

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RN**  
**CAMPUS PARNAMIRIM**  
**CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA**  
**DISCIPLINA: PROJETO INTEGRADOR**  
**TURMA: INFO 3 BV**

**COORDENADORES DO PROJETO INTEGRADOR**  
ALVARO HERMANO  
VALÉRIO JUNIOR

**ORIENTADOR TÉCNICO**  
GIVANALDO ROCHA

**ORIENTADOR DA BASE REGULAR**  
ANTONIO HENRIQUE

## **RELATÓRIO DA SEGUNDA ETAPA DO PROJETO INTEGRADOR**

### **ALUNOS**

INARA ROMEIRO DE SANTANA  
LUAN MESSIAS DA SILVEIRA  
RODRIGO GOMES DA ROCHA

**PARNAMIRIM**  
**2017**

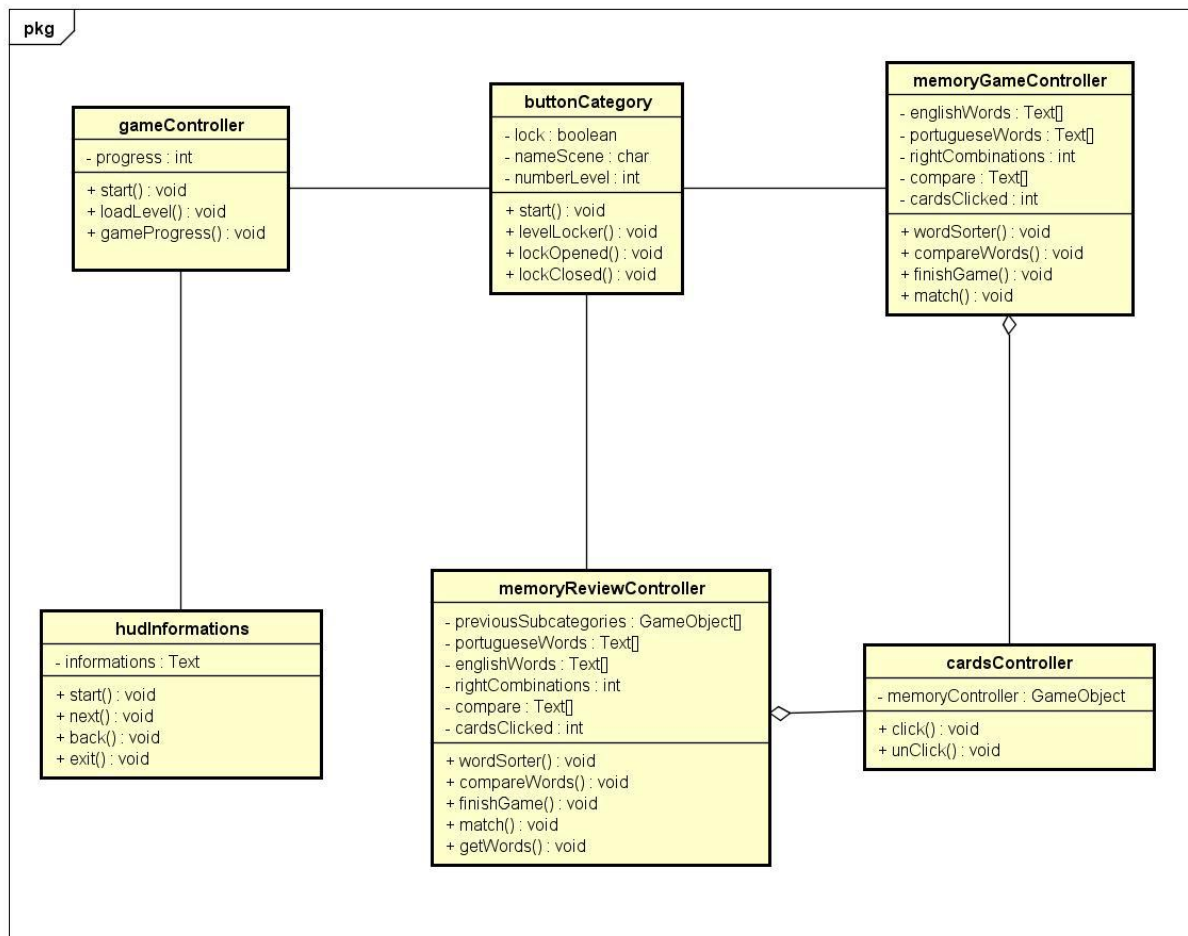
## RELATÓRIO SEGUNDA ETAPA

Nessa segunda etapa, mantemos o mesmo projeto, que é um jogo da memória o objetivo de ser uma forma divertida e intuitiva de se obter vocabulário em inglês. Desde o que foi apresentado no primeiro relatório, houve somente poucas modificações, nas quais foram somente em seu funcionamento e no modo em que as coisas são construídas, mas não mudando o objetivo do jogo e nem a forma geral em que ele se comporta. Em anexo a esse documento estão os diagramas requisitados (Diagrama de classe e Diagrama de sequência), que dão uma visão mais completa do funcionamento do aplicativo.

A ferramenta que será utilizada para a construção desse projeto será o Unity, uma engine de jogos. Uma vez que, da forma que o nosso projeto está estruturado e em suas próprias funcionalidades, não achamos necessária a existência de um banco de dados. Dessa forma, não será utilizada nenhuma tecnologia de banco de dados.

Link do projeto no GitHub: <https://github.com/EnglishMemoryGame/GameProject>

## ANEXO I – DIAGRAMA DE CLASSES



powered by Astah

ANEXO II - DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

