utilizando o framework Spring, que permite um desenvolvimento sólido e com qualidade. Para o gerenciamento de dependências foi utilizado Maven. De acordo com Walls (2022), essas escolhas garantem a eficiência e qualidade do código produzido. Já o front-end foi desenvolvido com a linguagem TypeScript, superconjunto sintático de JavaScript, utilizando a biblioteca React, que, de acordo com Adam Boduch (2019), permite a construção de interfaces de usuário modernas e dinâmicas com atualizações em tempo real.

Para a gestão de dados, foi escolhido o MySQL, um Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD) relacional amplamente utilizado por desenvolvedores em todo o mundo.

A comunicação e troca de dados entre o front-end e o back-end foram feitas por meio do protocolo HTTP, com o back-end expondo uma API RESTful para o front-end. Essa escolha permitiu a troca de dados em formato JSON, que é um formato leve e fácil de manipular e amplamente utilizado em aplicações web modernas, afirma Tom Marrs (2019).

Para garantir a segurança do sistema, foram utilizados diversos mecanismos de segurança, incluindo o Spring Security. Essa estrutura de segurança de nível empresarial para aplicações Java oferece recursos de autenticação, autorização e segurança em geral para o sistema. Com a utilização adequada do Spring Security e boas práticas de segurança, o sistema estará protegido contra ameaças de segurança.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a finalização deste trabalho, fica evidente que a criação de novos hábitos e a eliminação de hábitos indesejáveis são desafios cada vez mais complexos nos dias atuais. A conveniência e a facilidade proporcionadas pela tecnologia têm contribuído para o conforto que todos experimentam ao utilizar essas ferramentas diariamente.

O desenvolvimento do trabalho foi de grande importância para o desenvolvimento profissional de todos os integrantes do grupo. Conseguimos contornar todas as dificuldades encontradas durante o desenvolvimento, solucionando-as de maneira eficaz e comprometida. Alcançamos um nível estável do sistema, contendo todos os principais elementos e um base muito sólida, porém ainda notamos alguns pontos de melhorias.

Primeiramente, a integração com o WhatsApp para o envio de notificações aos usuários seria uma adição valiosa, aprimorando a acessibilidade e mantendo os usuários engajados diretamente em seus canais de comunicação preferidos. Além disso, a implementação de uma versão mobile nativa proporcionaria uma experiência mais fluida e adaptada aos dispositivos móveis, otimizando a usabilidade e a conveniência para os usuários em movimento.

Para fortalecer ainda mais o apelo da gamificação, seria benéfico considerar a adição de mais elementos envolventes, como desafios personalizados, recompensas variadas e elementos visuais mais atraentes. Essas melhorias combinadas certamente elevariam o Habituaí a um patamar superior, oferecendo uma experiência mais completa e estimulante para aqueles que buscam aprimorar seus hábitos de vida.

Concluindo, o Habituaí se apresenta como uma ferramenta eficaz para auxiliar as pessoas na criação e exclusão de hábitos em um mundo onde a tecnologia tem desempenhado um papel significativo na forma como vivemos. A plataforma oferece uma abordagem inovadora, tornando a busca por mudanças comportamentais mais acessível e motivadora, ao mesmo tempo em que permite aos usuários desfrutarem das vantagens e comodidades da era digital.

## REFERÊNCIAS

BODUCH, Adam; DERKS, Roy. **React and React Native**: A complete hands-on guide to modern web and mobile development with React.js. 3ª ed. Packt Publishing, 2020.

BURKE, Brian. **Gamificar**: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CARVALHO, V. **MySQL. Comece com o Principal Banco de Dados Open Source do Mercado**. Editora: Casa do Código. 2020.

DUHIGG, C. **O poder do hábito: Porque fazemos o que fazemos na vida e nos negócios**. Tradução de Rafael Mantovani. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

GAMMA, Erich et al. **Padrões de Projetos**: Soluções Reutilizáveis de Software Orientados a Objetos. Bookman, 2000.

