



Trabalho de INF1636

07/05/2018

Prof. Ivan Mathias Filho

## **Introdução**

O objetivo deste trabalho é construir um programa que sirva de tabuleiro virtual para jogadores de xadrez. Não se trata, portanto, de um software para jogar xadrez contra um computador, muito menos de um sistema que ensine alguém a jogar xadrez.

As únicas regras que o programa irá controlar são aquelas que dizem respeito à movimentação das peças, incluindo as jogadas que resultam na tomada de peças do adversário, alerta de ataque ao rei (xeque) e alerta de derrota do rei (xeque-mate).

## **O Processo de Desenvolvimento**

O trabalho será organizado em 4 iterações, sendo a primeira delas dedicada à preparação para o desenvolvimento. O término de uma iteração deverá resultar na disponibilização de uma versão funcional do programa, que atenda aos requisitos definidos para a iteração em questão.

As iterações não devem ser vistas como um compromisso rígido de entregas parciais. Elas são, primordialmente, referências para que o aluno possa avaliar o progresso do seu trabalho. Entretanto, as datas de entrega deverão ser rigidamente respeitadas, mesmo que não se tenha alcançado todos os objetivos de uma iteração.

Fica reservado ao professor o direito de aplicar descontos na nota final do trabalho caso ele chegue à conclusão de que a execução das tarefas ficou muito aquém do que foi definido para uma iteração.

## **Iterações – Proposta de Organização das Tarefas**

O desenvolvimento do trabalho será organizado em 4 iterações. Ao término de cada uma delas cada aluno terá de entregar, por meio de upload no site de EAD, um relatório, individual, que descreva o que foi realizado pelo grupo na última iteração, o que foi planejado, mas não foi executado, e o porquê de não ter sido executado. Além disso, uma versão executável do trabalho terá de estar disponível para que o professor possa, a qualquer momento, avaliar, objetivamente, o resultado de uma iteração.

## **1ª Iteração**

**Data de término:** 13/05/2018

### **Funcionalidades:**

- Esta etapa não é exatamente uma iteração, mas, sim, uma preparação para a implementação;
- Os nomes dos componentes de cada grupo (2 alunos) deverão ser enviados, por e-mail, para o professor;
- O ambiente de desenvolvimento deverá ser preparado, as tarefas iniciais deverão ser repartidas e as formas de comunicação entre os componentes dos grupos deverão ser definidas.

O relatório da 1ª iteração deverá listar as tarefas que serão executadas na 2ª iteração e os responsáveis por cada uma delas.

## **2ª Iteração**

**Data de término:** 27/05/2018

### **Funcionalidades:**

- Apresentação do tabuleiro e das peças devidamente posicionadas;
- Movimentação das peças através do tabuleiro de acordo com as regras referentes a cada tipo de peça. Não é preciso que a vez de cada jogador seja respeitada. O mais importante é fazer com que as peças sejam movimentadas de acordo com as regras.

## **3ª Iteração**

**Data de término:** 10/06/2018

### **Funcionalidades:**

- Seleção da peça que será movimentada;
- Marcação, no tabuleiro, de todas as posições que a peça selecionada poderá ocupar;
- Permissão para que outra peça seja selecionada, por meio de um clique na peça que se deseja selecionar;
- Implementação da tomada de peças, dos movimentos especiais (roque curto e longo) e da promoção de peões.

## **4ª Iteração**

**Data de término:** 24/06/2018

### **Funcionalidades:**

- Implementação de alerta de ataque ao rei (xeque) e de alerta de derrota do rei (xeque-mate);
- Salvamento e recuperação do estado de uma partida por meio de arquivo texto.

### **Artefatos a Serem Entregues**

Ao término de cada iteração os seguintes artefatos terão de ser enviados ao professor:

- Relatório da iteração (individual);
- Diagrama(s) de classe que abranja(m) as classes de interface (Java Swing) e as classes de design;
- Diagrama(s) de sequência que descreva(m) os aspectos mais importantes do que foi implementado na iteração;
- Na última iteração (4ª):
  - Projeto Eclipse com a implementação do trabalho (código fonte Java).

