



Reuso de Software – 2015.1

Equipe: Jefferson, Léuson Mário, Rogério, Wellington.

Profa.: Carla Ilane Moreira Bezerra

Roteiro

- Apresentação da LPS POOGame
- Modelo de *Features*
- Casos de Uso
- Matriz de Rastreabilidade
- Configuração dos Produtos
- Componentes desenvolvidos
- Execução dos Produtos
- Referências



POOGame

- Domínio de Atuação;
- Objetivo geral;
- Público-alvo.



POOGame

- ZHANG; JARZABECK, 2005.

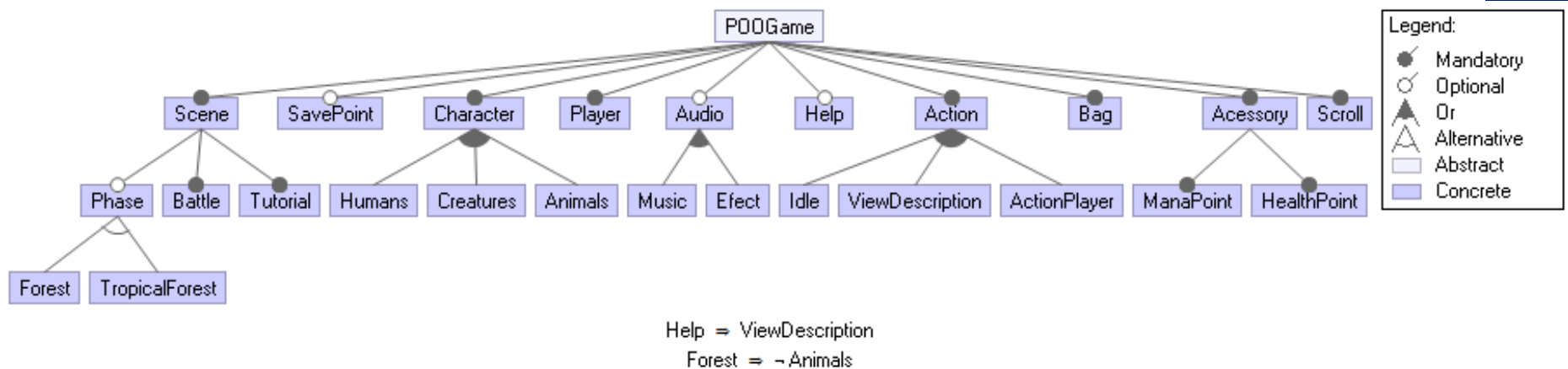
- Code Combate



- Lightbot 2.0



Modelo de *Features*



Casos de Uso

- UC01 – Atacar
- UC02 - Receber Ataque
- UC03 - Colher Itens
- UC04 - Adicionar Monstros ao inventário
- UC05 - *Save Point*
- UC06 - *Help*
- UC07 - Realizar ações de movimentação de *player*



Caso de Uso 01 - *Atacar*

Descrição: Este caso de uso permite que o usuário realize um ataque contra um oponente durante o jogo.

Step Id	Player Action	Game State	Game Response
1M	O jogador informa os comandos necessários para atacar um oponente.	O game encontra-se no estado ativo.	O game é responsável por decrementar um valor aleatório dos pontos de vida do oponente que recebeu o ataque.



Matriz de Rastreabilidade

Feature	Componente Unity								
	TelaInicial	História	Cave	PassarFaseTela1	PassarFaseTela2	PassarFaseTela3	SecondMap	SegundaFase	CampoBatalha
Battle									x
Tutorial									x
Forest								x	
TropicalForest							x		
Save Point							x		x
Creatures							x		x
Humans							x		x
Animals							x		x
Player							x		x
Music		x		x	x	x			x
Efect			x				x	x	x
Help				x	x	x			x
Idle			x				x		x
ViewDescription			x						x
ActionPlayer			x						x
Bag									x
ManaPoint									x
HealthPoint									x
Scroll			x						