MARRS, Tom. **JSON at Work**: Practical Data Integration for the Web. O'Reilly Media, 2017.

MySQL. **MySQL**: The world's most popular open-source database, 2023. Disponível em: <https://www.mysql.com/>. Acesso em 31/05/2023.

SOLID IT. **DB-ENGINES**: DB-Engines Ranking, 2023. Disponível em: <https://db-engines.com/en/ranking>. Acesso em 31/05/2023.

WALLS, Craig. **Spring in Action**. 6ª ed. Manning Publications, 2022.

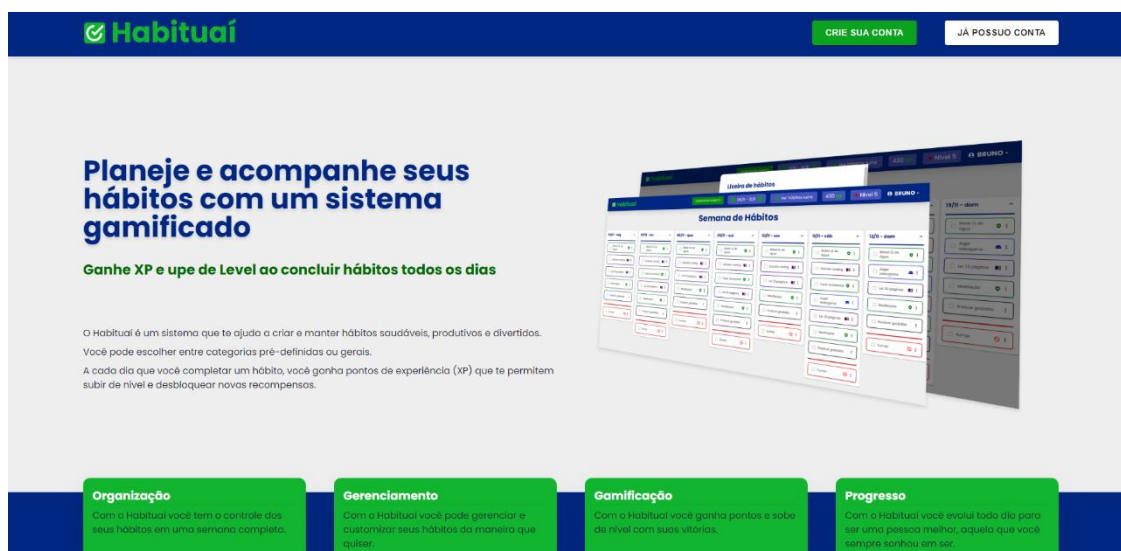
## APÊNDICE A – MANUAL DO USUÁRIO

Caso haja dúvidas sobre a utilização do sistema, o Manual do Usuário, apresentado a seguir, poderá ser de grande auxílio para o usuário.

### Página Inicial

Essa é a primeira tela do sistema, onde podemos verificar o objetivo do site. Ao clicar em “CRIE SUA CONTA” você será redirecionado para a tela de cadastro. Ao clicar em “JÁ POSSUO CONTA” você será redirecionado para a tela de login.

Figura A1: Página Inicial do Sistema.

