

TripleSFootball

Trabalho prático da UC Programação Orientada a Objetos

A person standing in front of a tree

Description automatically generated with medium confidenceA person with long hair

Description automatically generated with low confidence

94166

Samuel de Almeida Simões Lira

81667

Daniel José Coutinho Gonçalves de Faria

93253

David Alexandre Ferreira Duarte

Índice

[Introdução 3](#_Toc74419956)

[Descrição da solução 4](#_Toc74419957)

[Arquitetura 4](#_Toc74419958)

[*Package* gestão 5](#_Toc74419959)

[Jogador 5](#_Toc74419960)

[Avancado 5](#_Toc74419961)

[Defesa 6](#_Toc74419962)

[GuardaRedes 6](#_Toc74419963)

[Lateral 6](#_Toc74419964)

[Medio 6](#_Toc74419965)

[*Package* main 7](#_Toc74419966)

[Parser 7](#_Toc74419967)

[TripleSFootball 7](#_Toc74419968)

[Menu 8](#_Toc74419969)

[UserInterface 8](#_Toc74419970)

[LinhaIncorretaException 9](#_Toc74419971)

[Main 9](#_Toc74419972)

[Diagrama de Classes 10](#_Toc74419973)

[Descrição da Aplicação 11](#_Toc74419974)

[Conclusões 16](#_Toc74419975)

# Introdução

No âmbito da unidade curricular Programação Orientada a Objetos foi proposto aos alunos que criassem um Sistema de gestão e simulação de equipas de um determinado desporto. No caso desta solução o desporto escolhido foi o futebol.

A aplicação desenvolvida permite, de acordo com o solicitado nos campos 2.1 e 2.2 do enunciado, as seguintes funções:

- Criar Jogadores;

- Criar Equipas;

- Associar Jogadores a Equipas;

- Consultar Jogadores;

- Consultar Equipas;

- Transferência de um jogador para uma nova equipa e consequente registo em historial;

- Cálculo do resultado de um jogo entre duas equipas (em função de um cálculo baseado na habilidade do 11 de cada equipa);

- Definição das equipas titulares;

- Programação das substituições (efetuadas no intervalo);

- Gravar o estado de jogo em ficheiro;

- Carregar o estado de jogo de um ficheiro.

# Descrição da solução

## Arquitetura

A solução desenvolvida está dividida em dois “packages”:

* Gestão – De onde farão parte todas as classes relacionadas com a gestão dos dados do jogo. Criação de elementos tanto de jogador como de equipa;
* Main – Que contém as classes relacionadas com o estado, execução e carregamento do jogo.

No *package* Gestão podem encontrar-se as seguintes classes:

* Jogador
* Equipa
* Jogo
* Avancado
* Defesa
* GuardaRedes
* Lateral
* Medio

No *package* Main podem encontrar-se as seguintes classes:

* Crono
* Main
* Menu
* Parser
* TripleSFootball
* UserInterface

## *Package* gestão

### Jogador

Esta é uma classe abstrata e os seus atributos são a base da composição de qualquer jogador em TripleSFootball.

Cada jogador possui as seguintes variáveis privadas:

* nome :: String
* camisola :: int
* velocidade :: int
* resistência :: int
* destreza :. int
* impulsão :: int
* jogoDeCabeca :: int
* remate :: int
* capacidadeDePasse :: int
* historial :: List<String>

Em Jogador é ainda possível encontrar métodos de construção (vazio e parametrizado), *getters*  e *setters* para todas as variáveis de instância, métodos *clone(), toString()* e *equals()*.

Para além destes existem ainda dois métodos abstratos: *calculaHabilidade()* e *jogadorParaLinha()*.  
O método *calculaHabilidade()* é abstrato porque cada tipo de jogador (Defesa, Médio, Lateral, e.t.c) tem atributos únicos dele e assim sendo cada posição terá a sua habilidade calculada de forma diferente.

O método *jogadorParaLinha()* é um método de auxílio à gravação do estado de jogo e a razão de ser abstrato é a mesma razão que está na origem do *calculaHabilidade()*, diferente número de atributos requerem formas diferentes de serem escritos em ficheiro os dados de um Jogador.

