



Trabalho de INF1636

20/09/2023

Prof. Ivan Mathias Filho

Introdução

O objetivo deste trabalho é construir um programa que permita que pessoas possam jogar, em um único computador, partidas de War. Não se trata, portanto, de um software para jogar War contra um computador, muito menos de um sistema que ensine alguém a jogar War.

Os únicos aspectos que o programa irá controlar são aquelas que dizem respeito à distribuição de cartas entre os jogadores; distribuição e deslocamento de exércitos; ataques e lançamento dos dados; e, por último, a definição do vencedor, aquele que atingiu seu objetivo primeiro.

O Processo de Desenvolvimento

O trabalho será organizado em 4 iterações, com duração de duas semanas cada (exceto a 1ª, que terá 3 semanas de duração). O término de uma iteração deverá resultar na disponibilização de uma versão funcional do programa, que atenda aos requisitos definidos para essa iteração.

As iterações não devem ser vistas como um compromisso rígido de entregas parciais. Elas são, primordialmente, referências para que o aluno possa avaliar o progresso do seu trabalho. Entretanto, as datas de entrega deverão ser rigidamente respeitadas, mesmo que nem todos os objetivos de uma iteração tenham sido alcançados.

Fica reservado ao professor o direito de aplicar descontos na nota final do trabalho caso chegue à conclusão de que a execução das tarefas ficou muito aquém do que foi definido para uma iteração.

Iterações – Proposta de Organização das Tarefas

O desenvolvimento do trabalho será organizado em 4 iterações. Ao término de cada uma delas cada grupo terá de entregar, por meio de upload na página da disciplina no EAD, um arquivo contendo um link para um vídeo, **apresentado por todos os seus componentes**, que descreva o que foi realizado por cada um no decorrer da iteração, o que foi planejado, mas não foi executado, e o porquê de não ter sido executado. Além disso, uma versão executável do trabalho terá de estar **DISPONÍVEL** para que o professor possa, a qualquer momento, avaliar, objetivamente, os resultados de uma

iteração. **Não é necessário fazer upload do código Java nas iterações 2 e 3, apenas na primeira e na última.**

A definição dos nomes dos componentes de cada grupo terá de estar concluída até o início da 1ª iteração. O aluno que **NÃO** tiver cumprido esta obrigação até o início da 1ª iteração **estará automaticamente excluído do trabalho e será REPROVADO na disciplina, pois receberá grau ZERO no trabalho.**

Os nomes dos componentes dos grupos terão de ser enviados para um dos endereços de e-mail do professor (ivan@inf.puc-rio.br ou ivan.mathias.filho@gmail.com).

Iterações – Datas Relevantes

1ª Iteração

Data de Início: 02/10/2023

Data de término: 15/10/2023

O vídeo da 1ª iteração deverá listar as tarefas que serão executadas na 2ª iteração e os responsáveis por cada uma delas.

2ª Iteração

Data de Início: 16/10/2023

Data de término: 29/10/2023

O vídeo da 2ª iteração deverá listar as tarefas que serão executadas na 3ª iteração e os responsáveis por cada uma delas.

3ª Iteração

Data de Início: 30/10/2023

Data de término: 12/11/2023

O vídeo da 3ª iteração deverá listar as tarefas que serão executadas na 4ª iteração e os responsáveis por cada uma delas.

4ª Iteração

Data de Início: 13/11/2023

Data de término: 26/11/2023 (data de entrega do trabalho)

Artefatos a Serem Entregues

Ao término de cada iteração os seguintes artefatos terão de ser disponibilizados, por meio de upload na página da disciplina no EAD:

- Link para download de um vídeo que relate o que foi feito em uma iteração;
- Demais artefatos solicitados.

O código Java (projeto Eclipse) será solicitado **apenas na primeira e na última (4ª) iterações**.

Fica definido que cada grupo terá de gravar vídeos que apresentem os resultados de cada uma das iterações e, na 4ª iteração, a versão final do trabalho.

Os arquivos referentes aos artefatos terão de ser entregues, ao término de cada iteração, por meio de upload no site de EAD. Isso terá de ser feito até as **23h59min** dos dias referentes aos términos das iterações.

