

# Entrega Final Projeto

## Programação Orientada a Objetos

### *Sokoban Game*



Curso: IGE

Nº 74455

Nome: Dinis Ferreira

Nº 74457

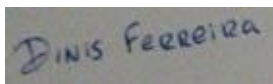
Nome: Rúben Beirão

Ano Lectivo 2016/2017

# Declaração

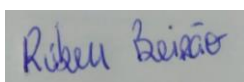
Os alunos abaixo-assinado atestam que o código entregue neste projeto é original e integralmente da sua autoria.

Nº 74455



---

Nº 74457



---

Data 21/05/2017

# Tabela

Tabela 1. Tabela a incluir no relatório depois de preenchida:

Característica	Implementada na(s) classe(s) / método(s):
Ocultação de informação	GameObject, SokobanGame
Herança e sobreposição de métodos (interação entre objetos)	Alvo, Bateria, Buraco, Caixote, Chao, Empilhadora, Parede, PedraPequena, PedraGrande
Classes abstratas	GameObject, Pedra
Implementação de interfaces	Active
Utilização de listas	SokobanGame, Empilhadora, Caixote
Leitura de ficheiros	SokobanGame
-----	-----
Escrita de ficheiros	xx
Excepções (lançamento e tratamento)	SokobanGame
JUnit	xx
Javadoc	BarraEstado

# UML

