**Projeto II - Técnicas de Programação (Parte 2)**

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

**Identificação**

Nícolas Denadai Schmidt 19191

Nícolas 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 o os métodos e parâmetros das classes genéricas funcionem corretamente;
* Aprendemos a usar classes genéricas;
* **Concluímos 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.**