

O planeamento do projeto pode ser observado na tabela 1.

Semana	Tópico	Objetivo Específico
14/mar - 20/mar	Base de Dados	Modelo EA
21/mar - 27/mar	Site	Estrutura inicial do site
	Base de Dados	Implementação do modelo EA em SQL
28/mar - 3/abr	Autenticação	Entrada com nome e senha
	Identificação	Diferenciação de perfis dos jogadores
	Base de Dados	Leitura
4/abr - 5/abr	Base de Dados	Registo do utilizador
		Criação de personagens e missões
6/abr - 13/abr	Jogo	Ecrãs de seleção e batalha
14/abr - 8/mai	Emparelhamento	Colocar jogadores na fila de espera
		Emparelhar dois jogadores
		Definição do turno inicial
	Sincronização	Alternância de turnos entre os jogadores
		Existência de jogos em simultâneo
8/mai - 30/mai	Jogo	Opção de desistir durante o jogo
		Deteção de vitória
	Habilidades	Leitura e escrita em ficheiros XML
	FEIM	Apresentação para o FEIM
1/jun / 30jul	Jogo	Implementação das habilidades
	Relatório	Estrutura inicial
1ago - 6ago	Missões	Implementação de missões
7ago - 31ago	Jogo	Todos os modos de batalha
		Sons e volume
	Linguagens	Novo tema com idioma em português
	Relatório	Continuação
	Site	Melhoramento da componente gráfica
	Geral	Aperfeiçoamento de funcionalidades existentes
31ago/10set	Relatório	Finalização

Tabela 1: Planeamento

O foco inicial foi no modelo EA, definindo as entidades do projeto e as relações entre si. Estando concluído “em papel”, o modelo foi implementado em SQL. Simultaneamente, foi construído a estrutura inicial do site, de modo

a ser possível interligar as componentes do projeto.

Para testar a implementação do modelo, foram adicionados valores manualmente. Verificado o bom funcionamento das relações, através do site, foram lidos e escritos valores da/para a base de dados.

O modo de batalha, sendo a componente mais desafiante do projeto, foi o foco prioritário nesta fase. Terminando de construir as páginas de seleção e batalha, foi necessário emparelhar e sincronizar os jogadores, fazendo-os comunicar entre si com a alternância de turnos e desistência.

Tendo o primeiro grande obstáculo ultrapassado, chega outra dificuldade - implementação das habilidades de todas as personagens. Este processo foi demoroso, pois apesar da sincronização estar concluída, é necessário ter em conta diversas variáveis como as naturezas, “cooldown”, reconhecimento dos alvos, duração e habilidades ativas. Em paralelo com a batalha, iniciou-se o relatório do projeto. Mais concretamente, foi definido a sua estrutura e acrescentado conteúdo inicial do que foi feito e pesquisado até ao momento.

Sendo possível jogar contra um adversário conforme as regras, foi implementado um dos objetivos principais do jogo - missões. Determinadas personagens necessitam agora ser desbloqueadas e o progresso de cada jogador é mostrado ao utilizador na respetiva missão.

Na fase final, o centro de atenção foi o melhoramento visual do site, visto que apenas existia o seu “esqueleto” e a continuação do relatório. Concomitantemente, o projeto foi sendo completo com outras funcionalidades como efeitos sonoros, os três modos de batalha, atualização do resultado após o jogo, medidas de segurança na autenticação, responsividade e introdução de um novo tema (idioma português), assim como aperfeiçoamento das funcionalidades existentes.