



Instituto Superior Politécnico de Tecnologias e Ciências  
(ISPTEC)

Departamento de Engenharia e Tecnologias

# Engenharia de Software II

**Licenciatura em Engenharia Informática**

2023/2024

---

Mini - Projecto #03

---

Judson Paiva  
judson.paiva@isptec.co.ao

## **OBJECTIVOS DO PROJECTO**

O objectivo deste projecto é desenvolver um jogo de tabuleiro digital chamado "Não te Irrites" utilizando o paradigma de programação orientada a objectos.

## ACTIVIDADES

### 1. Pesquisa:

- **História do jogo:** Investigue a origem e as diferentes variantes do jogo "Não te Irrites".
- **Regras do jogo:** Compreenda e documente as regras oficiais do jogo.
- **Requisitos do sistema:** Determine os requisitos técnicos do software, como hardware, software e bibliotecas necessárias.

### 2. Modelagem:

- **Diagrama de classes UML:** Crie um diagrama de classes UML para modelar as classes e seus relacionamentos no jogo.
- **Sequência de diagramas UML:** Crie um diagrama de sequência UML para ilustrar o fluxo de jogo.

### 3. Implementação:

- **Desenvolvimento do jogo:** Implemente o jogo "Não te Irrites" usando uma linguagem de programação orientada a objectos.
- **Interface gráfica:** Crie uma interface gráfica amigável e intuitiva para o jogo.
- **Teste e depuração:** Teste o jogo completamente para garantir que ele funcione sem erros.

### 4. Gestão de projecto:

- **Trello:** Utilize o Trello para organizar as tarefas do projecto, definir prazos e acompanhar o progresso.
- **Project Libre:** Utilize o Project Libre para planejar e controlar o projecto, incluindo a criação de um cronograma e a gestão de recursos.

## 5. Gestão de versionamento:

- **Git:** Utilize o Git para controlar o versionamento do código fonte do jogo.
- **GitHub:** Utilize o GitHub para armazenar o código fonte do jogo em um repositório remoto e colaborar com outros membros da equipe.

## 6. Critérios de avaliação:

- **Funcionalidade:** O jogo deve ser completo e funcional, implementando todas as regras do jogo.
- **Usabilidade:** O jogo deve ter uma interface gráfica amigável e intuitiva.
- **Qualidade do código:** O código fonte deve ser bem escrito, documentado e organizado.
- **Gestão de projecto:** O projecto deve ser bem gerido, utilizando as ferramentas adequadas.
- **Comunicação:** A equipe deve comunicar-se eficazmente durante o desenvolvimento do projecto.

## Prazo:

- O projeto deve ser concluído e enviado até as 23h59 do dia 19 de maio de 2024.
- Para este Mini-Projeto, os critérios de atraso gerais não serão aplicados.
- Qualquer atraso no envio, mesmo que seja por apenas um minuto, resultará em nota zero para o grupo inteiro, independentemente da justificativa.

## Observações:

- Este é um projecto em grupo mas **avaliação individual**.
- Podem escolher utilizar outras ferramentas de gestão de projecto e de versionamento, desde que justifiquem a sua escolha.