

GAME OF LIFE

ALUNOS: EDUARDO HENRIQUE COSTA MORESI

E

YURI CASTRO DO AMARAL

MATRÍCULAS: 14/0019286 E 14/0033718

PROFESSOR: RODRIGO BONIFÁCIO

TURMA: A

3 de maio de 2016

1 Como Compilar a Aplicação

A aplicação foi implementada utilizando a IDE “eclipse”. Logo, a forma mais simples de compilar o programa é importando o código para essa plataforma, compilar e rodar normalmente.

2 Features da Aplicação

O programa passou por uma reconstrução de forma a garantir maior flexibilização na escolha das regras que utilizadas para calcular os estados do jogo. Para isso, utilizou-se a injeção de dependência juntamente com o padrão de projeto “Strategy”.

O Framework selecionado para realizar a injeção de dependência foi o “google Guice”. Com o suporte de tal ferramenta, definiu-se uma classe “BindingsForGame” que continha os “binds” (forma que o “Guice” usa para vincular as classes) para cada regra, o qual era recuperado através de uma chave, de acordo com a opção digitada pelo usuário. Em caso da opção digitada pelo usuário não ser válida, é lançada uma exceção.

A aplicação ganhou maior flexibilidade pois é possível adicionar novas regras para o cálculo dos estados simplesmente acrescentando a classe necessária e adicionando um “bind” com uma chave para essa classe em “BindingsForGame”.