



Ciência de Dados e I.A.  
Escola de Matemática Aplicada  
Fundação Getúlio Vargas

Engenharia de Requisitos

# Proposta de TCC

## LLM para Engenharia de Requisitos

Aluno: Isabela Yabe  
Orientador: Rafael de Pinho André  
Escola de Matemática Aplicada, FGV/EMAp  
Rio de Janeiro - RJ.

Rio de Janeiro, 2025

# Sumário

<b>1</b>	<b>Resumo</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Revisão literária</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Escolha dos repositórios</b>	<b>4</b>
4.1	Colossal Cave Adventure . . . . .	5
4.2	Descrição do jogo . . . . .	5
4.3	. . . . .	5

# 1 Resumo

Larman (2002) descreve três modos de desenvolvedores projetarem objetos: (i) projetar enquanto codifica, (ii) desenhar e projetar, (iii) apenas desenhar. Este trabalho propõe uma ferramenta de suporte para desenhar e projetar. Não sei tá esquisito

## 2 Introdução

A engenharia de software estuda e avalia métodos capazes de aproximar o código fonte da linguagem natural. Essa busca se mostra em duas vertentes complementares: a interação com o usuário final e a comunicação entre os próprios desenvolvedores.

Esse estudo fundamenta-se em autores que defendem o desenvolvimento estruturado e orientado ao usuário. Isto é, projetado a partir da visão e das necessidades de quem o utiliza, e não apenas da estrutura interna ou das preferências de quem o desenvolve. Essa perspectiva deu origem a princípios de design centrados na função e no comportamento observável do sistema, enfatizando que a organização do código deve refletir a experiência do usuário e os fluxos de interação previstos. Yourdon e Constantine (1979) descrevem o processo tradicional de desenvolvimento de software como uma cadeia de tradução sucessiva. O diálogo ocorre entre o proprietário do produto, o usuário, e o analista responsável por capturar suas ideias, conhecimentos de usabilidade e o comportamento esperado do software. Em seguida, o engenheiro de requisitos traduz essa concepção em um conjunto de requisitos funcionais e não funcionais, que por sua vez são reinterpretados pelo designer de sistemas em estruturas lógicas e técnicas. Por fim, o programador concretiza essas decisões, implementando no código as interpretações que compreendeu a partir do trabalho do designer. Cada etapa dessa cadeia de traduções implica na perda ou distorção de parte do significado original do usuário, o que pode resultar em comportamento apenas próximo ao desejado.

Diante desta situação, Yourdon e Constantine (1979) propõem o projeto estruturado, cujo ponto inicial é a clareza e a visibilidade das decisões e atividades envolvidas, promovendo uma compreensão compartilhada entre os membros da equipe e garantindo que o design reflita as intenções originais do sistema.

Com o mesmo intuito de tornar o comportamento do sistema visível e compreensível, surge a modelagem de casos de uso como um instrumento de unificação entre requisitos, design e usabilidade. Segundo Booch, Rumbaugh e Jacobson (1999), nenhum sistema existe isoladamente, todo sistema relevante interage com atores, humanos ou automáticos, que esperam comportamentos previsíveis. O caso de uso descreve essas interações por meio de um diagrama UML.

O diagrama de casos de uso coloca o usuário no centro do projeto, permitindo que analistas e desenvolvedores discutam o comportamento do sistema sem se prender aos detalhes da implementação. Essa representação funcional traduz a lógica de usabilidade em uma forma visual e verificável. Assim, os casos de uso oferecem uma linguagem comum para representarmos comportamentos.

Autores posteriores ampliaram essa discussão ao nível do código, enfatizando a necessidade do código não ser apenas executável, mas também fácil de compreender.

Trazendo as mesmas características que o desing estruturado: clareza e visibilidade. O código expressa intenções e decisões funcionando como um texto coletivo que deve ser lido e compreendido por outros desenvolvedores. Como sintetiza Fowler (2018), “Qualquer tolo escreve um código que um computador possa entender; bons programadores escrevem código que seres humanos possam entender.”

