



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO
DE JANEIRO**

Projeto e Construção de Sistemas 2015.1
Relatório individual da Fase 3

Igor Balteiro

1. Introdução

Na Fase 3 do Projeto para a disciplina de Projetos e Construção de Sistemas era necessário implementar as funcionalidades associadas com armazenamento e recuperação de dados utilizando arquivos e serialização de objetos.

Era esperado que, como resultado, a Especificação de Casos de Uso atualizada e a implementação em Java atualizada com recursos de armazenamento/recuperação de dados.

2. Contribuição

Nessa Fase, minhas contribuições para o projeto foram:

- Criação da Classe Jogo, das quais as classes Tabuada, Comparação e Operadores herdam atributos e métodos;
- Criação da classe Arquivo, responsável pelos métodos de leitura e escrita nos formatos TXT e XML;
- Criação da classe Aluno, responsável por fazer a identificação de diversos alunos que jogam;
- Criação da classe Partida, que une as classes Jogo (e seus herdeiros) e a classe Aluno, para poder computar o desempenho de cada aluno.

3. Considerações Finais

A atualização do Diagrama de Classes não apresentou maiores dificuldades. A criação da classe Jogo foi de fácil implementação e permitiu perceber as diferenças e semelhanças existentes entre os diferentes jogos. A reorganização do código separando a interface da lógica deixou a parte lógica do código mais limpa, porém poluiu a main do programa.