

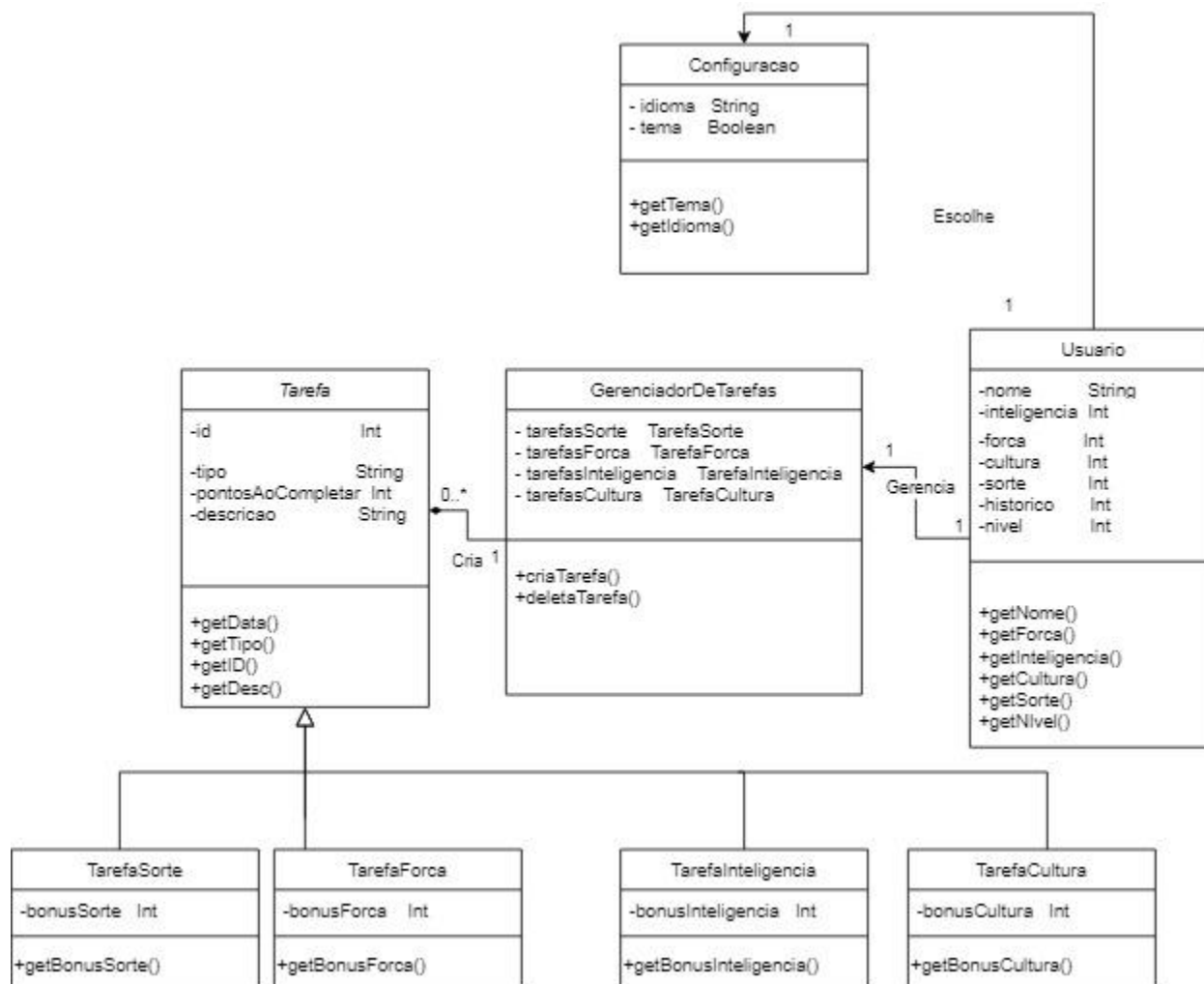
# Trabalho Final TCP: TO-DO Quest

André Mainardi Klarmann  
Juan Marcelo Trabaina  
João Gabriel Rau Wendt  
Lucas Leal Meregalli

# Descrição da Aplicação TO-DO Quest

A aplicação TO-DO Quest é um App de Tarefas que organiza as tarefas diárias de seus usuários de forma única, categorizando-as em quatro atributos principais: Inteligência, Força, Cultura e Sorte. Cada tarefa do usuário será associada a um desses quatro pilares, propondo uma gameificação do gerenciamento de atividades diárias, em que o progresso em diferentes áreas é refletido em desempenho e em nivelção do usuário.

# Diagrama de Classes



# Overview Do Código e Estruturação

Os objetos Usuario e GerenciadorDeTarefas são instanciados na classe HelloApplication (interface com JavaFX).

