

Auto-Avaliação sobre o Projeto Dave

Dave é um jogo que fez sucesso a década de 80, primeiramente implementado para DOS. Possui uma interface gráfica 2D, e objetivos muito simples, coletar recompensas em uma mina, e passando pelos obstáculos no caminho, sendo assim é acessível para todos.

O desenvolvimento do jogo proporcionou uma experiência interessante, pois até então não havíamos desenvolvido projetos orientados a objetos utilizando uma ferramenta de modelagem, ou a linguagem UML.

Foram utilizadas no desenvolvimento os seguintes suportes oferecidos para a linguagem java:

- Javax Swing;
- Threads;
- Tratamento de Exceções;
- Conceitos de Persistência;
- Biblioteca Genuts e outras.

No início do projeto, visando a reutilização de código, buscamos uma biblioteca que facilitasse o trabalho de renderização das imagens do jogo, paratanto encontramos a biblioteca Genuts disponível em <www.genuts.com>. Esta biblioteca desenvolvida para manipulação de imagens através de sprites, nos forneceu uma ferramenta para tratar colisões entre as imagens.

O projeto e a modelagem em UML, que sofreram inúmeras modificações ao longo do desenvolvimento, permitiu vislumbrar o funcionamento do aplicativo, simplificando a sua compreensão e facilitando o trabalho de implementação.

As funcionalidades não implementadas, por sua complexidade foram:

- Mapas das demais fases do jogo (implementamos 3, o jogo possui 10)
- Utilização do Jetpack;

Pretendemos continuar desenvolvendo o projeto, implementando as funcionalidades que faltaram e também as próximas fases. Com essa disciplina percebemos a importância do projeto na implementação de um sistema, pois tendo a documentação da implementação torna-se mais fácil a compreensão e manutenibilidade do código final.