

Projeto II - Técnicas de Programação (Parte 2)

2019 junho - Colégio Técnico de Campinas - 1º Informática Matutino

Identificação

Nicolas Denadai Schmidt	19191
Nicolas Martins de Oliveira	19193

Objetivo

Desenvolver uma área para fazer cadastro de palavras no jogo da forca feito anteriormente.

Desenvolvimento

06/06

- Adicionamos a classe **VetorDados**.
- Adicionamos as interfaces **IVetorDados** e **IRegistro**.
- Criamos o **form2**.

07/06

- Começamos a programar os métodos propostos.

09/06

- Corrigimos problemas causados pela implementação dos métodos.

10/06

- Colocando detalhes.
- Adicionando comentários.
- Finalizamos o projeto.

Erros e dificuldades encontradas:

- Dificuldade para implementar as classes e as interfaces de um modo que elas se adequassem ao nosso projeto anterior (07/06);

Conclusão

- Aprendemos a seguir interfaces para que os métodos e parâmetros das classes genéricas funcionem corretamente;
- Aprendemos a usar classes genéricas;

- **Concluimos que ter e usar classes genéricas facilita a codificação de algoritmos longos que exigem tarefas “genéricas”, e que aprender a usá-los é essencial para desenvolver algoritmos de maneiras mais rápida e inteligente.**