Algumas funções da classe GerenciadorDeTarefas:

```
public void criaTarefa(String tipo, int pontos, String descricao, int bonus) {
    switch (tipo.toLowerCase()) {
        case "forca":
            tarefasForca.add(new TarefaForca(pontos, descricao, bonus));
            totalForcaTasks++;
            break;
        case "inteligencia":
            tarefasInteligencia.add(new TarefaInteligencia(pontos, descricao, bonus));
            totalInteligenciaTasks++;
            break;
        case "sorte":
            tarefasSorte.add(new TarefaSorte(pontos, descricao, bonus));
            totalSorteTasks++;
            break;
        case "cultura":
            tarefasCultura.add(new TarefaCultura(pontos, descricao, bonus));
            totalCulturaTasks++;
            break;
        default:
            System.out.println("Tipo de tarefa desconhecido: " + tipo);
            break;
    }
}
```

```
public boolean deletaTarefa(String tipo, int indice) {
    switch (tipo.toLowerCase()) {
        case "forca":
            if (indice >= 0 && indice < tarefasForca.size()) {
                tarefasForca.remove(indice);
                return true;
            }
            break;
        case "inteligencia":
            if (indice >= 0 && indice < tarefasInteligencia.size()) {
                tarefasInteligencia.remove(indice);
                return true;
            }
            break;
        case "sorte":
            if (indice >= 0 && indice < tarefasSorte.size()) {
                tarefasSorte.remove(indice);
                return true;
            }
            break;
        case "cultura":
            if (indice >= 0 && indice < tarefasCultura.size()) {
                tarefasCultura.remove(indice);
                return true;
            }
            break;
        default:
            System.out.println("Tipo de tarefa desconhecido: " + tipo);
    }
    return false;
}
```

# Overview Do Código e Estruturação

A interface gráfica da aplicação foi implementada com JavaFX, sendo atualizada dinamicamente sempre que uma tarefa é criada, removida ou concluída. Essas atualizações refletem na barra de progresso e nas demais informações exibidas na tela.

Ao iniciar o programa, uma janela inicial solicita o nome do usuário, que será utilizado na interface ao longo do uso, proporcionando uma experiência mais personalizada.

# Overview Dos Testes e Estruturação

## GerenciadorTarefasTest

`testDeletaTarefaInvalidIndex:` Verifica a exclusão de uma tarefa com índice inválido.

@Test

```
void testDeletaTarefaInvalidIndex() {  
    gerenciador.criaTarefa("forca", 50, "Exercício", 5);  
    boolean removed = gerenciador.deletaTarefa("forca", 1); // no index 1  
    assertFalse(removed);  
    assertEquals(1, gerenciador.getTarefasForca().size());  
}
```

`testDeletaTarefaInvalidTipo:` Testa a exclusão de uma tarefa com tipo inválido.

@Test

```
void testDeletaTarefaInvalidTipo() {  
    gerenciador.criaTarefa("forca", 50, "Exercício", 5);  
    boolean removed = gerenciador.deletaTarefa("invalido", 0);  
    assertFalse(removed);  
    assertEquals(1, gerenciador.getTarefasForca().size());  
}
```

# Overview Dos Testes e Estruturação

## Tarefa Tests

TarefaCulturaTest, TarefaForcaTest, TarefaInteligenciaTest, TarefaSorteTest: Validam a inicialização correta das tarefas, garantindo que os atributos (tipo, pontos, descrição, bônus) sejam configurados corretamente.

Exemplo com TarefaSorte:

@Test

```
void testTarefaSorteInitialization() {  
    TarefaSorte tarefa = new TarefaSorte(25, "Jogar Loteria", 1);  
    assertEquals("Sorte", tarefa.getTipo());  
    assertEquals(25, tarefa.getPontos());  
    assertEquals("Jogar Loteria", tarefa.getDescricao());  
    assertEquals(1, tarefa.getBonus());  
}
```

# Overview Dos Testes e Estruturação

## UsuarioTest

**testGetAndSetNome:** Testa a atualização e recuperação do nome do usuário.

```
@Test
void testGetAndSetNome() {
    assertEquals("TestUser", usuario.getNome());
    usuario.setNome("NewName");
    assertEquals("NewName", usuario.getNome());
}
```

**testAttributes:** Verifica a configuração e acesso aos atributos principais do usuário (força, inteligência, cultura, etc.).

```
@Test
void testAttributes() {
    usuario.setForca(10);
    usuario.setInteligencia(20);
    usuario.setCultura(15);
    usuario.setSorte(5);
    usuario.setHistorico(2);
    usuario.setNivel(4);

    assertEquals(10, usuario.getForca());
    assertEquals(20, usuario.getInteligencia());
    assertEquals(15, usuario.getCultura());
    assertEquals(5, usuario.getSorte());
    assertEquals(2, usuario.getHistorico());
    assertEquals(4, usuario.getNivel());
}
```





# Demonstração

# Instituto de Informática



Obrigado !