### Avancado

A classe *Avancado* é uma *subclass* de *Jogador* e as suas variáveis de instância são relativas aos pesos que os atributos de um avançado têm no seu cálculo de habilidade. Estas variáveis estão presentes em todas as subclasses de *Jogador* embora possam existir em quantidade diferente consoante a posição em questão.

Relativamente aos métodos existem os todos os métodos base tal como em Jogador (*clone(), toString(), equals()* e construtores), existe o método *parse(input :: String)*  que auxilia na adição de um *Avancado* (neste caso) ao estado do jogo, *jogadorParaLinha()* que traduz a informação do *Avancado* numa linha passível de ser lida de volta para um novo estado de jogo e por fim o método  *calculaHabilidade()*  que como já foi explicado anteriormente serve para calcular a habilidade do jogador em causa tendo em conta o valor das suas características (*velocidade, destreza, remate, e.t.c)* e os pesos relativos a essas características.

### Defesa

Em tudo semelhante à classe *Avancado.*

### GuardaRedes

Em tudo semelhante à classe *Avancado* com a excessão de ter mais duas varíaveis de instância, a *elasticidade* e consequentemente o seu peso (*pElasticidade)*.

### Lateral

Em tudo semelhante à classe *Avancado* com a excessão de ter mais duas varíaveis de instância, a *cruzamento* e consequentemente o seu peso (*pCruzamento)*.

### Medio

Em tudo semelhante à classe *Avancado* com a excessão de ter mais duas varíaveis de instância, a *recuperacao* e consequentemente o seu peso (*pRecuperacao)*.

## *Package* main

### Parser

A classe *Parser* é a “ponte” entre um estado de jogo guardado em ficheiro e um estado de jogo na aplicação com todos os objetos criados.

Esta classe possui três variáveis de instância, são elas:

* + equipas :: Map<String,Equipa>
  + jogadores :: Map<String,Jogador>
  + jogos :: List<Jogo>

A classe em questão não possui construtores nem métodos *clone(), toString() e quals()* mas tem *getters* para cada variável.

*lerFicheiro(path :: String)* é um método que permite armazenar numa lista de *String* a informação relativa a um estado de jogo

Contudo a aplicação possibilita também a gravação de um estado de jogo e aí entram estes dois métodos: *estadoParaLista(tsf :: TripleSFootball)*  e *escreverFicheiro(path :: String, tsf :: TripleSFootball)*. *estadoParaLista* é um método que permite pegar num estado de jogo, com todos os seus jogadores, equipas e jogos, e com o auxílio de métodos de *Jogador* referidos anteriormente transformar este estado numa lista de *String* a ser usada pelo método *escreverFicheiro* que irá escrever linha a linha num ficheiro de texto o estado atual do jogo.

O método *parse(path :: String)* tem como objetivo criar a partir da lista que retorna o método *lerFicheiro* criar os objetos de *Jogador, Equipa e Jogo* transformando toda esta informação num estado de jogo na aplicação.

### TripleSFootball

*TripleSFootball*  é a classe que representa o estado do jogo numa determinada altura. Nesta classe é encontrada informação relativa a cada objeto do jogo em tempo real.

Eis as variáveis de instância desta classe:

* + equipas :: Map<String,Equipa>
  + jogadores :: Map<String,Jogador>
  + jogos :: List<Jogo>

Esta classe possui os seguintes métodos de instância:

* addJogador(j :: Jogador)
* adicionarJogo(j :: Jogo)
* existeJogador(nome :: String)
* existeEquipa(nome :: String)
* existeJogadorNaEquipa(nomeJogador :: String, nomeEquipa :: String)
* adicionaEquipa(equipa :: Equipa)
* transfereJogador(nomeJogador :: String, nomeEquipaDestino :: Equipa)

Para além destes possui ainda os métodos *getters*  e *setters*.

### Menu

A classe *Menu* é a vista desta aplicação.  
A partir dela é possível uma interação com o utilizador com base em listas de opções com números associados que permitem uma utilização intuitiva desta.

