



universidade de aveiro

escola superior de tecnologia e
gestão de águeda

PROJETO TEMÁTICO DE INFORMÁTICA APLICADA

Jogo de Batalha Naval

Errata

Grupo GR27:

Carlos Azinhaga - 69468

Filipe Costa - 69363

Paulo Silva - 62201

Pedro Marquinhos - 70445

1º semestre 2012/2013

Índice

1 - Introdução	7
1.1 - Enquadramento do tema e objetivos.....	7
1.2 - Metodologia adotada	7
1.3 - Organização do relatório	9
2 - Planeamento do Trabalho	10
2.1 - Levantamento de requisitos.....	10
2.2 - Definição de tarefas e atividades	12
2.3 - Divisão de tarefas	13
2.4 - Calendarização de tarefas	14
2.5 - Recursos utilizados	14
3- Descrição das atividades desenvolvidas.....	14
3.1 - Apresentação da solução desenvolvida	14
3.1.1 - Interface gráfica.....	14
3.1.2 - Descrição do programa.....	16
3.2 - Descrição do código.....	19
3.3 - Testes efetuados	22
4 - Análise de resultados.....	23
5 - Conclusão.....	25
6 - Bibliografia.....	26

Obs.: Os capítulos deveriam começar em páginas ímpares

Índice de Figuras

Figura 1 - Metodologia adotada.....	8
Figura 2 - Fluxograma do programa.....	11
Figura 4 - Posicionamento manual da frota.....	17
Figura 5 - Tabuleiro de jogo.....	18
Figura 6 - Tabuleiro com duas jogadas	18

Índice de Tabelas

Tabela 1 - Definição de tarefas.....	12
Tabela 2 - Divisão das tarefas.....	13
Tabela 3 - Calendarização das tarefas.....	14
Tabela 4 - Simbologia utilizada para o tabuleiro.....	15
Tabela 5 - Simbologia utilizada para a frota.....	16
Tabela 6 - Simbologia utilizada para deteção de impacto.....	16
Tabela 7 - Requisitos concluídos.....	25

Figura 1 - Metodologia adotada

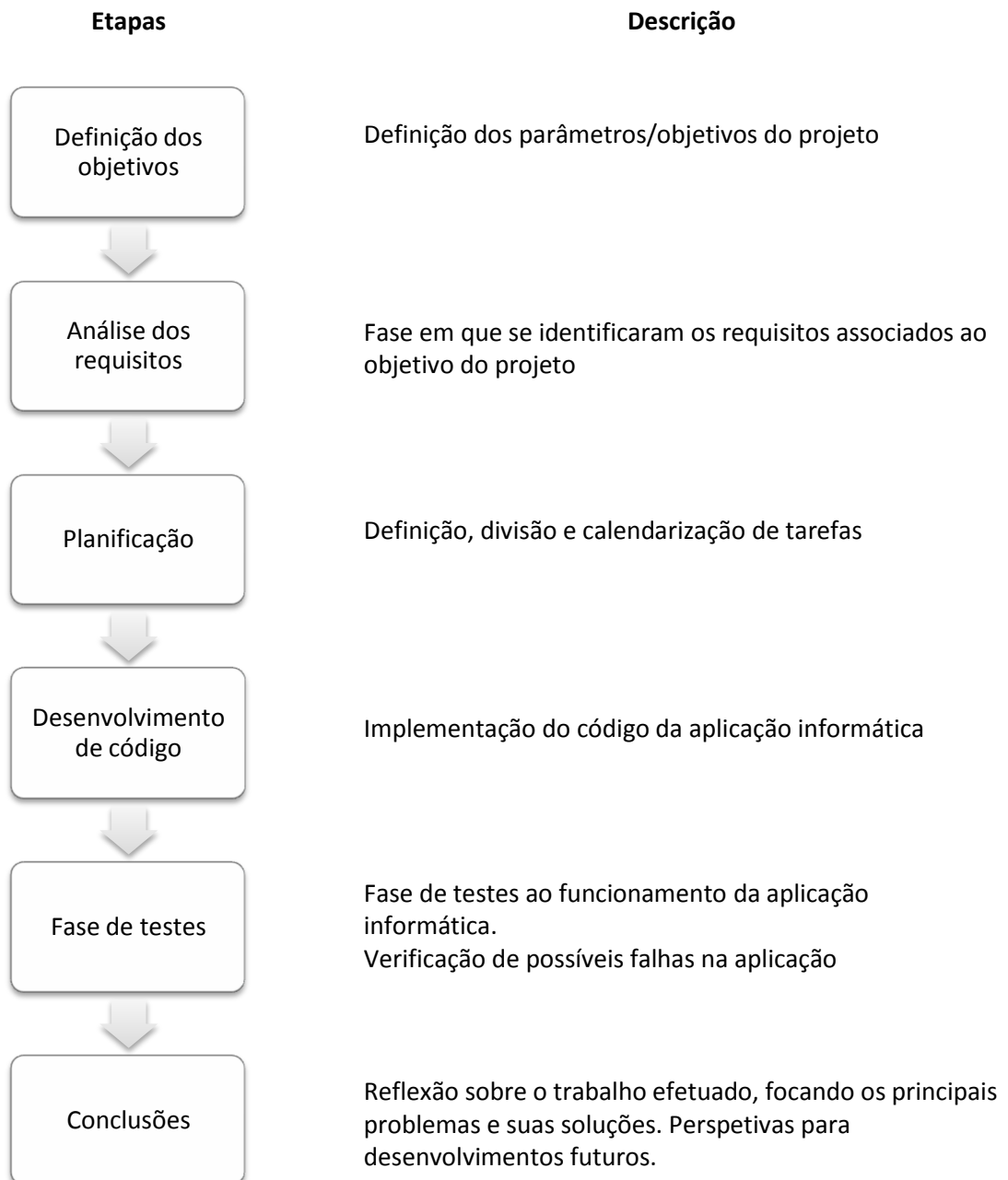


Tabela 5 - Simbologia utilizada para a frota

Navio	Número	Símbolo	Total
Porta-aviões	1	PPPPP	1
Submarino	1	SSSS	2
	2	TTTT	
Destroyer	1	DDD	3
	2	EEE	
	3	FFF	
Bote	1	L	4
	2	M	
	3	N	
	4	O	

Figura 6 - Tabuleiro com duas jogadas

A legenda da figura devido a conflitos na formatação passou para a página seguinte.

Página 23

Correção

Análise de Resultados - Jogador contra Jogador

Qualquer jogador pode escolher a dificuldade do jogo no menu "Configurações".

Cada jogador escolhe a forma de posicionar a sua frota, quer seja ela automática ou manual. Na primeira, a frota é estipulada autonomamente. No segundo caso, é pedido ao utilizador para escolher a orientação, vertical (V) ou horizontal (H) do seu barco, sendo apenas pedido a primeira coordenada (letras e números) (figura 3) e depois cabe ao programa completar as restantes posições do barco (figura 4).

Página 24

Correção

Análise de Resultados - Fim do jogo

É composto por duas mensagens: "Parabéns! O Jogador X ganhou!" e "Destruiu toda a frota inimiga". Ainda é mostrado o número de jogadas efetuadas.

Tabela 7 - Requisitos concluídos

Requisitos	Concluído
Representação visual do tabuleiro	✓
Configuração do tamanho do tabuleiro	✓
Jogador contra Jogador	X
Jogador contra Computador	X
Deteção do local de impacto	✓
Fim do jogo	✓