

Atividade Avaliativa

Disciplina: Fundamentos de Programação

Data de Entrega: 24/06/2021

Professor: Marcos Roberto dos Santos

Avaliação Bimestral

- (2,0) Jogo da Força
- (3,0) Game Educacional
- (1,0) Participação
- (4,0) Prova
- (***) Decifre-me

Descrição:

O projeto deve ser compartilhado com o usuário do Professor Marcos: **marcos.santos@imed.edu.br** atendendo os requisitos abaixo e apresentado durante a abertura da aula final.

Objetivo:

Aplicar todas as metodologias vistas em sala de aula, melhorando cada algoritmo para obter respostas adequadas e dados mais pontuais para as soluções apresentadas.

- 1) A proposta desta atividade é aplicar a metodologia de versionamento de código em um projeto de game real. As diretrizes gerais do projeto estão descritas abaixo:

- ✓ [] Deve ser criada uma conta do GitHub ou Bitbucket e um repositório, o qual deve ser compartilhado com o professor através do seguinte e-mail: marcos.santos@imed.edu.br
- ✓ [] Deve ser criado um readme do projeto, o qual deve conter os dados do aluno (nome e e-mail) e um texto descrevendo o projeto.
- ✓ [] A proposta deste projeto é a construção de um Game com foco educacional, para crianças em período de alfabetização. O Game pode ser uma adaptação Iron Man, implementado em aula, com a temática escolhida pelo aluno (está temática deve ser descrita no readme)
- ✓ [] Deve ser aplicado ao mínimo 5 commits no projeto, detalhando a atualização de cada uma das etapas desenvolvidas.
- ✓ [] O projeto deve ser compartilhado com um colega da turma, o qual deve compartilhar o projeto dele com você.



- 2) Abaixo é listado algumas diretrizes técnicas do projeto:

- ✓ [] Ao abrir a aplicação (terminal), o usuário deve informar o seu nome e e-mail, o qual deve ser registrado em um arquivo de log do sistema (txt).
- ✓ [] Deve ser aplicado orientação a arquivo (from e import) em algum ponto da aplicação.
- ✓ [] É necessário a utilização de funções com retorno no projeto, indicando que a mesma teve aplicação real no Game.



- 3) [] Deve ser criado um executável do projeto, o qual deve estar no commit final da software.