

1 Instruções Importantes

Nessa seção são apresentadas diversas informações relevantes referentes a entrega do trabalho e orientações a serem seguidas durante a implementação do mesmo. Leia atentamente antes de começá-lo.

1.1 Equipe de Desenvolvimento

O trabalho será desenvolvido individualmente ou em dupla.

1.2 Escolha da Linguagem de Programação

O trabalho deverá ser desenvolvido na linguagem Java.

1.3 Artefatos a Serem Entregues

Os artefatos a serem entregues são:

- código fonte do programa;
- arquivo de *build* para geração automática dos analisadores e compilação do fonte (makefile, ant, shell script, etc);
- documentação do trabalho em formato pdf.

Antes de enviar seu trabalho para avaliação, assegure-se que:

1. seu código compila e executa em ambiente Unix / Linux. Programas que não compilam receberão nota zero;
2. todos os fontes a serem enviados têm, em comentário no início do arquivo, nome e matrícula do autor do trabalho;
3. arquivo de documentação tenha a identificação do autor do trabalho;
4. arquivo compactado com os artefatos estão devidamente identificados com nome e matrícula.

1.4 Critérios de Avaliação

A avaliação será feita mediante análise do código fonte, documentação e apresentação do trabalho (entrevista). Os seguintes fatores serão observados na avaliação do código fonte: corretude do programa, estrutura do código, redigibilidade e legibilidade. A corretude se refere à implementação correta de todas as funcionalidades especificadas, i.e., se o programa desenvolvido está funcionando corretamente e não apresenta erros. Os demais fatores avaliados no código fonte são referentes a organização e escrita do trabalho.

A documentação do código deve conter informações relevantes para compilar, executar e auxiliar no entendimento do código fonte. Ressalta-se que na documentação não deve conter cópias do fonte – afinal o seu fonte é um dos artefatos enviado, mas deve apresentar as decisões de projetos tomadas: representação intermediária usada para gerar código objeto, estruturas de dados auxiliares, estratégia usada na geração de código, dentre outras informações.

O trabalho deverá ser apresentado ao professor da disciplina e, só será avaliado após a realização da entrevista, i.e., trabalhos que não forem apresentados não terão nota. Na entrevista, o discente deverá elucidar, ao menos, como modelou e resolveu o problema, os resultados e conclusões obtidas. A entrevista

também tem a finalidade de avaliar a confiabilidade e segurança do autor do código em explicar pontos relevantes do trabalho desenvolvido.

Assim, a entrevista influenciará na avaliação dos artefatos entregues. Portanto, a nota final será dada a partir da avaliação do conjunto do código fonte, documentação e entrevista. **É de responsabilidade do discente solicitar a marcação do dia e horário da entrevista com o professor da disciplina.**

Atrasos serão penalizados por uma função exponencial de dias de atrasos, i.e., será reduzido do percentual da nota a exponencial na base 2 dos dias de atraso. A tabela a seguir mostra a nota em função dos dias de atraso:

| Dias de Atraso | Nota |
|----------------|------------|
| 1 | $n * 0.98$ |
| 2 | $n * 0.96$ |
| 3 | $n * 0.92$ |
| 4 | $n * 0.84$ |
| 5 | $n * 0.68$ |
| 6 | $n * 0.36$ |
| 7 | 0 |

Observe que a partir do 7º dia de atraso seu trabalho não será mais avaliado.

2 Especificação Técnica do Trabalho

Após verificar que o programa de entrada está correto e tem semântica bem definida, a etapa final geração o código objeto, que pode ser em uma linguagem de alto nível ou em código de máquina para uma arquitetura real. Assim, a parte final do trabalho consiste em gerar código objeto para um programa escrito na linguagem *langem* uma linguagem de alto nível, i.e. Java, C/C++, Python, Haskell, Racket. A saída do gerador implementado será um programa numa linguagem de alto nível.

3 Entrega do Trabalho

A data da entrega do trabalho será até o dia **23 de novembro de 2020**. A entrevista deverá ser realizada juntamente com o professor da disciplina até o dia **27 de novembro de 2020**.