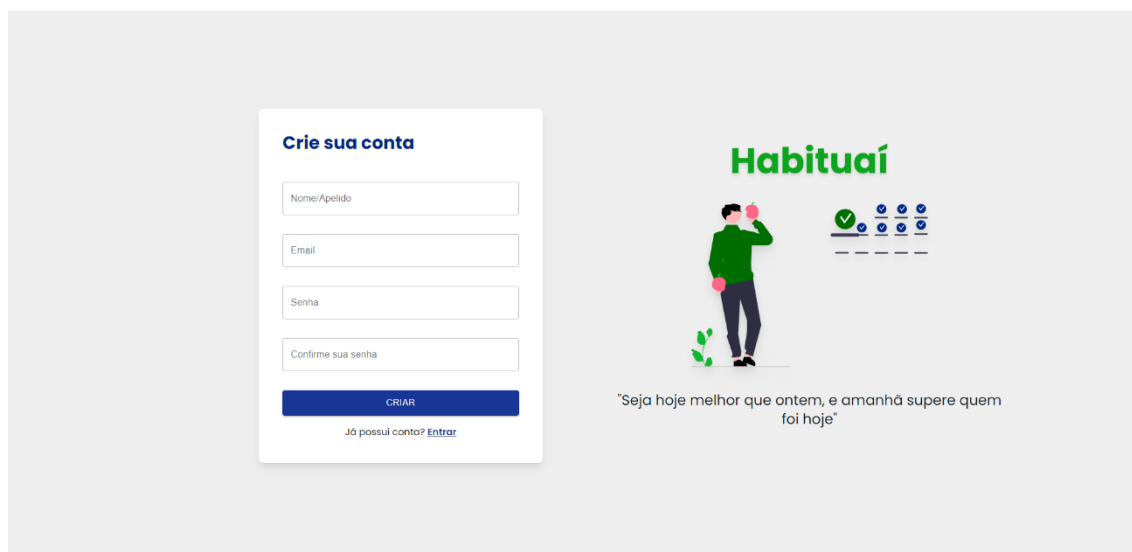


Fonte: De autoria própria.

### Tela de Cadastro

Tela em que o usuário informa seu nome ou apelido, e-mail válido, senha e confirmação de senha, para realizar a criação da conta. Quando criado, o sistema o redirecionará para a tela de login.

Figura A2: Página de Cadastro do Usuário.



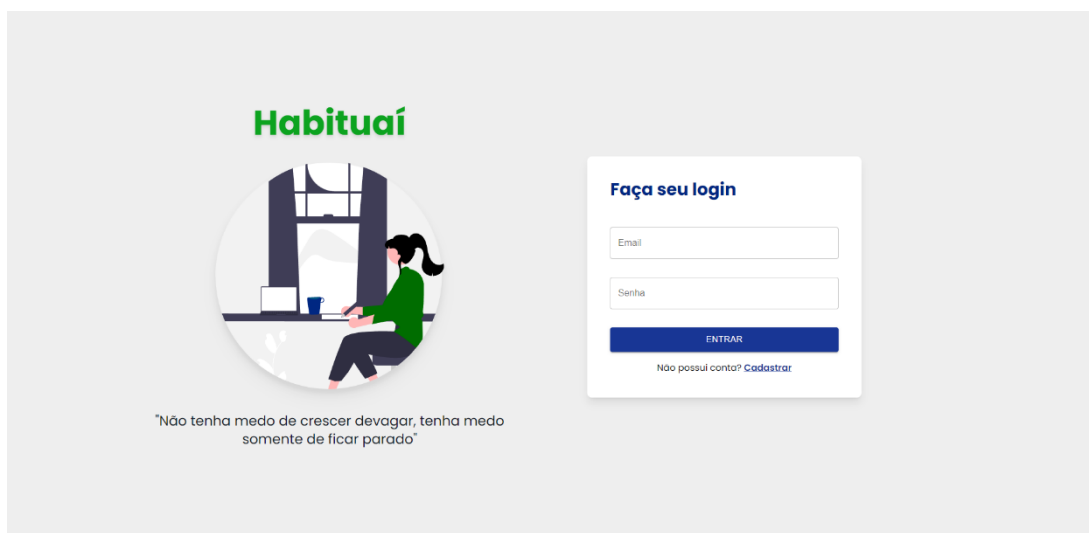
The image shows a registration form on a light gray background. On the left, a white box titled "Crie sua conta" contains four input fields: "Nome/Apelido", "Email", "Senha", and "Confirme sua senha". Below these is a blue "CRIAR" button and a link "Já possui conta? [Entrar](#)". On the right, the word "Habituaí" is written in green. Below it is an illustration of a person in a green shirt holding a red apple, with a small green plant at their feet. To the right of the person is a progress indicator with a green checkmark and four blue circles. Below the illustration is the quote: "Seja hoje melhor que ontem, e amanhã supere quem foi hoje".

