



Trabalho de INF1636

28/04/2020

Prof. Ivan Mathias Filho

Introdução

O objetivo deste trabalho é construir um programa que permita que pessoas possam jogar, em um único computador, partidas de War. Não se trata, portanto, de um software para jogar War contra um computador, muito menos de um sistema que ensine alguém a jogar War.

Os únicos aspectos que o programa irá controlar são aquelas que dizem respeito à distribuição de cartas entre os jogadores; distribuição e deslocamento de exércitos; ataques e lançamento dos dados; e, por último, a definição do vencedor, aquele que atingiu seu objetivo primeiro.

O Processo de Desenvolvimento

O trabalho será organizado em 4 iterações com duração de duas semanas cada. O término de uma iteração deverá resultar na disponibilização de uma versão funcional do programa, que atenda aos requisitos definidos para essa iteração.

As iterações não devem ser vistas como um compromisso rígido de entregas parciais. Elas são, primordialmente, referências para que o aluno possa avaliar o progresso do seu trabalho. Entretanto, as datas de entrega deverão ser rigidamente respeitadas, mesmo que nem todos os objetivos de uma iteração tenham sido alcançados.

Fica reservado ao professor o direito de aplicar descontos na nota final do trabalho caso chegue à conclusão de que a execução das tarefas ficou muito aquém do que foi definido para uma iteração.

Iterações – Proposta de Organização das Tarefas

O desenvolvimento do trabalho será organizado em 4 iterações. Ao término de cada uma delas cada grupo terá de entregar, por meio de upload na página da disciplina no EAD, um relatório que descreva o que foi realizado por cada componente no decorrer da iteração, o que foi planejado, mas não foi executado, e o porquê de não ter sido executado. Além disso, uma versão executável do trabalho terá de estar disponível para que o professor possa, a qualquer momento, avaliar, objetivamente, o resultado de uma iteração. Não é necessário fazer upload do código Java nas 3 primeiras iterações, apenas na última.

A definição dos nomes dos componentes de cada grupo (2 alunos) terá de estar concluída até o início da 1ª iteração. O aluno que **NÃO** tiver cumprido esta obrigação até o início da 1ª iteração **estará automaticamente excluído do trabalho e será REPROVADO na disciplina, pois receberá grau ZERO no trabalho.**

Os nomes dos componentes dos grupos terão de ser enviados para um dos endereços de e-mail do professor (ivan@inf.puc-rio.br ou ivan.mathias.filho@gmail.com).

Iterações – Datas de Término

1ª Iteração

Data de término: 13/05/2020

2ª Iteração

Data de término: 27/05/2020

3ª Iteração

Data de término: 10/06/2020

4ª Iteração

Data de término: 23/06/2020 (data de entrega do trabalho)

Artefatos a Serem Entregues

Ao término de cada iteração os seguintes artefatos terão de ser disponibilizados, por meio de upload na página da disciplina no EAD:

- Relatório da iteração;
- Demais artefatos solicitados;
- O código Java (projeto Eclipse) será solicitado **apenas na última iteração (4ª).**

Os arquivos referentes aos artefatos terão de ser entregues, ao término de cada iteração, por meio de upload no site de EAD. Isso terá de ser feito até as **23h59min** dos dias referentes aos términos das iterações.

Entregas por e-mail serão desconsideradas e os participantes irão incorrer em atraso.

Datas de Entrega e de Apresentações

1. O relatório e a versão resultante de uma iteração terão de ser entregues, impreterivelmente, por meio de upload no site de EAD, até as **23h59min** da data de término da iteração. **Não haverá tolerância na entrega dos artefatos relativos a uma iteração. Atrasos serão punidos com a perda de 2,0 (por atraso) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
2. Versões cujas funcionalidades entregues estejam muito aquém do que foi estabelecido para a iteração não serão consideradas. **Nesses casos, os participantes serão punidos com a perda de 2,0 (por atraso) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
3. Não será atribuída nota alguma às versões resultantes de cada iteração.
4. Grupos poderão ser escolhidos, a qualquer momento, para apresentarem, na aula seguinte à escolha, a versão executável correspondente à última iteração encerrada. **Caso essa versão não contenha o que foi descrito nos relatórios relativos a essa iteração, os participantes serão punidos com a perda de 2,0 na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
5. A versão final do trabalho (4ª iteração) terá de ser entregue, por meio de upload no site de EAD, até as **23h59min** do dia **23/06/2020**. **Não haverá tolerância na entrega da versão final.**
6. As notas não serão necessariamente as mesmas para todos os participantes de um grupo. As respostas individuais proferidas durante as apresentações, bem como a análise dos relatórios referentes às iterações, determinarão o fator individual pela qual a nota do trabalho será multiplicada. Por exemplo, se um trabalho obteve nota 10,0, mas um dos participantes não mostrou conhecimento suficiente sobre o que foi implementado, o que acarretou na definição do fator 0,75, esse participante receberá a nota 7,5 ($10,0 * 0,75$). Os fatores irão variar de 0,0 a 1,0.

Regras Adicionais

O trabalho tem de ser desenvolvido por grupos com **DOIS** componentes. Trabalhos individuais **NÃO SERÃO ACEITOS**. Trabalhos feitos por mais de dois alunos serão desconsiderados e **TODOS receberão grau ZERO**.

É proibido o compartilhamento de código entre os alunos. Caso fique evidente que um aluno copiou parte do código do trabalho de outro aluno, todos os alunos envolvidos

receberão grau **ZERO**. Posteriormente o caso será levado ao Conselho Disciplinar do CTC.