



UNIVERSIDADE  
**VILA VELHA**  
ESPÍRITO SANTO

## Curso de Ciência da Computação

### Atividade Computacional

Data da Entrega e Arguição: 17 e 19/08/22

Grupo de 5 componentes

#### Objetivo:

A aprendizagem do paradigma orientado a objetos (OO) passa pelo processo de reconhecer, especificar e implementar as soluções dos problemas por meio de abstrações que direcionam o foco e trazem para a perspectiva humana o entendimento do problema. Uma forma de, inicialmente, preparar o nosso modelo de pensar nesse paradigma pode ser feito por meio de ferramentas de alto nível que oferecem resultados visuais bastante interessantes e que ao mesmo tempo trabalha todo o modelo de desenvolvimento OO. Com base nessa premissa, pretende-se com esta atividade alcançar o seguinte objetivo:

- 1) Elaborar um projeto, de autoria própria/livre, usando o “Alice”. Este projeto deve conter pelo menos:
  - a. Contexto inicial, descritivo, do projeto.
  - b. Uso de procedimentos e funções já especificadas nos atores;
  - c. Uso de variáveis;
  - d. Uso de estruturas de controle;
  - e. Criação de novos procedimentos;
  - f. Uso de Eventos;

**Converse com o professor para definir melhor o escopo da implementação.**

#### O que deve ser entregue:

- Arquivos contendo os projetos e algoritmos

#### Avaliação:

A avaliação será composta por duas partes:

- Avaliação do material pedido no item “O que deve ser entregue:”
- **Arguição INDIVIDUAL** dos componentes do grupo, no dia da entrega da atividade. Serão realizados vários questionamentos sobre o código apresentado.

#### Importante:

- Não serão pontuados os grupos que deixarem de entregar algum dos itens pedidos.
- **Valor da Atividade Computacional: 2,0 pontos.**