Fonte: De autoria própria.

## Tela de Login

Tela em que o usuário informa seu e-mail e sua senha para realizar o login no site. Ao se autenticar com sucesso, o sistema redirecionará para a tela do aplicativo.

Figura A3: Página de Login do Usuário.



The image shows a login form on a light gray background. On the left, the word "Habituaí" is written in green. Below it is a circular illustration of a person in a green shirt sitting at a desk with a laptop and a window in the background. Below the illustration is the quote: "Não tenha medo de crescer devagar, tenha medo somente de ficar parado". On the right, a white box titled "Faça seu login" contains two input fields: "Email" and "Senha". Below these is a blue "ENTRAR" button and a link "Não possui conta? [Cadastrar](#)".

Fonte: De autoria própria.

## Tela Principal

Tela principal do site em que o usuário consegue verificar seus hábitos e realizar as seguintes ações: criar um novo hábito, ver os hábitos da semana anterior e seguinte, habilitar a visualização de hábitos ruins e ver informações de seu perfil, como quantidade de experiência (XP) e nível.

Figura A4: Tela Principal do Sistema.



Fonte: De autoria própria.

## Criação do Hábito

Tela responsável pela criação de novo hábito. O usuário deve informar se quer criar um novo hábito ou parar com um hábito ruim, o nome do hábito, categoria, sua importância medida em XP e, se for um hábito bom, em quais dias da semana deseja realizá-lo. Para os hábitos ruins são considerados todos os dias automaticamente.

Figura A5: Tela de Cadastro do Hábito.

Você gostaria de

criar um novo hábito | parar com um hábito ruim

Nome do hábito\*

Categoria

Saúde | Educação

Lazer | Outro

Importância em XP

★★★★☆

Dias da semana que serão feitos

S T Q Q S S D

CRIAR | VOLTAR

Fonte: De autoria própria.

## Hábito Criado

Ao criar um hábito, ele aparecerá na sua semana a partir do dia atual e nos próximos, de acordo com os dias da semana selecionados.

Figura A6: Tela de Cadastro com Informações do Hábito.

Você gostaria de

criar um novo hábito | parar com um hábito ruim

Nome do hábito\*

Fazer exercício

Categoria

Saúde | Educação

Lazer | Outro

Importância em XP

★★★★★

Dias da semana que serão feitos

S T Q Q S S D

CRIAR | VOLTAR

Fonte: De autoria própria.



Figura A7: Exibição do Hábito Cadastrado.



Fonte: De autoria própria.

Os botões de marcação sempre ficam desabilitados se não for o dia atual, portanto, é necessário marcar a conclusão de seus hábitos logo após realizá-los durante o dia.

### Hábito Feito

Ao marcar o hábito como feito, o usuário receberá a quantidade de XP do hábito que aparecerá no canto superior da tela. A cada 100 de XP conquistado o usuário sobe um nível.

Figura A8: Exibição do Hábito Concluído.



Fonte: De autoria própria.

### Sequência de Hábitos Feitos

Ao decorrer dos dias, as marcações sequenciais da execução de seus hábitos serão identificadas por um ícone ao lado do hábito, indicando que o mesmo foi concluído por mais de 2 dias consecutivos. Caso você deixe de realizar o hábito algum dia, sua sequência reinicia e começará a contar do zero novamente.

Figura A9: Exibição do Hábito Concluído com Streak.

