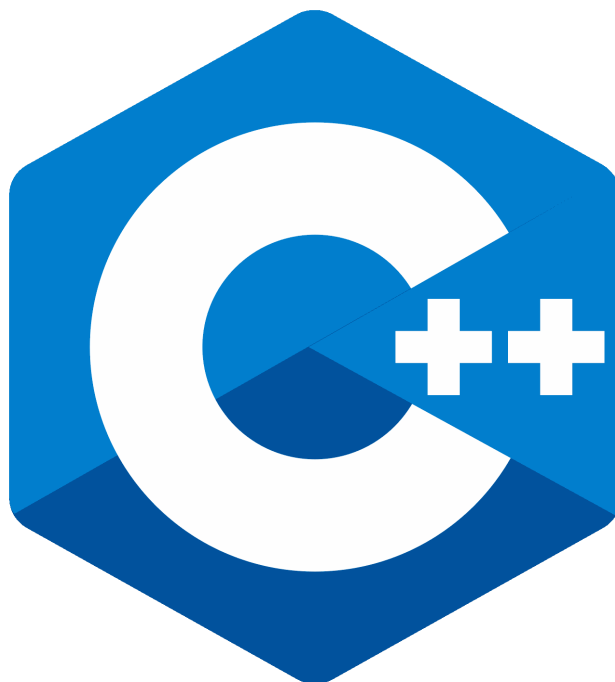




Programação Orientada a Objetos

Projeto - Meta 1



Licenciatura em Eng. Informática

3º Ano/1º Semestre

2020/2021

Eduardo Pina nº 2017010181

João Lopes nº2017010484

Índice

1- Quais foram as classes consideradas na primeira versão da aplicação que foi testada?	2
2- Quais os conceitos/classe que identificou ao ler o enunciado?	2
3. Relativamente a duas das principais classes da aplicação, identifique em que classes ou partes do programa são criados, armazenados e destruídos os seus objectos.	3
4. Indique um exemplo de uma responsabilidade atribuída a uma classe que esteja de acordo com a orientação dada acerca de Encapsulamento.	3
5. De entre as classes que fez, escolha duas e justifique por que considera que são classes com objetivo focado, coeso e sem dispersão.	3
6. Relativamente à aplicação entregue, quais as classes que considera com responsabilidades de interface com o utilizador e quais as que representam a lógica?	3
7. Identifique o primeiro objecto para além da camada de interacção com o utilizador que recebe e coordena uma funcionalidade de natureza lógica?	4
8. A classe que representa a envolvente de toda a lógica executa em pormenor muitas funcionalidades, ou delega noutras classes? Indique um exemplo em que esta classe delega uma funcionalidade noutra classe.	4
10. Apresente as principais classes da aplicação através da seguinte informação:	4
Funcionalidades implementadas	5
Referências	5

1- Quais foram as classes consideradas na primeira versão da aplicação que foi testada?

- Mundo_Territorios(Base para as subclasses criadas por hierarquia)
 - Território Inicial
 - Ilhas
 - Refúgio Pirata
 - Pescaria
 - Continente
 - Mina
 - Duna
 - Montanha
 - Castelo
 - Fortaleza
 - Planície

Estas classes foram testadas na função main.

2- Quais os conceitos/classe que identificou ao ler o enunciado?

Os conceitos identificados foram:

- Território Inicial
- Ilhas
- Refúgio Pirata
- Pescaria
- Continente
- Mina
- Duna
- Montanha
- Castelo
- Fortaleza
- Planície
- conquistado
- nomeTerritorio
- resistencia
- pontos_vitoria
- Ouro
- Produtos
- Força Militar
- Fator de Sorte
- Turno
- Ano
- uma linha de comandos ou menu

3. Relativamente a duas das principais classes da aplicação, identifique em que classes ou partes do programa são criados, armazenados e destruídos os seus objectos.

Todas as classes são criadas e destruídas no mesmo local , que é a parte do código da command line que está no ficheiro Interação.cpp.

4. Indique um exemplo de uma responsabilidade atribuída a uma classe que esteja de acordo com a orientação dada acerca de Encapsulamento.

Mundos_Territorios tem a responsabilidade de retornar pelo getConquista() o valor do território específico para saber se está conquistado.

5. De entre as classes que fez, escolha duas e justifique por que considera que são classes com objetivo focado, coeso e sem dispersão.

Só consideramos que uma classe engloba o objetivo focado. O Mundo_Território: tem dados e responsabilidades relativos a todas as classes necessárias para a criação do jogo.

6. Relativamente à aplicação entregue, quais as classes que considera com responsabilidades de interface com o utilizador e quais as que representam a lógica?

Responsabilidade de Interface: Interacao

Responsabilidade da lógica da aplicação: Interacao, Mundo_Territorio, Ilha, Continentes

7. Identifique o primeiro objecto para além da camada de interacção com o utilizador que recebe e coordena uma funcionalidade de natureza lógica?

O primeiro objeto a ser criado é o vetor de *Mundo_Territorios* para armazenar todos os territórios.

8. A classe que representa a envolvente de toda a lógica executa em pormenor muitas funcionalidades, ou delega noutras classes? Indique um exemplo em que esta classe delega uma funcionalidade noutra classe.

Não temos classes a pedir funcionalidades umas às outras pois estamos a trabalhar com hierarquia e consideramos que não era necessário criar uma classe global então os procedimentos são quase todos feitos na command line ou menus criados no ficheiro *Intercao.cpp* que é o main do trabalho prático.

10. Apresente as principais classes da aplicação através da seguinte informação:

Classe: *Mundo_Territorios*

Responsabilidades:

Criação do mundo com territórios não conquistados, mais o território inicial do jogador.

Funcionalidades implementadas

Componente do trabalho	Realizado	Realizado parcialmente	Não Realizado
Configuração do mundo através de comandos (cria), tanto pelo teclado como por ficheiro (comando carrega)	X		
Conquista de territórios (comando conquista)	X		
Visualização dos dados do jogo (comando lista)	X		

Referências

<http://www.cplusplus.com/>

<https://stackoverflow.com/>