

Prova Bimestral I TPJ

Trabalho, equivalente a prova Bimestral I, a ser realizado individualmente..

O objetivo do trabalho é desenvolver códigos, em Java, que sejam capazes de implementar o Jogo Reversi. O jogo foi apresentado em sala de aula.

A data de entrega do trabalho será dia 26/03/2015. Esta data não será adiada. Cada aluno deverá entregar os códigos fontes, referente à solução desenvolvida, para o professor e para cada um dos demais alunos.

Também, cada aluno deverá fazer uma apresentação, de no máximo 25min, sobre o código desenvolvido, explicando ao máximo o processo de desenvolvimento. Além do prazo de apresentação, serão reservados mais 7min para perguntas e respostas feitas pelo professor ou por algum outro aluno.

A avaliação será feita sobre os seguintes pontos:

- Pontualidade da equipe, para apresentação.
- Respeito do tempo máximo para apresentação.
- Exatidão e clareza durante as respostas.
- Exatidão e clareza durante a explicação dos códigos desenvolvidos.
- Criatividade na solução dos problemas.

Abaixo, segue um modelo das figuras dos jogos.

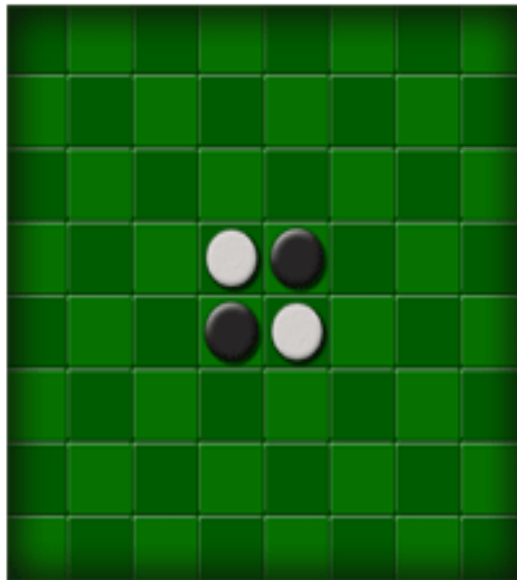


Figura 1. Jogo reversi