



Trabalho de INF1636

29/04/2019

Prof. Ivan Mathias Filho

## **Introdução**

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

Os únicos aspectos que o programa irá controlar são aquelas que dizem respeito ao lançamento de dados e à movimentação de peças.

## **O Processo de Desenvolvimento**

O trabalho será organizado em 4 iterações, sendo a primeira delas focada na preparação para o desenvolvimento. O término de uma iteração deverá resultar na disponibilização de uma versão funcional do programa, que atenda aos requisitos definidos para a iteração em questão.

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 não se tenha alcançado todos os objetivos de uma iteração.

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 na última 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.

## **1ª Iteração**

**Data de término:** 12/05/2019

### **Funcionalidades:**

- Esta etapa não é exatamente uma iteração, mas, sim, uma preparação para a implementação;
- Os nomes dos componentes de cada grupo (2 alunos) terão de ser enviados, por e-mail, para o professor;
- O ambiente de desenvolvimento deverá ser preparado, as tarefas iniciais deverão ser repartidas e as formas de comunicação entre os componentes dos grupos deverão ser definidas.

O relatório da 1ª iteração deverá listar as tarefas que serão executadas na 2ª iteração e os responsáveis por cada uma delas.

## **2ª Iteração**

**Data de término:** 26/05/2019

### **Funcionalidades:**

- Exibição do tabuleiro;
- Simulação do lançamento de dados – use uma das funções de randomização existentes na API de Java (pesquise!);
- Seleção do pino que será movimentado;
- Movimentação do pino selecionado – não é necessário observar as regras do jogo. O deslocamento dos pinos deve ser feito livremente.

## **3ª Iteração**

**Data de término:** 09/06/2019

### **Funcionalidades:**

- Movimentação dos pinos com a compra de terreno ou empresa, pagamento do preço estipulado e a consequente atualização do saldo financeiro do jogador;
- Retirada de carta de SORTE ou REVÉS, com a consequente execução da ordem descrita na carta e a devolução da mesma para o final da fila de cartas.

## **4ª Iteração**

**Data de término:** 23/06/2019

### **Funcionalidades:**

- Implementação de construções de casas e hotéis, além de trocas e vendas entre jogadores;
- Definição das colocações, encerramento do jogo, salvamento e recuperação do estado de um jogo.

## **Artefatos a Serem Entregues**

Ao término de cada iteração os seguintes artefatos terão de ser enviados ao professor:

- Relatório da iteração;
- Diagrama(s) de classe que abranja(m) as classes de interface (Java Swing) e as classes de design;
- Diagrama(s) de sequência que descreva(m) os aspectos mais importantes do que foi implementado na iteração;
- Na última iteração (4ª):
  - Projeto Eclipse com a implementação do trabalho (código fonte Java).

Nas duas primeiras iterações os diagramas poderão ser manuscritos, fotografados e anexados aos relatórios. Nas duas últimas iterações eles terão de ser elaborados com as ferramentas CASE **Jude** ou **Astah**.

Na entrega final (4ª iteração) o arquivo contendo os diagramas deve ser incorporado ao projeto Eclipse e enviado para o professor por meio de upload no site de EAD. A incorporação desse arquivo ao projeto Eclipse deve ser feita seguindo o seguinte procedimento:

- Ponha o arquivo Jude (ou Astah) na pasta do projeto no Eclipse;
- Aperte a tecla F5 (Refresh) para que o arquivo apareça no Package Explorer;

