

Trabalho - Terceira Etapa

MC302EF - Programação Orientada a Objetos
Instituto de Computação
Universidade Estadual de Campinas

Adivinhando animais
André Santanchè e Luciano Jerez Chaves
2011.1

Instruções

O trabalho consiste na implementação dois ou mais componentes seguindo o padrão *Digital Content Component* (DCC) do *framework Fluid Web*, cuja implementação está disponível em <http://fluidweb.sourceforge.net/> e cujo projeto de exemplos Fluid2learn está disponível em <http://code.google.com/p/fluid2learn/>. Deve acompanhar os componentes uma aplicação que os instancia e conecta. Espera-se que os componentes e aplicações produzidos interajam com componentes de outras equipes, seja prestando serviços para terceiros, seja consumindo serviços destes. Os trabalhos deverão ser submetidos utilizando o sistema de versionamento Mercurial ao projeto Fluid2learn (<http://code.google.com/p/fluid2learn/>) até o dia 04/06/2011.

Especificações

Parte do sistema em Java a ser desenvolvido já está implementado e disponível para download tanto na página do projeto Fluid2Learn (<http://code.google.com/p/fluid2learn/>), bem como no repositório mercurial disponível em (<https://fluid2learn.googlecode.com/hg>).

Tema do trabalho

O tema a ser utilizado para desenvolvimento dos componentes pode dar continuidade à etapa anterior, ou seja, serviços relacionados ao jogo de descobertas Animals, ou propor um serviço/aplicação inteiramente novos.

Caso seja dada continuidade à etapa anterior, esta etapa do trabalho deve implementar novas funcionalidades, se comparadas à anterior, ou novos componentes sobre o tema. Não serão aceitos apenas correções de código e aperfeiçoamentos dos serviços implementados na etapa anterior.

Caso seja escolhido um serviço/aplicação inteiramente novos, sugere-se que sejam integrados com componentes de outras equipes, entretanto, em casos excepcionais serão aceitos componentes que não se integram com outras equipes se: (i) a equipe tiver alcançado alta integração na etapa anterior e (ii) for realizada integração entre componentes diversos desenvolvidos pela própria equipe. Em qualquer caso, os componentes devem ter uma aplicação útil. Além disto, os novos componentes não podem implementar funcionalidades de algum componente já apresentado por outra equipe.

Avaliação

A nota será definida em função de dois critérios apresentados a seguir:

Corretude da implementação

Será atribuído uma nota entre 0 e 7 pontos para avaliar o funcionamento e implementação corretos do sistema. Para tanto, a solução deve ser implementada na forma de componentes seguindo o modelo DCC. Espera-se que sejam realizadas pelo menos duas conexões com componentes de outras equipes (seja provendo serviços, seja usando serviços). A equipe deve apresentar pelo menos uma aplicação que valide o uso dos seus componentes, bem como seu funcionamento conectado com componentes de outras equipes.

Abordagem de implementação

Será atribuído uma nota entre 0 e 3 pontos com o objetivo é avaliar a criatividade e qualidade do código produzido. Neste quesito serão valorizados: componentes que se conectam com vários outros, seja provendo, seja requerendo serviços; implementações criativas; código bem documentado; soluções arrojadas ou que envolvem desafios interessantes de implementação.