ARCMAGE

ARCMAGE TOURNAMENT MANAGER

aLEXANDRE Pereira – Nº 2160479

João Vieira – Nº 2160451

Miguel Gameiro – Nº 2160439

2017

Índice

[1. Introdução 2](#_Toc483508836)

[2. Desenvolvimento 3](#_Toc483508837)

[2.1. Planeamento 3](#_Toc483508838)

[2.2. Metodologia de Desenvolvimento 3](#_Toc483508839)

[2.3. Implementação do Projeto 3](#_Toc483508840)

[3. Conclusão 4](#_Toc483508841)

[4. Bibliografia 4](#_Toc483508842)

[Anexo I 5](#_Toc483508843)

# 1. Introdução

Breve descrição do projeto, da motivação para o implementar, razão/necessidade e objetivos propostas. Se existirem extras ou alterações ao enunciado podem ser indicadas aqui e explicadas na secção de desenvolvimento.

Arcmage é jogo de cartas, com tema de fantasia, em desenvolvimento por uma comunidade de jogadores e criadores de jogos que se juntaram para criar uma base de desenvolvimento de novos jogos seguindo a filosofia de software livre. Sendo um jogo de cartas, pretende-se a organização de torneios entre jogadores e equipas de jogadores que permitam a evolução do jogo.

Este projeto será desenvolvido por uma equipa de 3 programadores, que irão desempenhar todas as funções, desde design, planeamento e implementação.

# 2. Desenvolvimento

Secção dedicada à apresentação do trabalho desenvolvido.

## 2.1. Planeamento

Descrição do planeamento inicial e correções feitas; apresentação da execução real, tempo gasto e divisão de tarefas

## 2.2. Metodologia de Desenvolvimento

Metodologia usada para desenvolvimento do projeto, ferramentas, descrição das atividades, etc.

F01 - Gestão de utilizadores, estes podem ser administradores e árbitros

F01.1 - Funcionalidade de remoção, edição e inserção de utilizadores.

F01.2 - Controlo de acesso, os árbitros podem apenas editar os dados do jogo a que estão associados.

F02 - Gestão de torneios: Inserir, editar, remover e pesquisar.

F03 - Gestão de equipas: inserir, editar e remover.

F03.1 - Associar jogadores a uma equipa.

F04 - Gestão de jogadores: inserir, editar, remover e pesquisar.

F05 - Gestão de cartas: Inserir, editar, remover e pesquisar cartas.

F06 - Gestão de baralhos: Inserir, editar e remover.

F07 - Funcionalidade extra: exportação de dados.

T01 - Teste com utilizadores.

## 2.3. Implementação do Projeto

Descrição das classes e entidades criadas, se alteradas justificar alterações; apresentar fluxos de navegação entre forms se ajudar a explicar a aplicação.; presentar quaisquer decisões tomadas sobre elementos do enunciado que não perceberam, que não estavam claros ou explícitos; indicar quaisquer bugs existentes na aplicação que conhecem e não resolveram;

# 3. Conclusão

Conclusões sobre o desenvolvimento, o que fizeram mal/bem e como faziam diferente se necessário.

# 4. Bibliografia

Opcional, se existir apenas pode conter livros ou artigos científicos.

# Anexo I

Indicar instruções para instalação, se existirem, dados de utilizadores iniciais, passwords, etc.