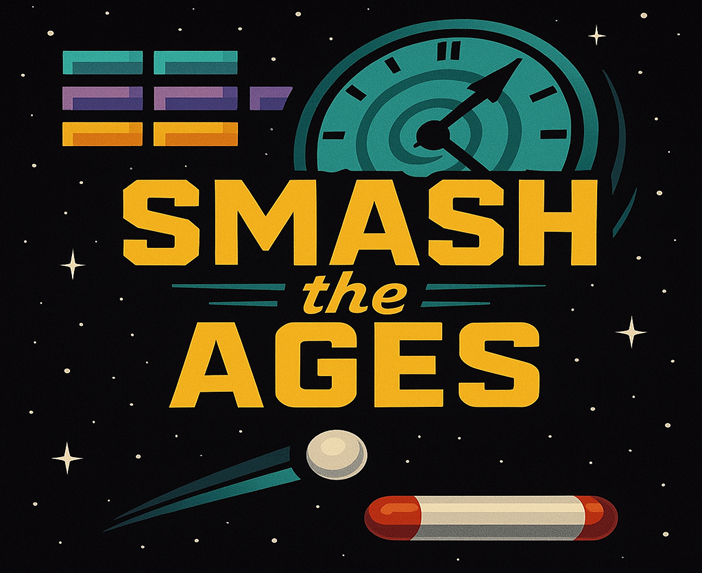


**Programação**

**Orientada a Objetos**

**Smash the Ages - Arkanoid**

****

**Índice**

1 Grupo de Trabalho 3

2 Descrição do projeto 4

3 Arquitetura da aplicação 4

4 Manual do Utilizador 4

5 Limitações e Desenvolvimentos Futuros 4

6 Conclusão 4

7 Referências 5

# Grupo de Trabalho

|  |  |
| --- | --- |
| FOTO | Número: 24269  Nome: José Orlando Lourenço Martins  Curso: Engenharia Informática  Turma: A  Email: aluno24269@ipt.pt |
| FOTO | Número: 25026  Nome: Pedro Afonso Redol Cotralha Inácio Coelho  Curso: Engenharia Informática  Turma: B  Email: aluno25026@ipt.pt |

Declaração:

Os alunos declaram sob compromisso de honra que o projeto final é original e da sua autoria com exceção dos seguintes elementos:

|  |  |
| --- | --- |
| **Descrição** | **Fonte** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Assinatura digital) (Assinatura digital)

# Descrição do projeto

* Descrição detalhada do projeto,
* Projetos similares (apresentar hiperligações e imagens).
* Enquadramento e pertinência do projeto na unidade curricular

# Arquitetura da aplicação

* Como se encontra estruturado o código da aplicação,
  + Descrição geral das bibliotecas de classes (packages)
* Diagrama de classes
  + Diagrama geral
  + Um diagrama por classe
    - Pequena descrição das funcionalidades da classe. Os detalhes são escritos na documentação e nos comentários do código.

# Manual do Utilizador

* Como se utiliza a aplicação desenvolvida.
* Imagem e descrição de cada janela da aplicação

# Limitações e Desenvolvimentos Futuros

* Quais as limitações que a aplicação tem. O que ficou por fazer.

# Conclusão

* Nível de conclusão do trabalho.
* O que aprendeu ao desenvolver este trabalho.
* O que aprendeu a fazer por si autonomamente.
* Situações em que precisou de ajuda e a sua resolução( agradeça aqui a quem o ajudou).

# Referências

* Livros
* Documentos
* Sites web