

Laboratório de Planeamento e Desenvolvimento de Software

Jogo de Damas

1ª Avaliação

Nesta avaliação deve ser desenhado/implementado um modelo de classes capaz de dar resposta a todas as solicitações resultantes da execução das operações pretendidas para a aplicação.

O modelo deve ser documentado num diagrama de classes, preferencialmente complementado com toda a análise de dados realizada, bem como implementado através de um projeto do Visual Studio 2017.

As solicitações ao modelo de dados pretendidas podem ser:

1. O que é um jogador (perfil)? (dados que o caracterizam)
2. O que define um jogador virtual?
3. Como se distinguem os vários perfis?
4. Como alterar os dados do perfil de um jogador?

5. O que é uma pedra de damas?
6. A pedra é simples ou dama?

7. O que é um jogo de damas?
8. Quais são os jogadores que estão a jogar?
9. Quais as pedras que cada jogador possui?
10. Como atribuir as pedras ao jogador?
11. Quais são as pedras que estão no tabuleiro?
12. Em que posição do tabuleiro estão as pedras de cada jogador?
13. Quantas são as pedras que já foram comidas em cada jogador?

14. Quem é o jogador a jogar?

O modelo deve ser pensado para que seja constituído por um conjunto de classes capaz de gerir (armazenar, alterar, fornecer) toda a informação necessária ao funcionamento do jogo de damas.

As solicitações identificadas são meramente sugestões. Outras poderão ser colocadas de forma a enriquecer a aplicação a ser desenvolvida (todas as componentes relacionadas com o funcionamento em rede não são requisitos desta fase do trabalho).

Atenção: Este *deliverable* tem de ser submetido no SIDE até ao final do dia que dista 48 horas do dia da aula da turma a que o grupo pertence.