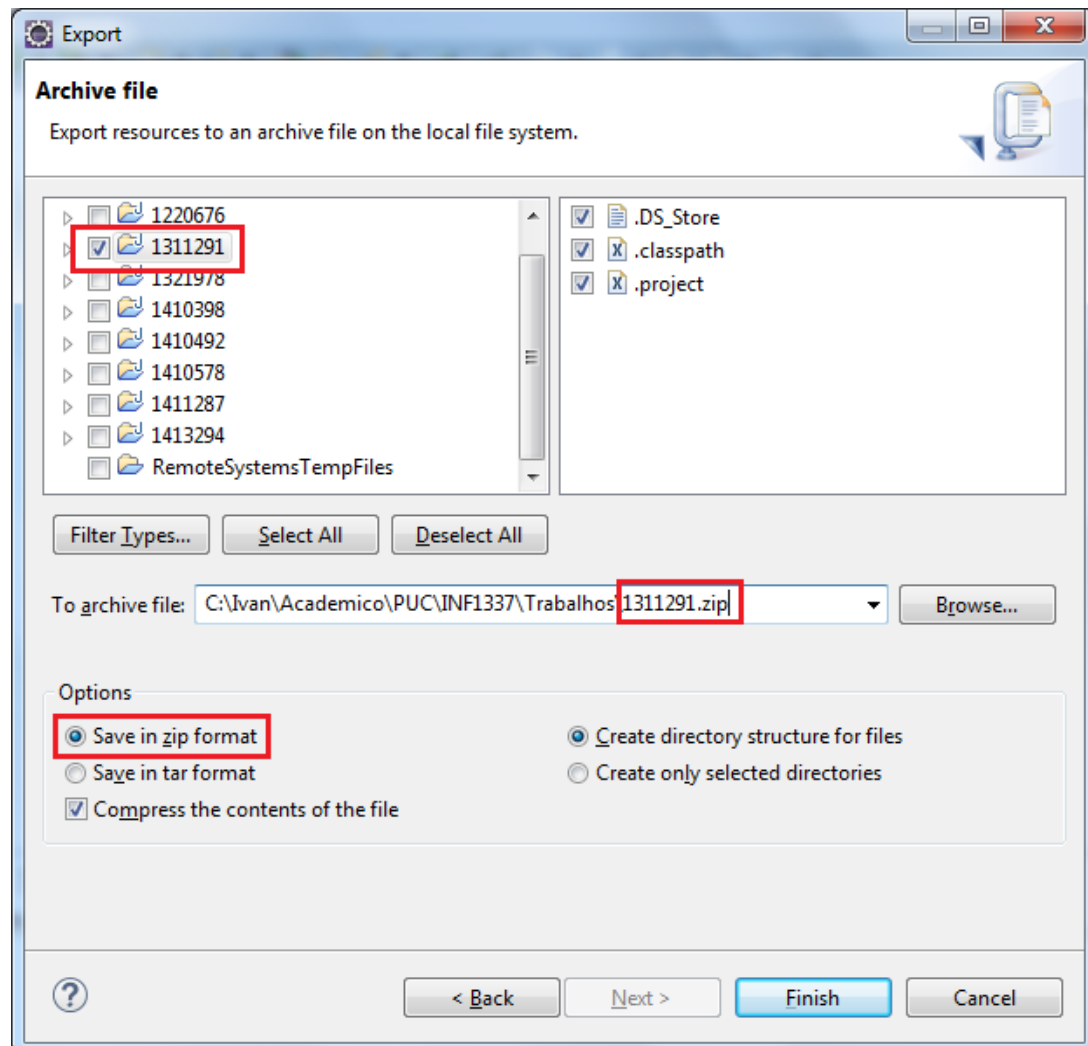
Os arquivos referentes aos artefatos terão de ser entregues, ao término de cada iteração, por meio de upload no site de EAD. Isso terá de ser feito até as **23h59min** dos dias referentes aos términos das iterações.

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

Os projetos têm de ser nomeados com as matrículas dos componentes dos grupos. Exemplos: **1411287-1220676** (dupla) e **1220676** (individual). Isso evitará que haja colisões de nomes quando os projetos forem importados para o workspace Eclipse do professor.

Antes de enviar um projeto, este deve ser exportado para um archive file de formato ZIP. Isso deve ser feito no próprio Eclipse seguindo-se os seguintes passos:

1. Selecione um projeto no **Project Explorer** fazendo um clique com o botão **direito** do mouse sobre o nome do projeto;
2. Selecione o item **Export** no menu que será exibido após o clique do passo anterior ter sido feito;
3. Selecione as opções **General => Archive File** no diálogo (Select) que será exibido após a opção **Export** ter sido selecionada;



4. Exporte o projeto para um arquivo **zip**, como mostra a figura a seguir. Use, novamente, as matrículas dos componentes do grupo para dar nome ao arquivo **zip**.

## **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 interação 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 **23/06/2019**. **Não haverá tolerância na entrega da versão final. Quem não entregá-la dentro do prazo definido receberá nota ZERO no trabalho e no G2.**
6. As apresentações ocorrerão nos dias **24/06, 26/06, 01/07, 02/07, 03/07, 04/07, 08/07, 09/07, 10/07, 11/07/2019**. **O aluno que faltar à sua apresentação receberá nota ZERO no trabalho e no G2.** A ordem das apresentações será a mesma da pauta de presença.
7. 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 em **DUPLA**. 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.