

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Escola de Ciências e Tecnologia

1- Equipe de Desenvolvimento

Alexandre Campos – 1C

Luiz Felipe – 1C –Líder

2 Evolução do Projeto

Ao longo das semanas do desenvolvimento do projeto, estabelecemos prazos semanais a serem cumpridos para mandar as versões aos domingos. Na primeira semana, montamos o tabuleiro e as peças e, fizemos o movimento delas. Já na segunda semana, trabalhamos na captura simples. E, na terceira, implementamos a captura dupla e, finalizamos o jogo contra o computador.

3- Funcionalidades não concluídas

Todas as funcionalidades obrigatórias foram concluídas. Ainda é possível fazer diversos incrementos melhorando a jogabilidade e a estrutura do código. Entretanto o prazo se encerrou e de nada pudemos acrescentar.

4- Dificuldades

O jogo em si de damas é bem claro quanto suas regras, então era esperado que o seu desenvolvimento fosse simples. Conforme íamos nos aproximando do jogo final, as dificuldades iam aumentando. A implementação das verificações de movimento ocuparam bastante tempo assim como a implementação das jogadas do computador, que nos alertou para problemas antes não notados.

5- Papel dos Integrantes

Alexandre Campos: Responsável por criar as telas de início e fim de jogo. Com o notável desenvoltura para debugging, encontrando diversos erros que afetariam o desempenho do jogo.

Luiz Felipe Santana: Responsável por implementar as classes para facilitar o desenvolvimento das ações de cada peça.

Em conjunto fizemos as verificações de movimento, parte mais extensa do projeto que exigia muita atenção. E toda a estruturação do código, pois o

desenvolvimento separado comprometia a futura elaboração de mais funções.

6- Lições Aprendidas

Alexandre Campos: Com o trabalho, pude aplicar os conhecimentos adquiridos em sala e, pude visualizar melhor algumas funcionalidades, como o uso de matrizes que foi crucial para o desenvolvimento do jogo. O que, por sua vez, acrescentou bastante aprendizado à minha vida acadêmica e, com certeza, esse melhor entendimento irá ajudar bastante futuramente. Além disso, o uso de funções que nos possibilitou uma maior organização do código e, com isso, nos ajudou na hora de implementar partes um pouco mais trabalhosas como a captura dupla e, também, a mudança de telas do jogo. Fazer o trabalho com Luiz foi muito bom sempre estivemos em contato, nos ajudando e, discutindo frequentemente a melhor solução para os problemas encontrados durante o desenvolvimento do jogo, não tivemos nenhum problema para nos comunicar. E, além disso, possibilitou uma maior troca de conhecimento entre a dupla.

Luiz Felipe Santana: Pude compreender mais como estruturar bem um código para um perfeito funcionamento. Aplicar os conceitos apresentados nas aulas, e um pouco além. Nos interessamos pelo conceito de programação orientada a objetos e quisemos aplicar para consolidar o que conseguimos aprender buscando na internet. O que nos introduziu a uma forma de programar bastante poderosa e útil, de forma que poderei aplicar em projetos futuros.

7- Comentários Gerais

Tivemos um bom acompanhamento dos professores e, o projeto, é uma alternativa melhor que as provas, uma vez que, nos deparamos com situações as quais temos que aplicar os conhecimentos aprendidos em sala, em um momento de necessidade de um desenvolvimento de projeto que, futuramente, podemos nos deparar em empresas e, com isso, gostamos bastante de ter participado. Contudo, achamos o projeto um pouco extenso para a quantidade de tempo que tivemos para desenvolver, ficou um pouco corrido para terminar tudo a tempo.