

Programação Orientada a Objetos

Relatório Meta 1



Trabalho elaborado por:

- Luís Lucas Prioste 2019142028 P3
- Tiago Conceição 2016015546 P5

Organização do código apresentado

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

A primeira versão do trabalho tinha as seguintes classes e principais funcionalidades:

- Território
- Império
 - Guardar todos os territórios criados

Estas classes foram testadas na função main.

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

- Território
- Império
- Nome do Território
- Tipo do Território (Continente ou Ilha ou Território Inicial)
- Resistência
- Criação de Produtos
- Criação de Ouro
- Pontos de Vitória
- Conquistado (saber se o Território está conquistado ou não)
- Turno

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

Territórios: os objetos desta classe são criados, armazenados e destruídos na classe Império.

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

A responsabilidade “listar um determinado território” está atribuído à classe Império porque tem o acesso a todos os territórios.

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

Classe Território: tem os dados e as características do território.

Classe Império: tem os dados do império e um vetor que armazena todos os territórios.

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: Interação

Responsabilidade da lógica da aplicação: Império, Território

- 7. Identifique o primeiro objeto para além da camada de interação com o utilizador que recebe e coordena uma funcionalidade de natureza lógica?**
As ordens vindas da camada de interação com o utilizador são recebidas e processadas por um objeto da classe Império.
- 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.**
A classe Império representa a envolvente de toda a lógica. Para criar os territórios, delega a criação do território.
- 9. Dê um exemplo de uma funcionalidade que varia conforme o tipo do objeto que a invoca. Indique em que classes e métodos está implementada esta funcionalidade. (Não é necessário responder a esta pergunta na meta 1).**
- 10. Apresente as principais classes da aplicação através da seguinte informação:**

Classe: Território

Responsabilidades:

- Obter o nome do Território
- Obter a Resistência do Território
- Obter Produtos do Território
- Obter Ouro do Território
- Obter Pontos de Vitória do Território
- Obter estado do Território (se conquistado ou não)
- Definir o estado do Território (se conquistado ou não)

Colaborações: Império

Classe: Império

Responsabilidades:

- Listar todos os territórios
- Adicionar um território
- Obter o nome do Imperio
- Obter o nome do Imperador
- Obter turno e definir
- Definir pontos de vitória
- Verificar o nome dos territórios já criados
- Carregar ficheiro
- Conquistar um território

Colaborações: Território

Funcionalidades implementadas

Na tabela abaixo está assinalado o grau de realização dos requisitos pedidos para esta meta.

Componente do trabalho	Realizado	Realizado parcialmente	Não realizado
Configuração do Mundo	X		
Conquista de Territórios	X		
Visualização dos dados do jogo	X		