Nas duas primeiras iterações os diagramas poderão ser manuscritos, fotografados e anexados aos relatórios. Nas duas últimas iterações eles terão de ser elaborados com as ferramentas CASE **Jude** ou **Astah**.

Na entrega final (4ª iteração) o arquivo contendo os diagramas deve ser incorporado ao projeto Eclipse e enviado para o professor por meio de upload no site de EAD. A incorporação desse arquivo ao projeto Eclipse deve ser feita seguindo o seguinte procedimento:

- Ponha o arquivo Jude (ou Astah) na pasta do projeto no Eclipse;
- Aperte a tecla F5 (Refresh) para que o arquivo apareça no Package Explorer;

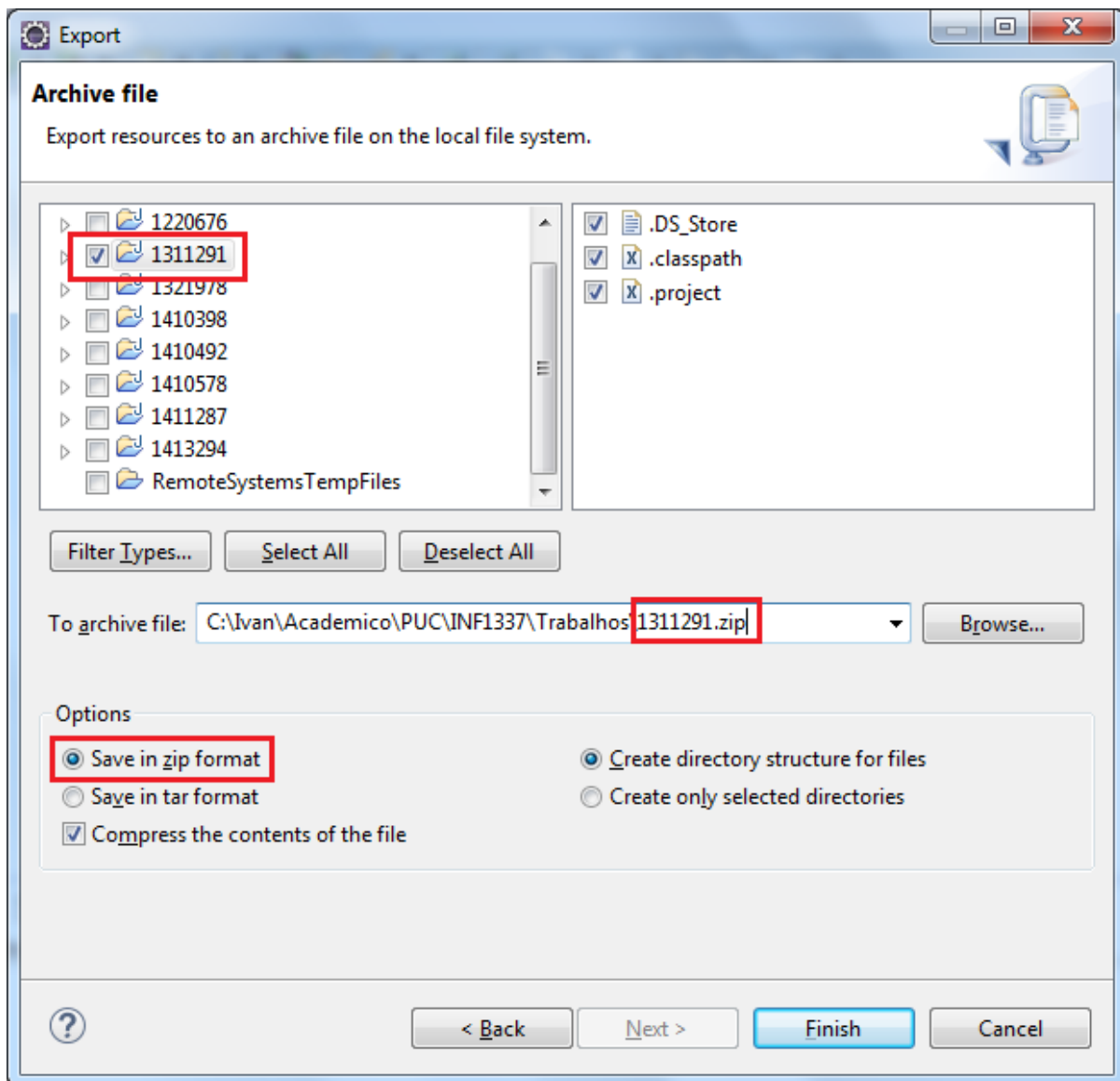
Os arquivos referentes aos artefatos terão de ser entregues, ao término de cada iteração, por meio de upload no site de EAD. Isso terá de ser feito até as **23h59min** dos dias referentes aos términos das iterações.

