

Universidade Federal da Paraíba Centro de Ciências Aplicadas e Educação Departamento de Ciências Exatas Bacharelado em Sistemas de Informação Licenciatura em Ciências da Computação

Relatório do projeto Banco Imobiliário (Etapa 1 - Stories 1, 2, 3 e 4)

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Equipe: Equipe 2

Link Github: dcx-cursos/projeto-poo-2019-1-jo/tree/dev

Membros: Amanda Azevedo Martins

Clebson Augusto Fonseca Joana Darck Soares da Silva

Joyce Sousa dos Santos

1. Introdução

1.1. Objetivos

O seguinte relatório apresenta projeto de Banco Imobiliário, que foi definido, pelo professor Fábio Morais, como terceira nota da disciplina de Programação Orientada a Objetos. Assim como, o relato do processo de desenvolvimento, as funcionalidades, as tecnologias usadas e a implementação, que foi efetuada para a primeira entrega deste projeto.

1.2. Tecnologia

As tecnologias usadas para a conclusão desta primeira entrega foi, a linguagem de programação Java8, a IDE (*Integrated Development Environment*) "Eclipse Java 2019-06" para desenvolvimento do projeto. Utilizamos o GitHub, para armazenamento e versionamento do código. Além disso utilizamos a *framework* de testes, *JUnit5* e para criação do diagrama de classes em UML (*Unified Modeling Language*), utilizamos o "Astah UML".

1.3. Entregas e Datas

A data de entrega deste projeto está seguindo o calendário estabelecido pelo professor Fábio, sendo assim, estamos entregando esta primeira versão dia 12 de agosto de 2019.

2. Desenvolvimento

2.1. Metodologia

Primeiramente, optamos por pensar em como seriam estruturadas as classes, as interfaces e métodos, por isso desenvolvemos uma primeira versão da UML e a partir disso começamos a implementar o que foi pensado. Em seguida começamos a fazer a documentação, os testes e por fim, o relatório.

2.2. Funcionalidades disponíveis

Até o momento, o Banco Imobiliário possui as funcionalidades que foram descritas nas Users Stories de número 1 a 4, criando um novo jogador, jogada no Banco Imobiliário, status e compra de títulos de propriedades. Sendo assim, o banco imobiliário descrito neste relatório possui as funcionalidades de cadastrar novos jogadores (dentro do intervalo de 2 à 8 jogadores), iniciar o jogo, jogar dados, avançar os peões dos jogadores no tabuleiro, sair do jogo, ver o *status* do jogador no jogo, e

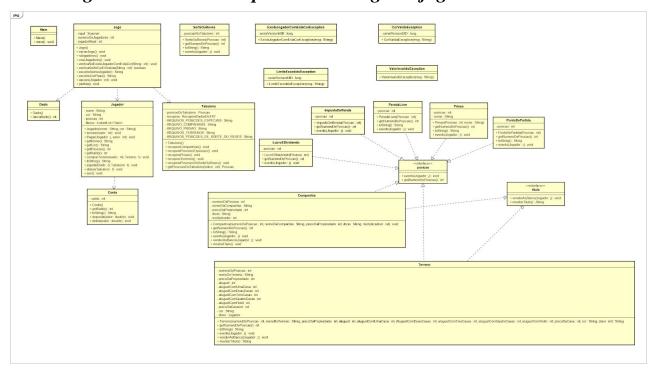
por fim possibilitar a compra de uma companhia ou propriedade do banco no jogo de maneira incompleta.

2.3. Padrões de projeto implementados

Até um momento não foi implementado nenhum padrão de projeto, visto que ainda não foi visto em sala tal assunto.

3. Diagrama de classes

3.1. Diagrama de classes da primeira entrega do jogo



4. Testes

Até o momento só foi possível implementar um teste, o da classe Conta.