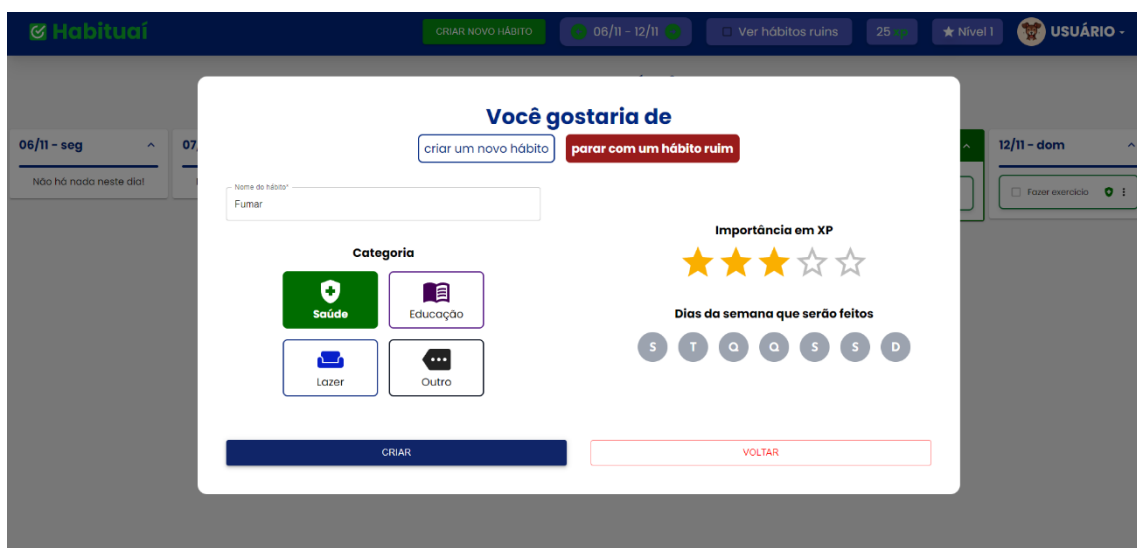


Fonte: De autoria própria.

## Hábito Ruim

Para criar um novo item de hábito ruim, o usuário deve entrar na tela de criação de novo hábito, porém selecionar “parar com um hábito ruim”. Os dias da semana ficarão desabilitados, pois a ideia é parar de vez com um hábito ruim.

Figura A10: Tela de Criação de um Hábito Ruim.



Fonte: De autoria própria.

Ao criar o hábito, você precisa selecionar a opção no cabeçalho “Ver hábitos ruins”. Assim aparecerão todos os hábitos ruins criados.

Figura A11: Exibição do Hábito Ruim.



Fonte: De autoria própria.

Os hábitos ruins devem ser marcados apenas quando o usuário infelizmente realizou aquilo no dia. O sistema o punirá tirando seus pontos de acordo com a importância do hábito ruim.

Figura A12: Conclusão do Hábito Ruim.



Fonte: De autoria própria.

