




# Leitura de Software



Alunos: Vinicius Carvalho Lopes  
Gilmar Filho  
Jorge Teixeira  
Adryano Almeida



# Room for Change

---

O que é.

Room for change é um jogo RPG de ação. Você joga com um arqueólogo na qual a tarefa é recuperar três artefatos sagrados das pirâmides dos lendários faraós.

O caminho do personagem é bloqueado pelas portas de pedra das câmaras que apenas podem ser abertas se houver outra porta do outro lado e para isso é preciso mudar a câmara de lugar.

# Room for Change

---

Situação do software encontrado:

- Lista de frameworks e de ferramentas utilizadas
- Código fonte.

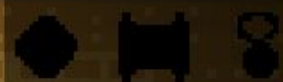


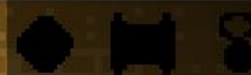
# Room for change - Mudanças

---

## Mudanças realizadas no código:

- Novos personagens: Faraó e Ladrão
- Novos inimigos: Zombies, Esqueletos, Morcegos e Fantasmas.
- Novos tipo de itens: Pergaminho.





# Room for change - Mudanças

---

## Mudanças realizadas no código:

- Correção do bug da vida: O jogador pegava vida mesmo morto
- Adição de testes com junit.



# Room for Change - Dificuldades

---

## Dificuldades:

- Sem comentários nos códigos
- arquitetura muito acoplada
- código mal estruturado

# Room for Change - Mudanças

---

## Mudanças na documentação:

- Requisitos para mudanças foram criados
- Foi desenvolvido um diagrama de classes.
- Foi criado um documento com os processos utilizados
- Foi criado um documento com as ferramentas utilizadas
- Todo o código principal foi documentado com padrão JavaDoc

# Conclusão

---

- Uma boa arquitetura facilita a expansão do projeto.
- Comentários e documentação melhoram o entendimento do código e futura manutenção.
- Boa legibilidade do código para facilitar a manutenção e leitura de software.

# Github

---

Projeto no Github: <https://github.com/adryanoalf/game-off-2013>