Essa legibilidade não substitui a documentação de requisitos. Enquanto o código explica como o sistema se comporta, a documentação torna explícito o por que ele deve se comportar assim. Segundo Sommerville e Sawyer (1997), a documentação de requisitos define quem o software é e quem deve ser, atuando como um contrato conceitual entre usuários, analistas e desenvolvedores. Ela traduz como o usuário pretende interagir com o sistema e quais características de negócio o software deve incorporar, mantendo o comportamento implementado alinhado às expectativas e necessidades dos usuários. Quando essa documentação falta ou envelhece, a legibilidade do código vira o principal ponto de apoio para reconstruir as intenções originais.

Se o código é um texto escrito para ser lido por humanos, então suas palavras, nomes e estruturas carregam pistas úteis sobre o que o sistema faz e para quem. Partimos dessa premissa para investigar se técnicas de representação semântica, como embeddings e modelos de linguagem, permitem reconstruir casos de uso a partir do próprio código-fonte, produzindo uma documentação inicial para sistemas sem documentação ou com documentação obsoleta.

Esse tipo de investigação é definido por Chikofsky e Cross (1990) como *Re-documentation* em *Reverse engineering*, ou seja, engenharia reversa com foco em redocumentação, no sentido de criar representações de abstração do sistema existente, destinadas à leitura humana, sem alterar o comportamento do software. Aqui propõe-se criar diagramas de casos de uso, preservando a semântica do sistema original, afim de compreender o comportamento observável do ponto de vista do usuário.

Será utilizada a representação proposta por Tonella e Potrich (2007), uma linguagem abstrata que preserva apenas os aspectos do código que afetam o fluxo de objetos. Instruções que não alteram referências a objetos, como condicionais e laços são ignoradas, já criações, atribuições e chamadas que propagam referências são preservadas.

Em complemento à representação abstrata de Tonella e Potrich (2007), adotamos a estratégia Bruneliere2010MoDisco que organiza o processo em duas fases: a descoberta de modelos, na qual um *discoverer* extrai do código um modelo intermediário conforme um metamodelo (p.ex., Java ou KDM), e a compreensão do modelo, em que transformações e consultas derivam visões de alto nível para redocumentação (diagramas, métricas, relatórios). Essa arquitetura genérica e extensível permite mapear, de forma sistemática, os elementos preservados pela linguagem abstrata (criações, atribuições e chamadas que propagam referências) para um AST/modelo e, a partir dele, gerar diagramas de casos de uso e artefatos correlatos, sem alterar o comportamento do sistema. Assim, a abordagem de Tonella fornece o filtro semântico (fluxo de objetos), enquanto MoDisco fornece a infraestrutura de metamodelos, *discoverers* e transformações para operacionalizar a redocumentação.

Para estruturarmos as relações entre componentes do sistemas utilizaremos a mesma estrutura utilizada por Tonella e Potrich (2007), Pereira, Martínez e Favre

(2011), Wang e Yuan (2006) e Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016), a *Abstract Syntax Tree* (AST). Assim teremos uma representação hierárquica do programa de forma independente da sua sintaxe textual, organizando classes, métodos, atributos e instruções.

Além da linguagem abstrata, este trabalho incorpora informações semânticas extraídas diretamente das *docstrings*, comentários e nomenclaturas do código. Esses elementos textuais são tratados como extensões dos objetos, pois também comunicam intenções, objetivos e relações entre entidades. Com o apoio de *Large Language Models* (LLMs), essas evidências são analisadas de forma contextual, permitindo inferir papéis, objetivos e interações que não estão explicitamente representados nas chamadas ou estruturas do código.

Dessa forma, o processo de redocumentação combina a análise estrutural, que descreve como os objetos estão correlacionados, e a análise semântica, que interpreta o vocabulário interno do sistema revelando as intenções dos desenvolvedores.

A partir dessa modelagem, categorizaremos os elementos da AST em atores e casos de uso. Atores representam papéis externos que interagem com o sistema, enquanto os casos de uso descrevem comportamentos observáveis para os atores. As relações entre casos de uso serão classificadas segundo os tipos definidos por Booch, Rumbaugh e Jacobson (1999).

### 3 AST

Para a escolha do modo que faremos o modelo de *discovery*, como mencionado no artigo **Bruneliere2010MoDisco**, analisamos 3 principais artigos: **feng2020codebert**, **feng2020codebert**, **ngo2023exploring**, `<empty citation>`

### 4 Revisão literária

Esta revisão literária foca em redocumentação através da engenharia reversa, com ênfase em recuperação de artefatos de alto nível, como diagramas UML e casos de uso a partir da análise estática. O objetivo é identificar as principais linhas de pesquisa, técnicas e limitações que fundamentam a proposta deste trabalho.