Eis as variáveis de instância desta classe:

* opcoes :: List<String>
* disponivel :: List<MenuPreCondition>
* handlers :: List<MenusHandler>

O construtor de um objetode *Menu* recebe uma lista de *String* que são as opções a imprimir no terminal do utilizador e ficam alocadas em *opcoes.*

Como métodos de instância existem:

* run() :: void
* setPreCondition(i :: int, b : MenuPreCondition) :: void
* setHandler(i : int, h :: MenuHandler) :: void
* show() :: void
* readOption() :: int

Existem ainda duas interfaces: *MenuHandler*  e *MenuPreCondition* sendo a primeira para ligar uma opção do utilizador a um método na aplicação e a segunda para validar ou não a impressão de uma opção no terminal.

### UserInterface

*UserInterface* é o controlador da aplicação.  
Faz gestão das interações do utilizador com o estado do jogo.

Esta classe tem as seguintes variáveis de instância:

* p :: Parser
* tsf :: TripleSFootball
* scin :: Scanner

Como construtor tem apenas o construtor vazio.

Eis os métodos de instância desta classe:

* run() :: void
* comecarJogo() :: void
* criarJogador() :: void
* criaGuardaRedes() :: void
* criaMedio() :: void
* crialateral() :: void
* criaJogadorElse() :: void
* criarEquipa() :: void
* iniciarJogo() :: void
* calculaProbMarcar(eCasa :: List<Jogador>, eFora :: List<Jogador>) :: int
* listarEquipas() :: void
* listarJogadores() :: void
* listarJogadoresEquipa() :: void
* transferirJogador() :: void
* salvarJogo() :: void

Alguns destes métodos são auxiliares e poderiam estar implementados na classe *TripleSFootball*.

### LinhaIncorretaException

Exceção criada com vista no controlo de erros de linhas lidas de ficheiro.

### Main

Esta classe tem como única função criar um *UserInterface* e chamar o método *run()* desse *UserInterface* iniciando assim a aplicação.

# Diagrama de Classes

# 

Figura 1 - Diagrama de Classes

# Descrição da Aplicação

No menu inicial são apresentadas duas opções: O utilizador pode decidir entre começar um novo jogo (a partir do estado facultado pelos docentes) ou carregar um jogo (a partir de um estado gravado previamente).

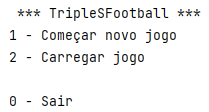


Figura 2 – Menu inicial

Após escolher o estado com o qual pretende jogar, é apresentado ao utilizador a seguinte lista de funcionalidades:

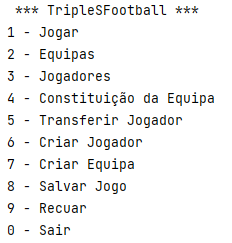


Figura 3 - Menu Principal

Se optar pela opção 1, Jogar, o utilizador é levado para um estado de pré-jogo onde deverá escolher as equipas que se irão defrontar assim como os onzes iniciais e ainda substituições se assim o entender.



Figura 4 - Lista de Equipas Para o Confronto

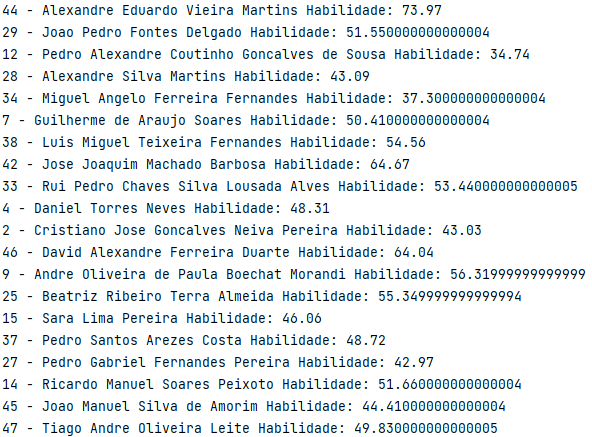


Figura 5 - Lista De Jogadores de Uma das Equipas Selecionadas

Tendo agora acesso aos valores de habilidade dos jogadores e aos números das suas camisolas o utilizador pode agora escolher os jogadores para formarem o 11 inicial e ainda programar as substituições.