Entregas por e-mail serão desconsideradas e os participantes irão incorrer em atraso.

Vídeos

Os vídeos deverão estar disponíveis para download em algum drive virtual (por exemplo, Dropbox e Google Drive). Para tal, deverá ser fornecido, ao término de cada iteração, um arquivo **txt** contendo a URL para download do vídeo. Esse arquivo **txt** deverá ser disponibilizado no EAD, por meio de upload.

É responsabilidade de cada grupo liberar seus arquivos de vídeo para compartilhamento.

1ª, 2ª e 3ª iterações

- Todos os membros de cada grupo terão de participar da gravação;
- O vídeo deve descrever o que foi realizado por cada membro do grupo e apresentar o código que foi implementado na iteração correspondente;
- A duração máxima é de 10 min.

4ª (última) iteração

- Todos os membros de cada grupo terão de participar da gravação;
- O vídeo deverá apresentar a versão final do trabalho;
- O código produzido deverá ser apresentado de modo mais detalhado;

- Uma ou mais partidas deverão ser apresentadas. Elas deverão mostrar cenários que serão definidos pelo professor durante a 4ª iteração;
- A duração máxima é de 30 min.

Datas de Entrega e de Apresentações

1. O link para o vídeo de uma iteração terá de ser entregue, impreterivelmente, por meio de upload no site de EAD, até as **23h59min** da data de término da iteração. **Não haverá tolerância na entrega dos artefatos relativos a uma iteração. Atrasos serão punidos com a perda de 0,5 por dia de atraso (ou fração do dia) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
2. Versões cujas funcionalidades implementadas estejam muito aquém do que foi estabelecido para a iteração não serão consideradas. **Nesses casos, os participantes serão punidos com a perda de 0,5 por dia de atraso (ou fração do dia) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
3. Grupos poderão ser escolhidos, a qualquer momento, para apresentarem, na aula seguinte à escolha, a versão executável correspondente à última interação encerrada. **Caso essa versão não contenha o que foi descrito nos relatórios relativos a essa iteração, os participantes serão punidos com a perda de 0,5 por dia de atraso (ou fração do dia) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
4. A versão final do trabalho (4ª iteração) terá de ser entregue, por meio de upload no site de EAD, até as **23h59min** do dia **26/11/2023**. **Não haverá tolerância na entrega da versão final – caso ela não seja entregue até a data e a hora definidas os componentes do grupo serão REPROVADOS na disciplina, pois receberão grau ZERO no trabalho.**
5. As notas não serão necessariamente as mesmas para todos os participantes de um grupo. As respostas individuais proferidas durante as apresentações, bem como a análise dos relatórios referentes às iterações, determinarão o fator individual pela qual a nota do trabalho será multiplicada. Por exemplo, se um trabalho obtiver nota 10,0, mas um dos participantes não mostrar conhecimento suficiente sobre o que foi implementado, o que poderia acarretar na definição do fator 0,75, esse participante receberia a nota 7,5 ($10,0 * 0,75$). Os fatores irão variar de 0,0 a 1,0.

Regras Adicionais

- **Não é permitido** o agrupamento de alunos de turmas distintas (3WA e 3WB);

- Trabalhos individuais **NÃO SERÃO ACEITOS**;
- Trabalhos feitos por mais de três alunos serão desconsiderados e **TODOS receberão grau ZERO**.

Os grupos **TÊM** de se organizar da seguinte maneira:

Turma 3WA

- Como há 30 alunos matriculados, terão de ser formados, obrigatoriamente, 10 grupos com 3 alunos (total de 30 alunos).

Turma 3WB

- Como há 18 alunos matriculados, terão de ser formados, obrigatoriamente, 6 grupos com 3 alunos (total de 18 alunos).

É proibido o compartilhamento de código entre os alunos. Caso fique evidente que um aluno copiou parte do código do trabalho de outro aluno, todos os alunos envolvidos receberão grau **ZERO**. Posteriormente o caso será levado ao Conselho Disciplinar do CTC.