Foram analisadas publicações disponíveis nas bibliotecas digitais IEEE Xplore e ACM Digital Library, no período de 2015 a 2025, utilizando combinações de termos relacionados a reverse engineering, design recovery, use case, UML, AST, static analysis e natural language processing. Os critérios de inclusão foram artigos que propõem métodos para extrair artefatos de alto nível a partir do código-fonte e estudos que aplicam técnicas de NLP ou LLMs na recuperação de requisitos ou documentação. Foram excluídos revisões secundárias, tutoriais e trabalhos voltados exclusivamente a hardware

### 5 Escolha dos repositórios

Para análise foram escolhidos três repositórios independentes, dois de David Beazley e um de Brandon Rhodes, duas referências em linguagem Python. Os repositórios

de David Beazley possui uma documentação completa no próprio repositório, facilitando a compreensão do software construído. Já o repositório do Brandon Rhodes não contém documentação, contudo o conteúdo é a portabilidade do jogo Colossal Cave Adventure de Fortran para Python.

## 5.1 Colossal Cave Adventure

Este trabalho utiliza como base uma reimplementação de Rhodes (2010) em Python 3, que preserva o jogo original de Crowther e Don Woods, utilizando o arquivo de dados `advent.dat` Crowther e Woods (1977). O pacote permite jogar em dois modos, no *prompt* do Python e em terminal do sistema operacional. Além disso, disponibiliza *walkthroughs* automatizados na pasta de testes.

## 5.2 Descrição do jogo

*Colossal Cave Adventure*, também conhecido como *ADVENT* ou simplesmente *Adventure*, é amplamente reconhecido como o primeiro jogo de aventura baseado em texto da história, criado por Will Crowther em meados de 1975 e expandido por Don Woods em 1976.

Ambientado em uma caverna repleta de tesouros, criaturas e labirintos, o jogador interage por comandos de texto, como *"GO NORTH"* ou *"GET LAMP"*. O sistema responde com descrições que narram as consequências das ações.

Como observa Dibbell (1998), o jogo automatiza o papel do mestre (*Dungeon Master*) característico de campanhas de *Dungeons and Dragons*. Suas descrições textuais simulam a fala do mestre (*"YOU ARE IN A MAZE OF TWISTY LITTLE PASSAGES, ALL ALIKE"*).

“Como qualquer programa significativo, *Adventure* expressava a personalidade e o ambiente de seus autores.” Levy (2010)

Will Crowther e sua ex-esposa, Patricia Crowther, ambos programadores e espeleólogos, participaram do mapeamento do sistema de cavernas *Mammoth Cave*. No verão de 1974, enquanto jogava campanhas de *Dungeons and Dragons*, Will começou o desenvolvimento do seu jogo utilizando o Fortran. O mapa utilizado no jogo foi inspirado diretamente nos levantamentos realizados pelo casal durante as expedições à Mammoth Cave, construindo no código a estrutura real da caverna.

Como o próprio Will Crowther relata, a ideia do jogo surgiu da combinação entre suas experiências em espeleologia e seu interesse por *Dungeons and Dragons*: “Eu estava envolvido em um jogo de interpretação de papéis... e tive uma ideia que combinasse o meu interesse por exploração de cavernas com algo que também fosse um jogo para as crianças...” Peterson (1983).

Levy (2010) conta como inicia a colaboração de Donald Woods, um pesquisador da *Stanford Artificial Intelligence Laboratory* (SAIL), em 1976. Após ter contato com uma prévia do jogo, Woods entrou em contato com Crowther, obteve sua permissão e passou a expandir o código. Sua versão incorporou novos puzzles, criaturas e elementos de fantasia inspirados na obra de Tolkien, além de um sistema de pontuação que estabelecia um objetivo ao jogador. A versão combinada de Crowther e Woods é um marco na história da interação humano-computador.

### 5.3

Como o jogo não possui documentação original, utilizei o artigo de Jerz (2007) como referência para compreender a estrutura e o funcionamento do código. O autor recupera e examina o código-fonte escrito por Will Crowther, a partir de um backup preservado no SAIL. Jerz descreve as seis tabelas centrais que organizam os dados do jogo: descrições longas, rótulos curtos das salas, dados de mapa, vocabulário agrupado, estados estáticos e eventos ou dicas.

