



Engenharia Informática

Programação Avançada

Relatório

Trabalho Prático – Meta 2

Ano Letivo: 2018/2019

Curso: Engenharia Informática

Autores: Ricardo Pereira – 21250780; Tiago Recatia - 21250550

Disciplina: Programação Avançada

Turma: P3

Professores: José Marinho, Maria A. Correia

Data de Submissão: 04/06/2019

Índice

1. Decisões tomadas.....	3
1.1. Scenes	3
1.2. CSS	3
2. Máquina de estados.....	4
3. Classes.....	5
3.1. GUI	5
3.2. ObservableModel.....	5
3.3. Scenes	5
3.4. Components	5
4. Relacionamento de classes.....	6
5. Funcionalidades e regras.....	7

1. Decisões tomadas

1.1. Scenes

Foi implementado um sistema gráfico que permite uma alteração de *Scenes*, cada uma destas cenas, é responsável por uma fase do jogo. Para alterar a cena atual, o modelo observável comunica com a classe responsável por estas e altera a cena atual para a respetiva.

1.2. CSS

Foi decidido utilizar *css* para tornar a implementação dos backgrounds e estilos gerais mais fácil.

3. Classes

3.1. GUI

A classe **GUI** representa a parte gráfica do jogo, sendo a principal e responsável pela gestão de cenas. Esta contém os objetos: ***observableModel*** (***ObservableModel***), ***scenes*** (***HashMap<Integer, Scene>***), e métodos necessários para um funcionamento correto.

3.2. ObservableModel

A classe ***ObservableModel*** é responsável por gerir a interligação e a comunicação entre o modelo do jogo e os componentes gráficos observadores.

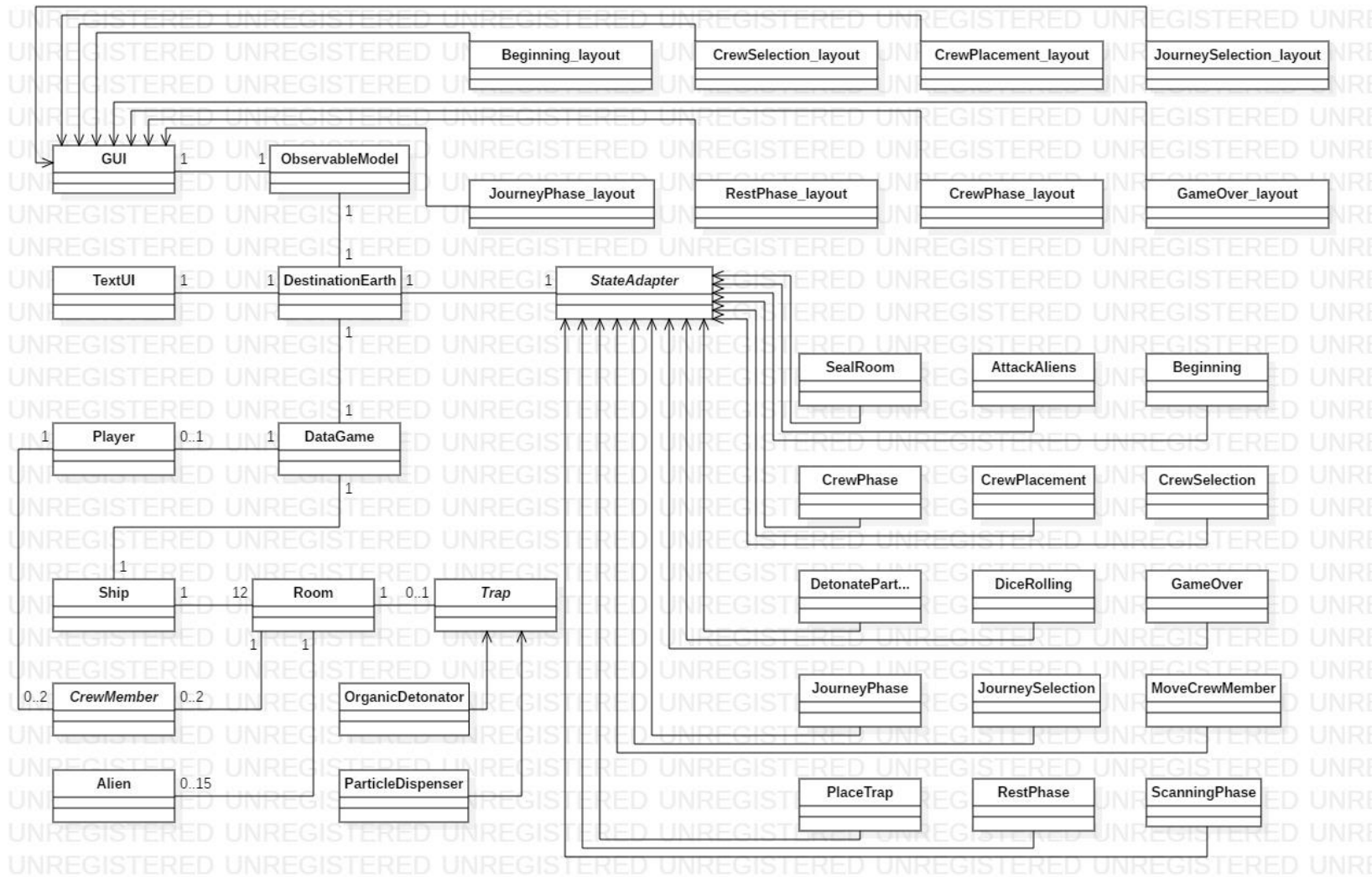
3.3. Scenes

As classes ***scenes*** são o layout das cenas de cada estado. Estas classes apresentam a estrutura gráfica da informação e componentes das respetivas cenas.

3.4. Components

As classes ***componentes*** são componentes complexos desenvolvidos especificamente para o contexto das cenas. Por exemplo, a barra de fases, é um componente presente em quase todas as cenas que terá um comportamento idêntico.

4. Relacionamento de classes



5. Funcionalidades e regras

Feito	Requisito
✓	GUI
✓	Menu
✓	Logs
✓	Informação apresentada ao jogador
✓	File Chooser
✓	Escolha de Journey Tracker
✓	Vista Consola/modo