



Universidade Federal de São João Del Rei, UFSJ

Programação Orientada a Objetos

TP Final - Adventure

**Alunos: Bárbara Boechat
Juliana Araújo
Gabriel Lucas Rocha
João Augusto Cruz**

**Trabalho do Curso de Ciência da computação da
Universidade Federal de São João Del-Rei UFSJ,
sob a orientação do Professor Elder Cirilo**

**São João Del Rei, MG
Julho 2017**

1. Percepção do grupo

O grupo teve dificuldades em trabalhar em um código recebido de um aluno do qual não se tinha conhecimento, tendo em vista que foi necessário realizar mais modificações e muitas vezes não se sabia a lógica de certos trechos. Mesmo o código muitas vezes apresentando boa orientação a objeto, sentimos falta de uma documentação do mesmo a fim de entender melhor a lógica do desenvolvedor. A tarefa inevitavelmente possuía alto acoplamento, já cada ação depende de muitos fatores. Por isso, o grupo também teve dificuldades ao trabalhar em conjunto (cada um fazendo determinada modificação), já que a modificação em uma classe poderia afetar todo o resto. Isso aconteceu principalmente nas mudanças relacionadas ao mapa, como adicionar metros quadrados e corredores.

2. Diagrama de Classes

