

Trabalho - Etapa 04

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

Modelo e Novo Jogo
André Santanchè
2015.1

Instruções

Esta etapa envolve o projeto de um jogo a ser implementado por clusters de equipes.

Cada jogo deverá ter um projeto específico no GitHub, submetido até 09/04/2015.

Especificações

Baseados nas propostas anteriores de projetos, as equipes deverão se organizar em clusters. Um cluster é composto de várias equipes (equipes são formadas por duplas). Cada cluster irá implementar um jogo, que pode ou não ter relação com o modelo Enquirer/Responder.

Os trabalhos dos clusters devem ser formados por componentes de software, em que cada componente é desenvolvido por uma única equipe, ou seja, o mesmo componente não pode ser dividido por duas equipes. A mesma equipe pode implementar mais de um componente.

Cada equipe receberá pontuação positiva conforme dois critérios:

- número de equipes e componentes diferentes que compõem o cluster;
- quantidade de reusos do mesmo componente dentro do mesmo cluster ou em clusters diferentes (em clusters diferentes valem mais);
- uso de componentes em granularidades diferentes - componentes menores encapsulados em componentes maiores;
- design explorando: herança, polimorfismo, classes abstratas e interfaces.

Cada cluster deve ter no mínimo três equipes (não há limite máximo). Se houver pelo menos um componente dentro do cluster que seja reusado em outro cluster, os clusters em questão ganham o direito de ter o limite mínimo de duas equipes.

Cada equipe deverá especificar da forma mais detalhada possível em UML o projeto do seu jogo. Devem constar pelo menos:

- A especificação de todos os componentes envolvidos e que equipe dentro do cluster os desenvolverá.
- O detalhamento das interfaces dos componentes (providas e requeridas).
- Se o componente tiver sub-componentes o detalhamento dos subcomponentes e suas interfaces.
- Especificação das principais classes e interfaces dentro dos componentes com seus atributos e métodos.

Até o dia 09/04/2015 deve ser submetido no Moodle os seguintes artefatos:

1. Modelagem em UML dos componentes, classes e interfaces.
2. Especificação dos componentes conforme modelo que acompanha esta especificação.
3. Documento que estende a proposta anterior de no máximo 10 páginas, descrevendo o jogo, objetivo, mecânica de funcionamento e arquitetura de implementação. Diagramas neste documento são bem vindos. Neste documento devem ser descritos os componentes do documento anterior.