Re

Version 1.4

RELATÓRIO GERAL

Documento de Discriminação de Objetivos Alcançados

HAUNTED MANSION GAME

RICARDO PEREIRA | VITOR SANTOS

# **Agradecimentos**

Reconhecemos todos os auxílios e esclarecimentos prestados pelos docentes nas aulas de caráter prático e teórico. Assim como a disponibilidade para esclarecimento de dúvidas em horário alargado.

# **Resumo**

Inicialmente, começamos por contextualizar o problema, passando por uma profunda análise do enunciado e do tema em questão. Foram, assim, definidos alguns requisitos, objetivos e missões do projeto prático, os quais teriam de ser correspondidos para o sucesso do mesmo.

Seguidamente, após a análise e modulação do problema, estudamos as **Metodologias** e **Ciclos de Vida do Desenvolvimento de *Software***, para que, o mesmo tivesse uma estrutura consistente e sólida.

Com isto, foi criada uma infraestrutura de modo a dar suporte ao desenvolvimento do *software,* ou seja, repositório no ***GitHub***.

Finalmente, foi iniciado o desenvolvimento do projeto HAUNTED MANSION GAME.

**Índice**

[**Agradecimentos** 1](#_Toc33047256)

[**Resumo** 2](#_Toc33047257)

[**Índice de Tabelas** 4](#_Toc33047258)

[**Relatório Geral** 5](#_Toc33047259)

[1. Introdução 5](#_Toc33047260)

[1.1. Contextualização 5](#_Toc33047261)

[1.2. Apresentação do Caso de Estudo 5](#_Toc33047262)

[1.3. Motivação e Objetivos 5](#_Toc33047263)

[1.4. Estrutura do Relatório 5](#_Toc33047264)

[2. Definições, Acrónimos e Abreviaturas 6](#_Toc33047265)

[3. Ferramentas 7](#_Toc33047266)

[4. Repositório GitHub 7](#_Toc33047267)

[Bibliografia 8](#_Toc33047268)

# **Índice de Tabelas**

[Tabela 1 5](#_Toc25601601)

[Tabela 2 8](#_Toc25601602)

[Tabela 3 10](#_Toc25601603)

# **Relatório Geral**

# Introdução

## Contextualização

Em suma, o projeto prático apresentado pela equipa no âmbito da Unidade Curricular de Estruturas de Dados fundamenta-se na criação e desenvolvimento de um jogo de Casa Assombrada, onde o jogador entra na casa e tenta sair com o maior número de pontos de vida possível.

## Apresentação do Caso de Estudo

Sendo assim, com este projeto prático temos como objetivo desenvolver um jogo implementado com as estruturas de dados mais adequadas ao caso de estudo, passando pelo uso de Grafos e ArrayOrderedList.

## Motivação e Objetivos

Tendo em conta este projeto prático, temos como objetivo/motivação/missão estudar e aplicar todos os conceitos adquiridos nas aulas de caráter teórico e prático lecionadas no âmbito da UC de Estruturas de Dados. Sendo assim, iremos implementar um jogo que se fundamente com todos os modelos, regras e boas práticas abordadas nas devidas aulas.

## Estrutura do Relatório

O presente documento tem como objetivo a especificação dos objetivos alcançados pela equipa de desenvolvimento do jogo HAUNTED MANSION GAME. As decisões tomadas e a respetiva justificação, assim como outros assuntos pontuais relevantes no âmbito do desenvolvimento do projeto.

# Definições, Acrónimos e Abreviaturas

BD – Base de Dados

SW – Software

UC – Unidade Curricular

ED – Estruturas de Dados

# Ferramentas

Visual Studio Code

Microsoft Office Word

GitHub Desktop

Windows Powershell

Netbeans IDE

Sublime Text Editor

# Repositório GitHub

https://github.com/Vmvs007/HauntedMansion

# Bibliografia

Moodle da UC Paradigmas de Programação

Moodle da UC Estruturas de Dados