

Trabalho - Etapa 03

MC302ABCD - Programação Orientada a Objetos
Instituto de Computação
Universidade Estadual de Campinas

Modelo e Novo Jogo
André Santanchè
2015.1

Instruções

Este trabalho é uma extensão dos anteriores e envolve a construção de um modelo de classes em UML e respectiva documentação.

Os trabalhos deverão ser submetidos em um fork do projeto fluid2learn (<https://github.com/santanche/fluid2learn>), feito no próprio GitHub pela equipe, até o dia 23/03/2015.

Especificações

Cada equipe deverá executar as seguintes atividades:

1. Construir um diagrama UML de classes contendo as seguintes classes existentes: `EnquirerAnimals`, `EnquirerMaze`, `ResponderAnimals`, e `ResponderMaze`. Devem ser especificados os atributos (com tipo) e métodos (com parâmetros e tipos).
2. Elaborar o plano de um terceiro tipo de jogo que será implementado pela equipe. Este jogo deve seguir a mesma abordagem no `Animals` e `Maze`, ou seja, ser baseado em perguntas e respostas através do método.
3. Escrever uma descrição sucinta do jogo (roteiro, regras e como será a interação da classe) de até uma página.
4. Elaborar o diagrama UML com as classes `EnquirerX` e `ResponderX` do jogo proposto (o X no nome das classes pode ser substituído pelo nome do jogo proposto). Nesta etapa do trabalho as classes ainda não serão implementadas.
5. Criar duas classes UML: `EnquirerGeneric` e `ResponderGeneric`. `EnquirerAnimals`, `EnquirerMaze` e `EnquirerX` serão herdeiras de `EnquirerGeneric`. `ResponderAnimals`, `ResponderMaze` e `ResponderX` serão herdeiras de `ResponderGeneric`. Estas duas classes deverão generalizar o máximo das funcionalidades das três classes herdeiras, de tal forma que o reuso seja maximizado. Neste processo, as classes existentes (`EnquirerAnimals`, `EnquirerMaze`, `ResponderAnimals`, e `ResponderMaze`) podem ser modificadas/adaptadas.
6. Produzir dois slides: um apresentando o jogo proposto e o outro o diagrama UML criado. Estes slides serão apresentados no dia 24/03/2015.

Os diagramas UML deverão ser feitos no Papyrus dentro do Eclipse Modeling. Nesta etapa do trabalho o uso do Papyrus é opcional, mas ele será obrigatório nas próximas etapas.

Os trabalhos (um ZIP contendo) deverão ser submetidos no Moodle até o dia 23/02/2015.

Todas as duplas deverão estar presentes no dia 24/03/2015 para apresentar seus trabalhos (5 min. de apresentação). Os membros que não apresentarem sem justificativa ficarão com zero nesta etapa do trabalho.