Produto 01



Produto 02



Componentes Desenvolvidos

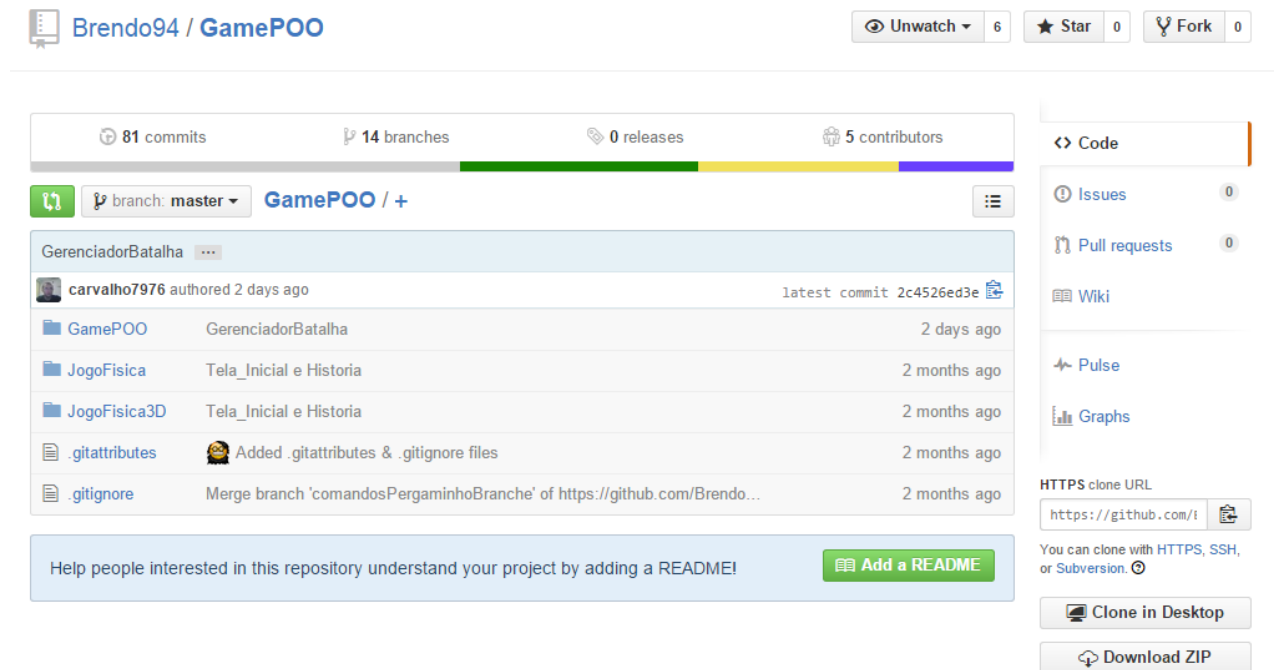


Execução da LPS



Disponibilização da LPS

Link GitHub: <https://github.com/Brendo94/GamePOO>



The screenshot shows the GitHub repository page for 'Brendo94 / GamePOO'. At the top, it displays repository statistics: 81 commits, 14 branches, 0 releases, and 5 contributors. Below this is a table of recent commits. The first commit is by 'carvalho7976' 2 days ago, titled 'GerenciadorBatalha'. Other commits include 'JogoFisica' and 'JogoFisica3D' (both 2 months ago), and updates to '.gitattributes' and '.gitignore' files. On the right side, there are links to 'Code', 'Issues', 'Pull requests', 'Wiki', 'Pulse', and 'Graphs'. At the bottom right, there are options to 'Clone in Desktop' or 'Download ZIP'. A light blue banner at the bottom of the repository area encourages adding a README.

Commit	Author	Time
GerenciadorBatalha	carvalho7976	2 days ago
JogoFisica		2 months ago
JogoFisica3D		2 months ago
.gitattributes		2 months ago
.gitignore		2 months ago



Lições Aprendidas

- Prática de Reusabilidade;
- Fixação dos conceitos de LPS;
- Desenvolvimento distribuído em equipe;
- Conhecimento na Engine Unity.



Referências

- Zhang, W., Jarzabek, S. Reuse without compromising performance: industrial experience from RPG software product line for mobile devices. *Software Product Lines*. Springer Berlin Heidelberg, 2005. 57-69.
- Lightbot 2.0 Disponível em: <http://www.kongregate.com/games/Coolio_Niato/lightbot-2-0> Acesso em 14 jun. 2015.
- Code Combate. Disponível em: <<https://codecombat.com/>> Acesso em 14 jun. 2015.





Obrigado!!!