Essa arquitetura de dados é mantida na reimplementação em Python, embora expandida para doze seções, resultado da integração da versão de Don Woods Rhodes (2010). A leitura e o processamento dessas tabelas ocorrem por meio do arquivo `advent.dat`, que preserva a semântica e a estrutura do código original.

As seis tabelas descritas por Crowther estruturam o mundo do jogo e suas interações:

1. **Long Descriptions:** textos descritivos longos que definem os ambientes e estados narrativos;
2. **Short Room Labels:** nomes curtos usados internamente para identificar locais e facilitar a navegação;
3. **Map Data:** conexões topológicas entre os ambientes e as direções de movimento possíveis;
4. **Grouped Vocabulary Keywords:** agrupamento de palavras-chave e comandos interpretados pelo sistema;
5. **Static Game States:** variáveis e condições fixas que controlam a lógica do jogo;
6. **Hints and Events:** mensagens de ajuda, eventos dinâmicos e respostas a situações específicas.

As outras seis adicionadas na versão em colaboração com Woods são:

1. *Object locations* — localização dos objetos;
2. *Action defaults* — mensagens padrão ligadas a verbos de ação;
3. *Liquid assets / flags* — COND por sala (luz, líquidos, restrições do pirata, bits de dicas);
4. *Class messages* — faixas de pontuação e mensagens de classificação do jogador;
5. *Hints* — dicas (turnos necessários, penalidade, pergunta e resposta);
6. *Magic messages* — mensagens de inicialização e manutenção.

**Tabela 1 – Long Descriptions.** A Tabela 1 contém descrições extensas dos ambientes do jogo. Com entradas identificadas de 1 a 140, ela define os textos apresentados ao jogador em diferentes locais. Cada linha representa uma sala ou estado narrativo. Parte dessas descrições refere-se diretamente a locais da caverna, como o trecho “*YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING*”, enquanto outras descrevem situações de falha ou eventos inesperados, como “*YOU ARE AT THE BOTTOM OF THE PIT WITH A BROKEN NECK*”.

Exemplos:

- 1 *AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.*
- 2 *YOU HAVE WALKED UP A HILL, STILL IN THE FOREST. THE ROAD SLOPES BACK DOWN THE OTHER SIDE OF THE HILL. THERE IS A BUILDING IN THE DISTANCE.*
- 3 *YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.*

**Tabela 2 – Short Room Labels.** A Tabela 2 contém rótulos curtos correspondentes às localizações/ambientes do jogo. Com entradas numeradas de 1 a 130, nem todas as salas ou estados definidos em *Long Descriptions* possuem equivalentes resumidos.

Exemplos:

- 1 *YOU'RE AT END OF ROAD AGAIN.*
- 3 *YOU'RE INSIDE BUILDING.*
- 18 *YOU'RE IN NUGGET OF GOLD ROOM.*
- 19 *YOU'RE IN HALL OF MT KING.*

**Tabela 3 – Map Data.** A Tabela 3 codifica a topologia do mundo do jogo e as regras de navegação, funcionando como um grafo dirigido rotulado. A primeira coluna indica o ambiente em que o jogador se encontra, a segunda define o ambiente de destino, e as colunas subsequentes agrupam os vocabulários que podem ser utilizados para realizar a transição entre os dois pontos. O mapeamento dos vocabulários é definido na Tabela 4.

Em alguns casos, o valor do destino representa uma condição especial, e não uma simples sala. Se o número de destino for maior que 500, o jogo exibe uma mensagem da Tabela 6 e o jogador permanece no mesmo local; Se estiver entre 300 e 500, o valor indica um salto especial para um trecho de código do jogo.

Exemplos:

- 1 2 2 44 29: o jogador se desloca do ambiente 1 ao ambiente 2, se utilizados os comando 2, 44 ou 29.
- 3 1 3 11 32 44: o jogador se desloca do ambiente 2 ao ambiente 1 se utilizados os comando 3, 11, 32 ou 44.



**Tabela 4 – Grouped Vocabulary Keywords.** No código original em Fortran, toda entrada de texto era truncada nos cinco primeiros caracteres, de modo que o comando “*inventory*”, por exemplo, poderia ser digitado simplesmente como “*inven*”. A reimplementação em Python de Rhodes (2010) preserva essa lógica.

