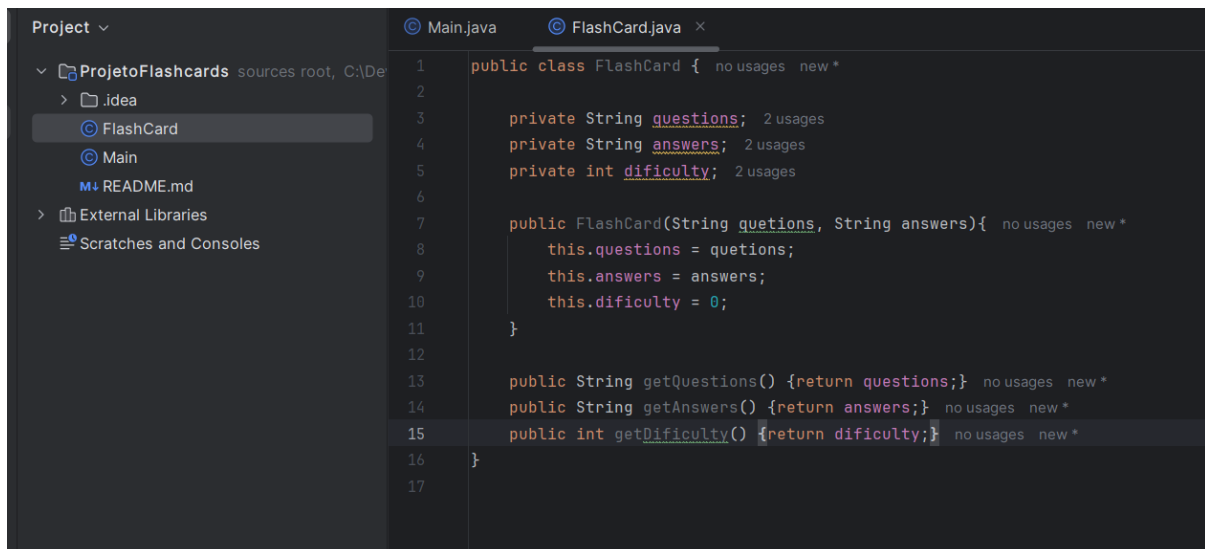
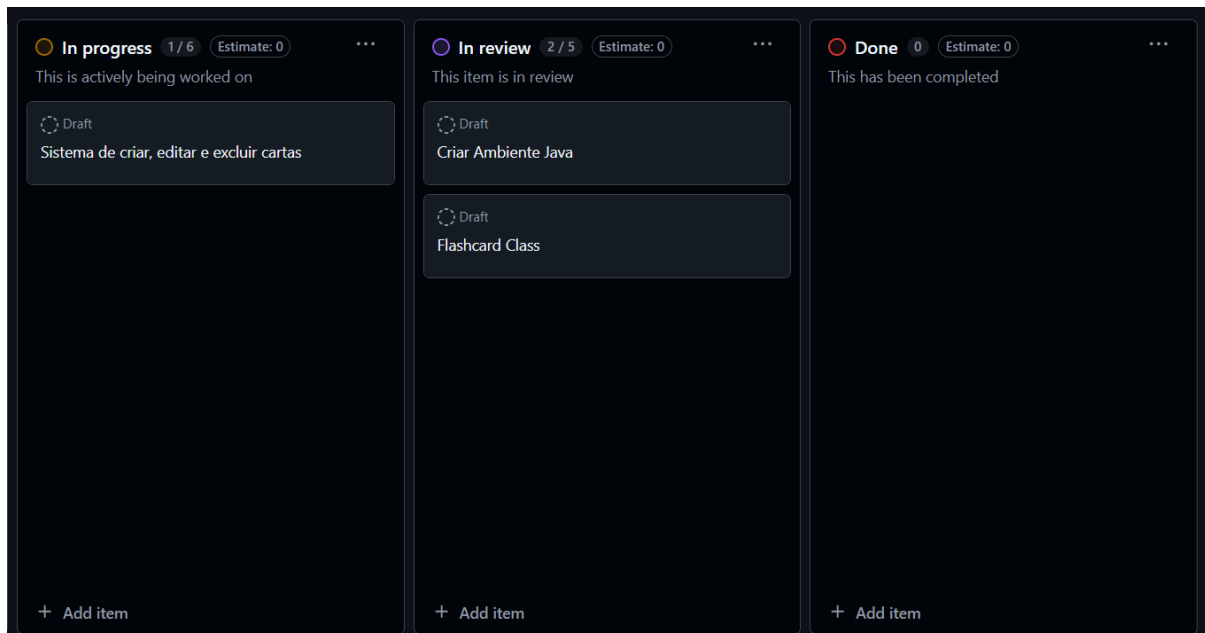


