Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo

São Paulo, 1º de Dezembro de 2015

Mac0332 – Engenharia de Software

Entrega 3

Problemas no Design e na Implementação

Bruno Guilherme Ricci Lucas (4460596)

Leonardo Pereira Macedo (8536065)

Vinícius Bitencourt Matos (8536221)

Como abordado nos demais relatórios, o grupo precisou refatorar toda a parte do código responsável por gerenciar as trocas entre cliente e servidor, pois fazer testes com o código implementado da maneira que estava antes era algo extremamente complicado. Sendo assim, o grupo agiu para se adequar aos requisitos da Entrega 3.

Tal refatoração basicamente anulou boa parte dos diagramas de design que havíamos feito, embora, a um alto nível, alguns ainda pudessem ser utilizados.O jogo em si era funcional, mas a necessidade de implementar testes falou mais alto.

Tendo em vista que há uma seção específica no enunciado para abordar esse assunto, é claro que algo assim era esperado, o que, sinceramente, não é surpreendente. Foi a primeira vez que o grupo implementou testes automatizados, e o programa começou a ser feito antes de nos aprofundarmos nesse assunto em questão durante as aulas. O grupo todo sabe da importância dos testes e que escrever um programa pensando nos testes a serem feitos facilita o trabalho em diversos sentidos. É uma lição que não será esquecida.