Os dados da tabela 4 são divididos em 4 grupos: o primeiro com id’s entre 1 e 100 para movimento no jogo; com ids entre 1000 e 2000, trata de objetos manipuláveis ou características de cenário; com ids entre 2000 e 3000 são verbos de ação, se entre 3000 e 4000 são para casos especiais.

- 1–100: verbos de movimento, utilizados para navegação no espaço do jogo;
- 1000–2000: objetos e elementos de cenário manipuláveis;
- 2000–3000: verbos de ação (*carry*, *attack*, *drop*, etc.);
- 3000–4000: verbos de casos especiais, geralmente associados a eventos ou mensagens específicas definidas na Tabela 6.

Além dos comandos clássicos de navegação por bússola, “*EAST*”/“*E*”, “*WEST*”/“*W*”, “*NORTH*”/“*N*”, “*SOUTH*”/“*S*”, parte dos verbos de movimentos são nomes de locais da caverna como “*BEDQU*” (truncamento de *Bedquilt*), “*HOUSE*”, “*GATE*” e “*FORES*” (*forest*).

Exemplos:

- 2 *ROAD*
- 3 *ENTER*
- 3 *DOOR*
- 3 *GATE*
- 4 *UPSTR*
- 5 *DOWN*
- 6 *FORES*

Palavras de mesmo sentido/sinônimos possuem mesmo id, como “*ENTER*”, “*DOOR*” e “*GATE*”.

**Tabela 5 – Static Game States.** A Tabela 5 armazena descrições curtas que representam estados do jogo, correspondendo às mudanças permanentes no ambiente. Cada linha contém um número e uma mensagem descritiva.

Quando o identificador está entre 1 e 100, a linha define a mensagem de inventário associada a um objeto, exemplo: “*SET OF KEYS*” se refere a “*KEYS*”. Quando o identificador é um múltiplo de 100, a mensagem descreve uma propriedade do objeto.

Exemplos:

- 1 SET OF KEYS

- 000 THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.
- 2 BRASS LANTERN
- 000 THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.
- 100 THERE IS A LAMP SHINING NEARBY.
- 3 \*GRATE
- 000 THE GRATE IS LOCKED.
- 100 THE GRATE IS OPEN.

**Tabela 6 – Hints and Events.** A Tabela 6 reúne mensagens arbitrárias usadas como dicas e como descrições de eventos pontuais. Essas mensagens não estão relacionadas a um ambiente ou objeto específicos, elas são acionadas por outras estruturas do jogo, como as tabelas 3, 4, 8 e 11.

Exemplos:

1. 3 AXE AT YOU WHICH MISSED, CURSED, AND RAN AWAY.
2. 6 NONE OF THEM HIT YOU!
3. 13 I DON'T UNDERSTAND THAT!
4. 24 YOU ARE ALREADY CARRYING IT!
5. 33 I DON'T KNOW HOW TO LOCK OR UNLOCK SUCH A THING.

**Tabela 7 – Object Locations.** A Tabela 7 define onde cada objeto surge no mundo do jogo e se ele é móvel ou fixo. Cada linha possui o identificador do objeto, a sala inicial, e um campo opcional que indica imobilidade (-1) ou uma segunda sala quando o objeto existe simultaneamente em dois lugares

- Sala inicial = 0: o objeto não aparece no mundo no início e só será criado por algum evento ou ação do jogador.
- Terceiro campo = -1: o objeto está fixo naquela sala (não pode ser carregado).
- Terceiro campo = número de sala: o objeto está presente em duas salas ao mesmo tempo, objetos com duas localizações são tratados como imóveis.

Exemplos:

- 1 3: objeto 1 (1001 - KEY, KEYS) começam na sala 3 (INSIDE BUILDING).
- 2 3: objeto 2 (1002 - LAMP, HEADL, LANTE) começam na sala 3 (INSIDE BUILDING).
- 3 8 9: objeto 3 (1003 - grate) existe nas salas 8 e 9 simultaneamente (8 - YOU'RE OUTSIDE GRATE, 9 - YOU'RE BELOW THE GRATE.).

