Descrição do trabalho:

Neste trabalho foi nos proposto realizar uma biblioteca de jogos com o intuito de nos familiarizar com o uso de classes e derivadas, polimorfismo, exceções e métodos de pesquisa e ordenação.

Esta biblioteca deveria, segundo o tema com que ficámos, ser constituído por um conjunto de jogos e de jogadores.

Dentro dos jogos existem dois tipos: os chamados “Home” e os “Online” que se distinguem na medida em que os primeiros vão tendo “Updates” que custam 1€ ao seu utilizador, os segundos como “exigem” conexão com rede para ser jogado, guardam os dados de cada sessão e cobram segundo uma subscrição pré definida.

Há ainda dois tipos de subscrição para os títulos online: as fixas, em que os jogadores pagam um certo valor por cada sessão, e as dinâmicas, em que os jogadores pagam por hora da sessão.

Os jogos podem sofrer mudanças de preço através de um historial de promoções definidas entre certas datas em que o jogo fica mais barato segundo um desconto percentual.

É também de relevo guardar não só as sessões online de cada jogador com a data e a duração, como também as atualizações que este fez aos seus jogos “Home” para efeitos estatísticos.

No final devem ser permitidos diversos tipos de organização e listagem dos dados (jogos e jogadores) e dos hábitos de consumo dos últimos.

Solução Implementada:

Este capítulo do relatório destina-se apenas a fazer uma descrição por escrito do diagrama UML realizado para ilustrar a solução encontrada, por isso, aconselha-se a leitura deste capítulo em conjunto com o visionamento do seguinte.