## Tela de Edição do Hábito

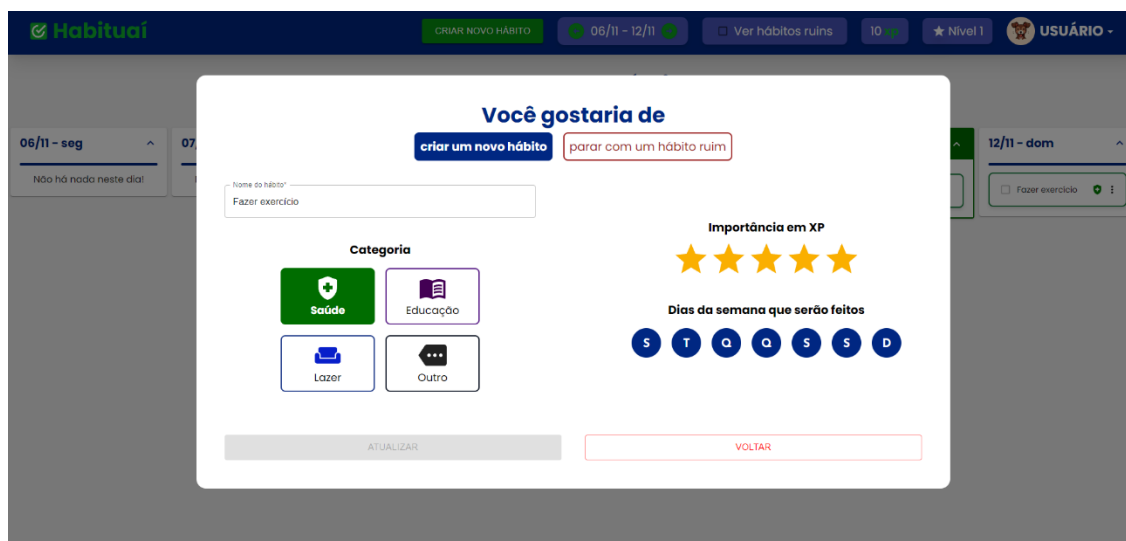
Tela responsável por realizar a atualização de um hábito, sendo bom ou ruim. Para acessar você deve clicar nos 3 pontinhos dentro do hábito que deseja alterar, em seguida, selecionar a opção "Atualizar". Ao abrir a tela, o usuário consegue verificar as informações atuais do hábito e realizar as modificações que desejar.

Figura A13: Abrir Tela de Edição do Hábito.



Fonte: De autoria própria.

Figura A14: Tela de Edição do Hábito.



Fonte: De autoria própria.

### Tela de Exclusão do Hábito

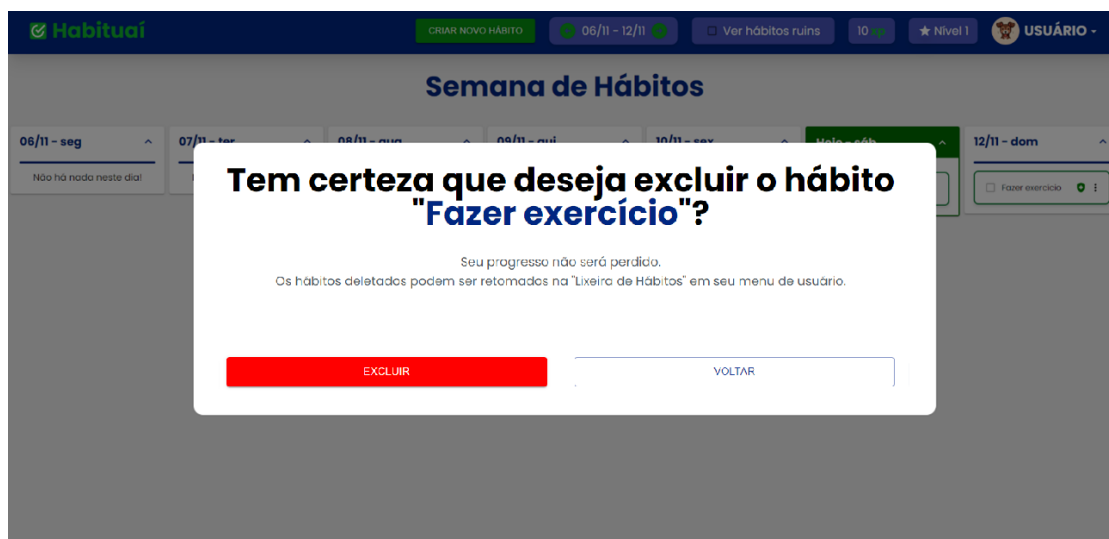
Tela responsável por realizar a confirmação da exclusão de um hábito, sendo ele bom ou ruim. Acessada da mesma forma que a tela de atualização, porém clicando em “Excluir”. O histórico do hábito não é perdido.