- (9 - DOOR) (94 - YOU ARE AT ONE END OF AN IMMENSE NORTH/SOUTH PASSAGE.)
- 9 94 -1: objeto 9 (1009 - DOOR) é fixo na sala 94 (94 - YOU ARE AT ONE END OF AN IMMENSE NORTH/SOUTH PASSAGE.).
- 15 0: objeto 15 (1015 - OYSTE) começa fora do mundo e aparece mais tarde.

**Tabela 8 – Action Defaults.** A Tabela 8 define o comportamento padrão dos verbos de ação, associando cada identificador de verbo ao índice da mensagem correspondente na Tabela 6. Cada linha contém dois valores: o primeiro é o número do verbo de ação, e o segundo é o identificador da mensagem padrão que deve ser exibida.

Exemplos:

- 1 24: o verbo de ação associado ao id 1 (2001 - CARRY, TAKE, KEEP, CATCH, STEAL, CAPTU, GET, TOTE) e a mensagem 24 da tabela 6 (YOU ARE ALREADY CARRYING IT!).
- 6 33: o verbo de ação associado ao id 6 (2006 - LOCK, CLOSE) e a mensagem 33 da tabela 6 (I DON'T KNOW HOW TO LOCK OR UNLOCK SUCH A THING.).
- 7 38: o verbo de ação associado ao id 7 (2007 - LIGHT, ON) e a mensagem 38 da tabela 6 (YOU HAVE NO SOURCE OF LIGHT.).

**Tabela 9 – Liquid Assets, Etc.** A Tabela 9 define os bits de condição associados a cada sala, controlando luz, líquidos, presença de inimigos e zonas de interesse para as rotinas de dicas. Cada linha contém um identificador de bit e uma lista de até vinte localizações nas quais esse bit é ativado. O jogo usa esses bits para determinar o comportamento dinâmico de cada ambiente.

- 0: indica que o ambiente está naturalmente iluminado.
- 1: tipo de líquido usado em conjunto com o bit 2. Quando o bit 2 está ativo, este bit diferencia óleo (1) de água (0).
- 2: marca as salas que contêm água ou óleo.
- 3: impede que o pirata apareça ali, exceto quando persegue o jogador.
- 4: jogador tentando entrar na caverna.
- 5: tentativa de capturar o pássaro.
- 6: interação com a cobra.
- 7: perdido no labirinto.
- 8: refletindo no quarto escuro.

- 9: na área final Witt's End.

Exemplos:

- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 100 115 116 126: salas naturalmente iluminadas próximas à entrada.
- 2 1 3 4 7 38 95 113 24: presença de líquido (água ou óleo) nessas salas.
- 9 108: marca a área final do jogo, Witt's End.

**Tabela 10 – Class Messages.** A Tabela 10 contém as mensagens de classificação do jogador de acordo com a pontuação total atingida ao final da partida. Cada linha associa um limite superior de pontuação a uma mensagem que descreve o título ou o nível de habilidade alcançado.

Exemplos:

- 35: YOU ARE OBVIOUSLY A RANK AMATEUR. BETTER LUCK NEXT TIME.
- 100: YOUR SCORE QUALIFIES YOU AS A NOVICE CLASS ADVENTURER.
- 130: YOU HAVE ACHIEVED THE RATING: 'EXPERIENCED ADVENTURER'.
- 200: YOU MAY NOW CONSIDER YOURSELF A 'SEASONED ADVENTURER'.
- 250: YOU HAVE REACHED 'JUNIOR MASTER' STATUS.
- 300: MASTER ADVENTURER CLASSES C.
- 330: MASTER ADVENTURER CLASSES B.
- 349: MASTER ADVENTURER CLASSES A.
- 9999: ALL OF ADVENTUREDOM GIVES TRIBUTE TO YOU, ADVENTURER GRANDMASTER!

**Tabela 11 – Hints.** A Tabela 11 associa dicas contextuais a condições determinadas de jogo. Cada linha contém cinco valores:

- O primeiro valor vincula a dica a uma condição definidos na Tabela 9.
- O segundo valor define quantos turnos o jogador deve gastar no mesmo estado antes da dica ser oferecida.
- O terceiro valor representa a penalidade subtraída da pontuação total ao aceitar a ajuda.

- Os dois últimos valores apontam para mensagens da Tabela 6: a pergunta inicial e a resposta.

