

Trabalho - Etapa 05

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

Relatório de Andamento
André Santanchè
2015.1

Instruções

Esta etapa envolve a apresentação do relatório de andamento do jogo. Deve ser submetida até o dia 11/05/2015.

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;
- plano de interfaces;
- plano de exceções;
- relatório de evolução, descrevendo as evoluções do design do projeto;
- adoção de design patterns vistos em sala:
 - Abstract Factory, Singleton, Composite, Façade, Observer;
- adoção de design patterns pesquisados pela equipe:
 - Observer, Prototype, Decorator
- uso de princípios de projeto:
 - Dependency Inversion Principle, Interface Segregation Principle

Entrega

Serão feitas duas entregas, a primeira contendo slides (até 11/05) e a segunda contendo um relatório (até 18/05), ambos em PDF.

Texto

As equipes deverão preparar um documento do relatório de andamento do jogo, que deve estender o documento anterior, tendo no total no máximo 20 páginas e deve ter pelo menos:

- Evolução da especificação de todos os componentes envolvidos e que equipe dentro do cluster os desenvolverá. Esta especificação será um ajuste na apresentada anteriormente, contendo:
 - 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.
 - modelagem em UML dos componentes, classes e interfaces.
 - **Opcional:**
 - Destaque de patterns e princípios adotados pela equipe. Cada destaque deve ter:
 - diagrama de como o pattern ou princípio foi adotado;
 - destaques no código onde o pattern/princípio foi aplicado (só a parte que interessa);
 - explicação de como o pattern/princípio foi adotado e quais suas vantagens, referenciando a figura.
 - **Opcional:** plano de interfaces
 - **Opcional:** Plano de Exceções
 - **Opcional:** Relatório de Evolução
 - a versão anterior da especificação de interfaces/classes/componentes é colocada como anexo (não contará nas 20 páginas)
 - O relatório deve explicar como a especificação mudou, porque mudou e quais as melhorias. Referências aos diagramas e recortes de mudanças são bem-vindos.
- Este relatório deve ser submetido no Moodle até o dia 18/05/2015.

Slides

Os slides consistem em uma apresentação resumida do relatório acima. São no máximo 10 slides, em que as equipes destacarão as principais qualidades de seus sistemas em quaisquer dos critérios de qualidade apontados. Sugere-se pouco texto e ênfase em diagramas e recortes de código para ilustrar a apresentação.

Os slides serão entregues no dia 11/05/2015 e no dia 12/05/2015 os clusters deverão realizar uma apresentação de 10 min sobre o mesmo.