

Relatório do Projeto Final

Turma: P3 Info

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Tema do Projeto

Desenvolvimento de um sistema em Programação Orientada a Objetos para criação de fichas de RPG, utilizando conceitos como classes, subclasses, superclasses, interfaces e diagrama de classes.

Objetivo do Projeto

O objetivo do projeto foi aplicar, de forma prática, os conceitos estudados em Programação Orientada a Objetos, criando um código funcional capaz de representar fichas de RPG, organizando personagens, atributos e estruturas por meio de classes bem definidas e reutilizáveis.

Divisão das Atividades

Samara e Lucas de Fátima – Diagrama de Classes

Samara e Lucas ficaram responsáveis pela elaboração do diagrama de classes do projeto. Essa etapa foi fundamental para o planejamento do sistema, pois permitiu visualizar a estrutura geral do código, as classes existentes, seus atributos, métodos e os relacionamentos entre elas. O diagrama ajudou a organizar melhor a lógica do programa, facilitando a implementação das demais partes e garantindo que os conceitos de orientação a objetos fossem aplicados corretamente.

Maria Clara – Subclasses

Maria Clara foi responsável pelo desenvolvimento das subclasses do sistema. Ela trabalhou na criação das classes derivadas, garantindo que herdassem corretamente atributos e métodos das classes principais. Essa parte do projeto foi importante para representar diferentes tipos de personagens ou variações dentro das fichas de RPG, utilizando o conceito de herança para evitar repetição de código e tornar o sistema mais organizado e eficiente.

Angelo Gabriel – Interface

Angelo Gabriel ficou encarregado da implementação da interface do projeto. Ele trabalhou na definição das interfaces utilizadas no código, estabelecendo métodos que deveriam ser implementados pelas classes correspondentes. O uso de interfaces contribuiu para padronizar comportamentos dentro do sistema, além de tornar o código mais flexível, organizado e fácil de manter.

Pedro Henrique – Superclasses e Classe Jogador e Cavalo

Pedro Henrique foi responsável pela criação das superclasses do projeto, que serviram como base para outras classes do sistema. Além disso, ele desenvolveu especificamente as classes Jogador e Cavalo, organizando seus atributos e métodos de acordo com a lógica do RPG. Seu trabalho foi essencial para estruturar corretamente o sistema, garantindo o reaproveitamento de código e a aplicação correta dos conceitos de herança e abstração.

Conclusão

O grupo conseguiu atingir o objetivo proposto, aplicando de forma prática os principais conceitos de Programação Orientada a Objetos. O trabalho em equipe foi essencial para a organização do projeto, permitindo que cada integrante contribuísse com uma parte específica do sistema. Como resultado, foi desenvolvido um código funcional e bem estruturado para a criação de fichas de RPG, consolidando o aprendizado da disciplina.