

FACULDADE SENAI FATESG
CURSO-ENGENHARIA DE SOFTWARE

JULIO YUSHI KAWAHATA
PEDRO AUGUSTO DOS SANTOS ANDRADE
SÉRGIO SOARES DA SILVA JÚNIOR

DevElha.

Goiânia, GO

2022

JULIO YUSHI KAWAHATA
PEDRO AUGUSTO DOS SANTOS ANDRADE
SÉRGIO SOARES DA SILVA JÚNIOR

DevElha.

Trabalho apresentado ao curso Engenharia de Software do SENAI FATESG, Para obtenção da nota PI.

Professor Líder: José Luiz de Freitas Júnior.

Goiânia, GO

2022

SUMARIO

1	INTRODUÇÃO.....	4
2	OBJETIVO	4
3	METODOLOGIA	4
4	REQUISITOS.....	5
5	CONCLUSÃO	6
	GLOSSÁRIO.....	6
	REFERÊNCIAS	6

1 INTRODUÇÃO

No passar do tempo a tecnologia está cada mais presente no dia cotidiano das pessoas e o mercado ficando cada vez mais concorrido. Desse modo a empresa Bete S.A, realizará um processo seletivo para contratação de novos funcionários para o seu quadro funcional, diante disso foi montado uma pratica seletiva que inclui a prática em grupo.

Nessa fase prática, cada grupo terá que desenvolver um projeto (Jogo da velha) como produto final, referente a um software. Sendo assim o grupo constituído de 03 a 04 integrantes utilizará a linguagem Java desktop, sendo opcional usar interface gráfica Java Swing ou FX.

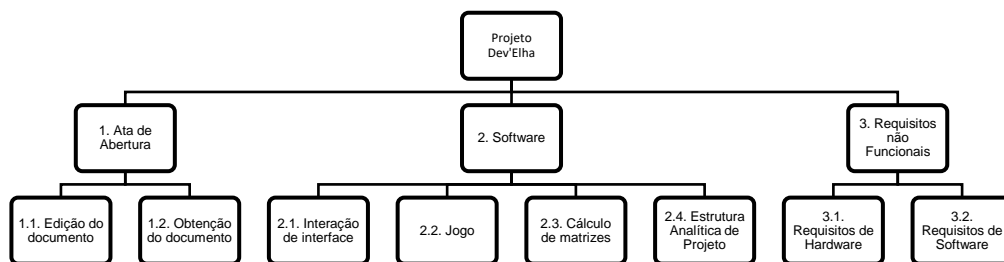
2 OBJETIVO

O grupo DevElha possui como objetivo:

- A disponibilidade para desktop;
- Cálculos matemáticos envolvendo matriz;
- Jogo da velha funcional;
- Jogador1 vs Jogador2.

3 METODOLOGIA

O contexto inicial se deu ao fato de uma empresa chamada Bete S.A desejar contratar novos funcionários, e graças à esta necessidade se construiu um processo seletivo que inclui prática em grupo o desenvolvimento de um projeto cujo o produto final será um software, o seu tema, um Jogo da Velha. Para construção desse jogo foi empregado o método EAP(Estrutura Analítica do Projeto), um diagrama que permite a organização do escopo do projeto de forma visual, hierárquica e em partes menores, a fim de facilitar o gerenciamento das entregas e a diluição das tarefas.



Como foi apresentado no EAP, existiu três divisões de trabalhos dos quais se dividiram em outros tópicos para a clareza e resolução dos subtópicos para que os tópicos se

4 REQUISITOS

4.0.1 O projeto necessariamente precisa de um software como produto resultante dele, na linguagem Java Desktop, produto esse sendo um JOGO DA VELHA, optamos por usar o Apache NetBeans 14.

4.0.2 O mesmo deve contar uma maneira de identificação de jogadores, como Jogador 1 que será representado pelo “X” e o Jogador 2, que será representado pelo “O” no tabuleiro.

4.0.3 No início do jogo, deverá estar estipulado uma sequência de no mínimo 5 rodadas para que seja assim gerado uma matriz 2x5 de resultados. Estes espaços devem guardar a pontuação dos jogadores durante todas as rodadas e esta pontuação deverá ser somada a anterior desta mesma rodada.

4.0.4 No final do jogo, a matriz estará formada com os resultados e operações vão ser feitas com esta mesma denominada “matriz resultado”.

4.0.4-1 Gerar uma matriz A contendo os mesmos valores da matriz resultado.

4.0.4-2 Gerar uma matriz B contendo os valores invertidos da matriz A.

4.0.4-3 Gerar uma matriz C transposta a matriz A.

4.0.4-4 Gerar uma matriz D que corresponde a adição entre a matriz A e a matriz B

4.0.4-5 Gerar uma matriz E que corresponde a subtração entre a matriz A e a matriz B.

4.0.4-6 Gerar uma matriz F que corresponde a multiplicação entre a matriz A e a matriz B

4.0.4-7 Gerar uma variável B1 que corresponde ao valor binário do somatório dos resultados existentes na Matriz Resultado.

4.0.4-8 Gerar uma variável O1 que corresponde ao valor octal do somatório dos resultados existentes na Matriz Resultado.

4.0.4-9 Gerar uma variável H1 que corresponde ao valor hexadecimal do somatório dos resultados existentes na Matriz Resultado.

5 CONCLUSÃO

Graças o contexto apresentado juntamente com as especificações, ambiente fornecido a obtenção e aplicação de conhecimento adquirido foi notável que realização dos problemas que foram surgindo ao longo do desenvolvimento do projeto foram realizados com certa dificuldade porem com resiliência, cumprindo com todos os requisitos propostos.

GLOSSÁRIO

ESCOPO	O escopo de um projeto inclui todas as informações e entregas que são esperadas à medida que o projeto avança em direção à conclusão.
DESKTOP	Desktop é um termo simplificado oriundo do inglês desktop Publisher (que é o mesmo que editor de textos de mesa) e que pode ser traduzido como “em cima da mesa”. No campo da Informática se refere à tela inicial do computador, ou mesmo a área de trabalho.

REFERÊNCIAS

Normas ABNT: Formatação de Capa, Sumário, Conteúdo, Referências Bibliográficas e Numeração no Word. Disponível em: <[2722](#)) [Normas ABNT: Formatação de Capa, Sumário, Conteúdo, Referências Bibliográficas e Numeração no Word - YouTube](#)>. Acesso em: 16 jun. 2022.

Prepostseo. Disponível em: < [Decimal para Hex \(prepostseo.com\)](http://prepostseo.com)>. Acesso em 16 jun. 2022.

Clubedosgeeks. Disponível em: < [Fazendo um jogo da velha em Java no NetBeans #1 Parte – Projeto, Tela do Jogo e inicio do código - Clube dos Geeks](#)>. Acesso em: 14 jun.2022.

Como criar um jogo da velha em Java? [Aula prática] – Curso de Java – Aula 33. Disponível em: < [\(2722\) Como criar um jogo da velha em Java? \[Aula prática\] - Curso de Java - Aula 33 - YouTube](#)>. Acesso em: 14 jun.2022.