Exemplos:

- 4 4 2 62 63 — Bit 4 (entrada da caverna): após 4 turnos no local, o jogo exibe a pergunta 62 (Do you need help getting inside?) e, se aceita, mostra a resposta 63 (Perhaps you should explore the grate.), descontando 2 pontos.
- 6 8 2 20 21 — Bit 6 (cobra): depois de 8 turnos, o jogador recebe uma dica para resolver o enigma da serpente.
- 7 75 4 176 177 — Bit 7 (labirinto): após 75 turnos perdido, é oferecida uma dica de saída, com penalidade de 4 pontos.
- 8 25 5 178 179 — Bit 8 (quarto escuro): a dica surge depois de 25 turnos, custando 5 pontos.

**Tabela 12 – Magic Messages.** A Tabela 12 contém as chamadas *Magic Messages*, um conjunto de mensagens reservadas utilizadas pelos modos de inicialização, manutenção e administração do jogo. Embora seu formato seja idêntico ao da Tabela 6, elas são separadas para facilitar o acesso e o controle das rotinas especiais do sistema. Cada linha contém um identificador e um texto associado.

Exemplos

- 1 *A LARGE CLOUD OF GREEN SMOKE APPEARS IN FRONT OF YOU... HE MAKES A SINGLE PASS OVER YOU WITH HIS HANDS, AND EVERYTHING FADES AWAY INTO A GREY NOTHINGNESS.*
- 2 *EVEN WIZARDS HAVE TO WAIT LONGER THAN THAT!*
- 3 *I'M TERRIBLY SORRY, BUT COLOSSAL CAVE IS CLOSED. OUR HOURS ARE:*
- 4 *ONLY WIZARDS ARE PERMITTED WITHIN THE CAVE RIGHT NOW.*

## Referências

- LARMAN, C. *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-oriented Analysis and Design and the Unified Process*. [S. l.]: Prentice Hall PTR, 2002. (Safari electronic books).
- YOURDON, E.; CONSTANTINE, L. L. *Structured design: fundamentals of a discipline of computer program and systems design*. [S. l.]: Prentice-Hall, Inc., 1979.
- BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. *The Unified Modeling Language User Guide*. [S. l.]: Addison-Wesley, 1999. (Addison-Wesley object technology series).
- FOWLER, M. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. [S. l.]: Pearson Education, 2018. (Addison-Wesley Signature Series (Fowler)).
- SOMMERVILLE, I.; SAWYER, P. *Requirements Engineering: A Good Practice Guide*. [S. l.]: Wiley, 1997.
- CHIKOFSKY, E. J.; CROSS, J. H. Reverse engineering and design recovery: A taxonomy. *IEEE Software*, IEEE, v. 7, n. 1, p. 13–17, 1990.
- TONELLA, P.; POTRICH, A. *Reverse Engineering of Object Oriented Code*. [S. l.]: Springer New York, 2007. (Monographs in Computer Science).
- PEREIRA, C.; MARTÍNEZ, L.; FAVRE, L. Recovering Use Case Diagrams from Object Oriented Code: An MDA-based Approach. IEEE, Las Vegas, NV, USA, abr. 2011.
- WANG, X.; YUAN, X. Towards an AST-Based Approach to Reverse Engineering. *In: 2006 Canadian Conference on Electrical and Computer Engineering (CCECE)*. Ottawa, ON, Canada: IEEE, 2006.
- FAUZI, E.; HENDRADJAYA, B.; SUNINDYO, W. D. Reverse Engineering of Source Code to Sequence Diagram Using Abstract Syntax Tree. *In: 2016 International Conference on Data and Software Engineering (ICoDSE)*. Denpasar, Indonesia: IEEE, out. 2016.
- RHODES, B. *Adventure (Python 3 port) — a faithful port of Crowther and Woods’s 1977 FORTRAN Adventure*. [S. l.: s. n.], 2010.
- CROWTHER, W.; WOODS, D. *Original Adventure sources (FORTRAN) and data*. [S. l.: s. n.], 1977. Archive of original sources. Linked from the historical page curated by Rick Adams.
- DIBBELL, J. *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*. New York: Holt, 1998.

LEVY, S. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution - 25th Anniversary Edition*. [S. l.]: O'Reilly Media, 2010.

PETERSON, D. *Genesis II, Creation and recreation with computers*. [S. l.]: Reston Publishing Company, 1983.

JERZ, D. G. Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky. Versão inglesa. *Digital Humanities Quarterly*, 2007.