Após este processo é apresentado ao utilizador o resultado da partida.



Figura 6 - Apresentação do Resultado de uma Partida

Outra funcionalidade do menu principal é a listagem de todas as equipas do jogo onde para além dos seus nomes é também apresentado o valor de habilidade de cada uma baseado no valor dos jogadores que as integram.



Figura 7 - Opção 2 do Menu Principal (Lista de Equipas)

Da mesma forma que é possível mostrar as equipas do jogo é também possível mostrar os jogadores e correspondentes valores de habilidade individuais.

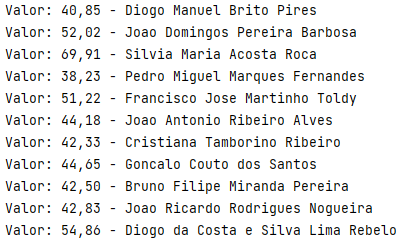


Figura 8 - Opção 3 do Menu Principal (Listagem de Jogadores) – Excerto

Se o utilizador estiver interessado em saber a constituição de uma equipa isso também é possível fazer com a quarta opção do menu principal – Constituição da Equipa.

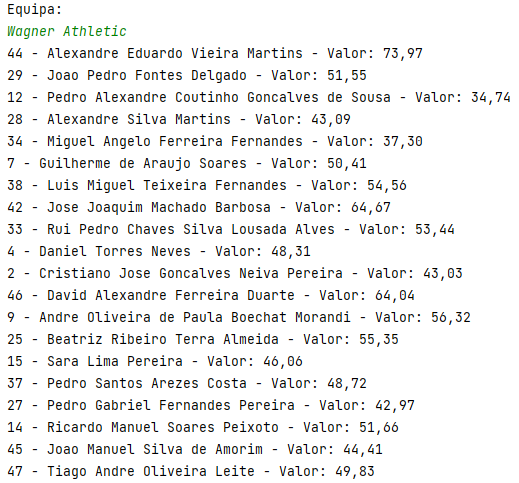


Figura 9- Opção 4 do Menu Principal (Constituição de uma Equipa)

Caso queira transferir um jogador de uma equipa para a outra pode selecionar a opção 5 do menu. Esta opção pode ainda ser utilizada para associar um jogador sem equipa a uma equipa.

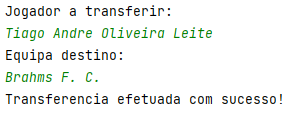


Figura 10 - Opção 5 do Menu Principal (Transferência de um Jogador)

Para além destas funcionalidades é ainda possível criar um jogador de raiz onde o utilizador pode escolher os valores dos atributos do jogador em questão assim como o seu nome, número e posição.

O mesmo processo se aplica à criação de uma equipa porém estas serão sempre criadas vazias e a única coisa que o utilizador pode escolher é o seu nome. Mais tarde poderá transferir jogadores para esta nova equipa, quer pertencentes a outras equipas quer criados pelo utilizador.

Finalmente o utilizador tem a opção de gravar o estado de jogo atual onde após selecionar essa funcionalidade lhe é pedido que escolha o nome a dar à gravação sem espaços para que mais tarde se decidir carregar este estado lhe seja apresentado esse nome de gravação.



Figura 11 - Opção 8 do Menu Principal (Gravação do Estado de Jogo)

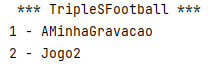


Figura 12 - Apresentação da Gravação do utilizador para Carregamento

# Conclusões

Com a realização deste projeto o grupo assentou conhecimento sobre programação orientada a objetos adquiridas nas aulas da Unidade Curricular como por exemplo as técnicas de encapsulamento.

O grupo consegui implementar as funcionalidades pedidas à exceção da simulação de um jogo.

Com vista no que foi implementado o grupo tem consciência de que há aspetos que poderiam estar melhores tais como uma melhor separação de vista e controlador ou até mesmo um melhor reaproveitamento de código.