Figura A15: Acesso a Exclusão de um Hábito.



Fonte: De autoria própria.

Figura A16: Tela de Confirmação de Exclusão.



Fonte: De autoria própria.

## Gerando Relatório

Caso você queira saber informações do seu histórico de hábitos, você pode solicitar um relatório que será enviado no seu e-mail.

Figura A17: Gerar Relatório.



Fonte: De autoria própria.

Figura A18: Email Relatório.

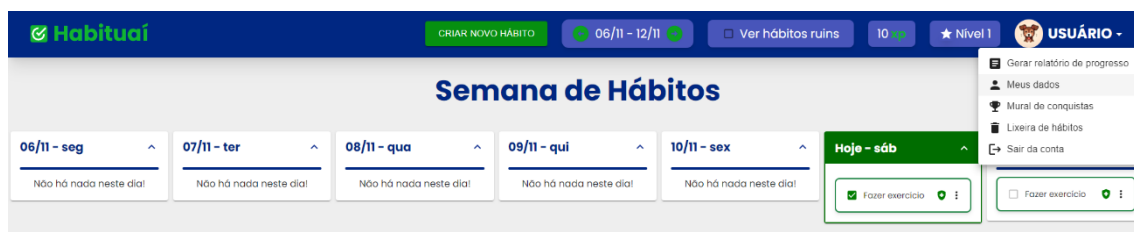


Fonte: De autoria própria.

## Tela do Perfil do Usuário

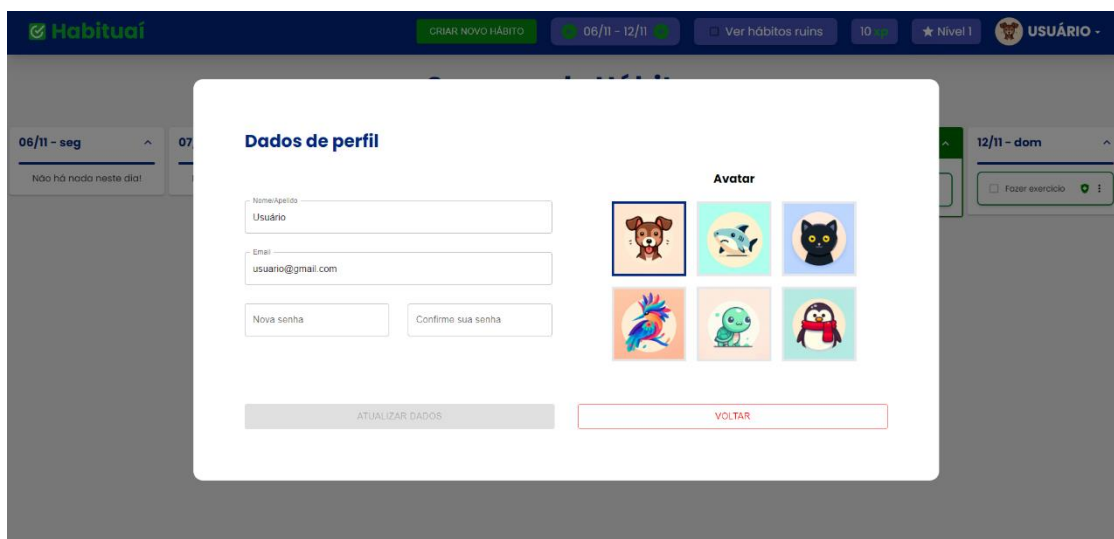
Tela responsável pela visualização dos dados do usuário e atualização das informações. Nela é possível atualizar o nome, e-mail, senha e alterar o avatar.

Figura A19: Acesso ao Meus Dados.



Fonte: De autoria própria.

Figura A20: Tela de Edição do Usuário.

