

# Parte Subjetiva

Ruan de Menezes Costa

September 2016

## 1 Desafios e frustrações

O principal desafio desse projeto foi conseguir aplicar uma grande variedade de princípios, padrões e boas práticas, dado que o projeto em si não era muito complexo. Para a minha surpresa, as oportunidades para aplicar esses conceitos foram surgindo naturalmente, o que indica que o grau de dificuldade de um projeto não precisa ser muito alto para que esses conceitos façam sentido.

O design foi mudado inúmeras vezes na tentativa de se alcançar o melhor design possível, o que é difícil, pois não sabia quando um design estava bom o suficiente ou não. Em diversos momentos, mesmo não estando satisfeito com a arquitetura, eu não sabia mais como melhorar. Nesse sentido a bibliografia foi muito importante, pois apresentou dicas que promoveram momentos de “eureka”, o que permitiu que as melhorias continuassem.

## 2 Disciplinas relevantes para o TCC

- **Introdução à computação e Princípios de Desenvolvimento de Algoritmos**  
Deram a base de lógica de programação e desenvolvimento de algoritmos tão necessárias para as disciplinas subsequentes.
- **Laboratório de Programação II**  
Introduziu a programação orientada a objetos e permitiu o desenvolvimento de um software um pouco mais complexo do ponto de vista do design.
- **Conceitos Fundamentais de Linguagens de Programação**  
Comparou os diversos paradigmas existentes de linguagens de programação e introduziu a programação funcional, extensamente usada nesse projeto.
- **Engenharia de Software e Programação Orientada a Objetos**  
Disciplinas que introduziram os conceitos de testes, refatoração, padrões e princípios de design.