


## 2022\_1 - PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE II - TA\_TN - METATURMA

[PAINEL](#) > [MINHAS TURMAS](#) > [2022\\_1 - PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE II - TA\\_TN - METATURMA](#) > [GERAL](#)  
> [L02E02 - MAKEFILE \(1,0 PT\)](#)

[Descrição](#)[Enviar](#)[Editar](#)[Visualizar envios](#)

### L02E02 - Makefile (1,0 pt)

 **Data de entrega:** sexta, 1 Jul 2022, 23:59

 **Arquivos requeridos:** Makefile ([Baixar](#))

**Tipo de trabalho:**  Trabalho individual

Você possui um programa bem simples. Nele, Herói e Vilão herdam de Personagem. Cada Herói possui um Vilão como inimigo (atributo do tipo Vilão) e cada Vilão possui um objetivo. No main são instanciados heróis e vilões e chamado um método específico de cada um que é sobrescrito da classe Personagem para cada um deles.

O projeto está estruturado de acordo com a hierarquia de diretórios abaixo:

```
. programa
├── Makefile
├── build/
│   └── [arquivos.o]
├── include/
│   ├── Heroi.hpp
│   ├── Personagem.hpp
│   └── Vilao.hpp
└── src/
    ├── entidades/
    │   ├── Heroi.cpp
    │   ├── Personagem.cpp
    │   └── Vilao.cpp
    └── main.cpp
```

O seu objetivo é unicamente escrever um arquivo **Makefile** para esse programa, seguindo as seguintes orientações:

- Todas as entidades e o arquivo main devem ser **compilados individualmente** e os arquivos \*.o resultantes devem ser salvos no diretório **/build/**
- Em seguida, os arquivos compilados devem ser *linkados* em um executável resultante chamado **vpl\_execution**, que deve ser salvo no **diretório raiz** da aplicação.

Você pode copiar o arquivo zipado do projeto [aqui](#) para poder fazer o desenvolvimento localmente.

**Atenção, a formatação (tabs, espaços, etc) do arquivo Makefile impacta no funcionamento. Uma sugestão é fazer as regras no VSCode e copiar para o Moodle.**

[VPL](#)

[← L02E01 - Treinador Pokémon \(4,0 pts\)](#)

Seguir para...

[L02E03 - Campo Minado \(3,0 pts\) ►](#)