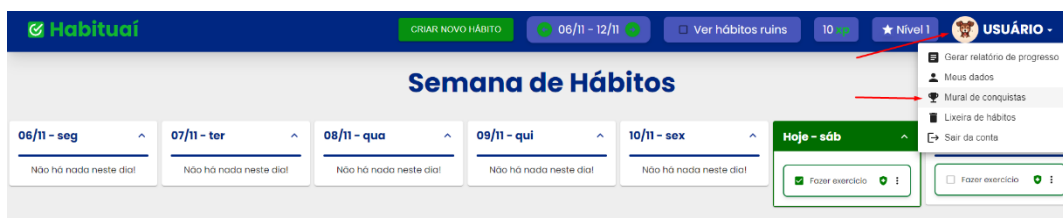


Fonte: De autoria própria.

## Mural de Conquistas

No decorrer do uso do aplicativo, o usuário começará a colecionar conquistas a partir de seu progresso. As conquistas aparecerão no “Mural de Conquistas”.

Figura A21: Acesso Mural de Conquistas.



Fonte: De autoria própria.

Figura A22: Mural de Conquistas.



Fonte: De autoria própria.

### Tela de Lixeira de Hábitos

Caso você tenha excluído um hábito erroneamente ou desistiu de um hábito e resolveu voltar com ele, com esta tela você poderá restaurá-lo. Tela responsável pela visualização dos hábitos excluídos pelo usuário, com a possibilidade de restauração.

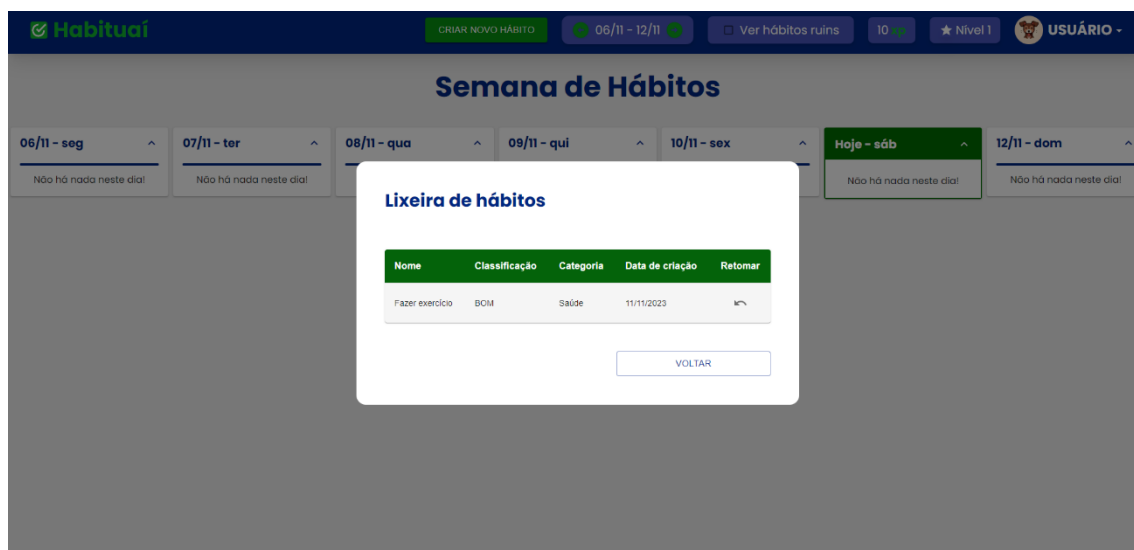
Figura A23: Menu de Opções do Usuário.



Fonte: De autoria própria.



Figura A24: Tela de Lixeira de Hábitos.



Fonte: De autoria própria.

## Sair da Conta

Para sair da conta, o usuário deve abrir as informações do seu perfil e clicar em “Sair da plataforma”, sendo redirecionado para a tela inicial (Home).

Figura A25: Opção de Sair da Conta.



Fonte: De autoria própria.