Entrega 2.0 - Engenharia de Software

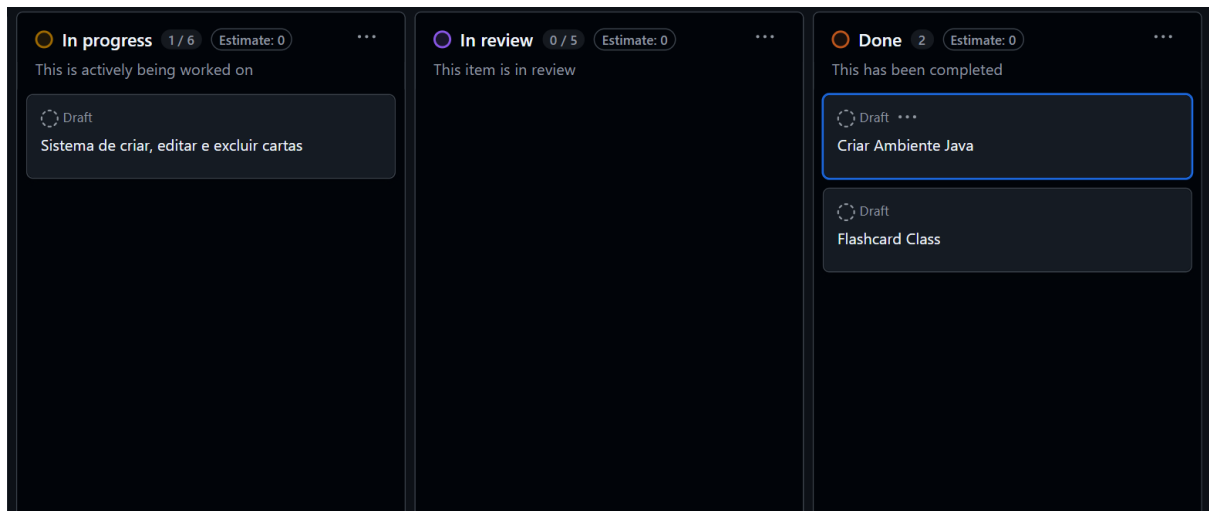


Ambiente em Java (mudamos de ideia quanto ao C++) criado e primeira classe (Flashcard) com alguns atributos já definidos. Buscando seguir práticas adequadas, acabei definindo os atributos como **private**.

Uma String de pergunta (questions) e outra String de repostas (Answers). Seu nível de dificuldade será definido pelo difficulty que por enquanto está marcado como 0

Creio que está tudo de acordo, porém enviarei aos pares para uma revisão.

(Sátiro - 12/02/2025 às 11h20)



Realizei a revisão do código e a visualização desta documentação, então considero as tarefas “Criação Ambiente Java” e “Flashcard Class” como concluídas. O próximo passo será realizar o sistema de criação, edição e exclusão de flashcards.

(Beatriz – 13/02/2025 às 18:48)

```
FlashCard.java
@@ -2,15 +2,35 @@ public class FlashCard {
2 2
3 3     private String questions;
4 4     private String answers;
5 5 -     private int difficulty;
5 5 +     private int difficulty;
6 6
7 7 -     public FlashCard(String questions, String answers){
7 7 +     public FlashCard(String questions, String answers){
8 8         this.questions = questions;
9 9         this.answers = answers;
10 10 -         this.difficulty = 0;
10 10 +         this.difficulty = 0;
11 11     }
12 12
13 13 + //métodos getters
13 14     public String getQuestions() {return questions;}
14 15     public String getAnswers() {return answers;}
15 15 -     public int getDifficulty() {return difficulty;}
16 16 +     public int getDifficulty() {return difficulty;}
17 17 +
18 18 + //métodos setters
19 19 +     public void setQuestion(String question){ this.question = question; }
20 20 +     public void setAnswer(String answer){ this.answer = answer; }
21 21 +     public void setDifficulty(int difficulty){ this.difficulty = difficulty; }
22 22 +
23 23 + //método para editar o flashcard
24 24 +     public void editFlashCard(String newQuestion, String newAnswer, int newDifficulty){
25 25 +         this.question = newQuestion;
26 26 +         this.answer = newAnswer;
27 27 +         this.difficulty = newDifficulty;
28 28 +     }
29 29 +
30 30 + //método para mostrar as informações do flashcard.
31 31 + //é um protótipo, então faremos de maneira simples.
32 32 +     public String toString(){
33 33 +         return "Pergunta: " + question + "\nResposta: " + answer + "\nDificuldade: " + difficulty;
34 34 +     }
35 35 +
16 36 }

FlashCardManager.java
```

Realizei a revisão do último commit da Beatriz, no qual foi adicionada uma nova classe chamada “FlashCardManager”, que ainda está vazia. Também foram feitas alterações na classe “FlashCard” adicionando novas funções a de editar o Flash Card e ajustes nos nomes das variáveis contidas nessa classe.

(Rodrigo – 14/02/2025 às 21:04)