**Entregas por e-mail serão desconsideradas e os participantes irão incorrer em atraso.**

Os projetos têm de ser nomeados com as matrículas dos componentes dos grupos. Exemplos: **1411287-1220676** (dupla) e **1220676** (individual). Isso evitará que haja colisões de nomes quando os projetos forem importados para o workspace Eclipse do professor.

Antes de enviar um projeto, este deve ser exportado para um archive file de formato ZIP. Isso deve ser feito no próprio Eclipse seguindo-se os seguintes passos:

1. Selecione um projeto no **Project Explorer** fazendo um clique com o botão **direito** do mouse sobre o nome do projeto;
2. Selecione o item **Export** no menu que será exibido após o clique do passo anterior ter sido feito;
3. Selecione as opções **General => Archive File** no diálogo (Select) que será exibido após a opção **Export** ter sido selecionada;
4. Exporte o projeto para um arquivo **zip**, como mostra a figura a seguir. Use, novamente, as matrículas dos componentes do grupo para dar nome ao arquivo **zip**.



## **Datas de Entrega e de Apresentações**

1. O relatório e a versão resultante de uma iteração terão de ser entregues, impreterivelmente, por meio de upload no site de EAD até as **23h59min** da data de término da iteração. **Não haverá tolerância na entrega dos artefatos relativos a uma iteração. Atrasos serão punidos com a perda de 2,0 (por atraso) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
2. Versões cujas funcionalidades entregues estejam muito aquém do que foi estabelecido para a iteração não serão consideradas. **Nesses casos, os participantes**

serão punidos com a perda de 2,0 (por atraso) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.

3. Não será atribuída nota alguma às versões resultantes de cada iteração.
4. Grupos poderão ser escolhidos, a qualquer momento, para apresentarem, na aula seguinte à escolha, a versão executável correspondente à última interação encerrada. Caso essa versão não contenha o que foi descrito nos relatórios relativos a essa iteração, os participantes serão punidos com a perda de 2,0 na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.
5. A versão final do trabalho (4ª iteração) terá de ser entregue, por meio de upload no site de EAD, até as **23h59min** do dia **24/06/2018**. Não haverá tolerância na entrega da versão final. Quem não entregá-la dentro do prazo definido receberá nota ZERO no trabalho e no G2.
6. As apresentações ocorrerão nos dias **25/06, 27/06, 02/07, 03/07, 04/07, 05/07, 06/07 e 09/07/2018**. O aluno que faltar à sua apresentação receberá nota ZERO no trabalho e no G2. A ordem das apresentações será a mesma da pauta de presença.
7. As notas não serão necessariamente as mesmas para todos os participantes de um grupo. As respostas individuais proferidas durante as apresentações, bem como a análise dos relatórios referentes às iterações, determinarão o fator individual pela qual a nota do trabalho será multiplicada. Por exemplo, se um trabalho obteve nota 10,0, mas um dos participantes não mostrou conhecimento suficiente sobre o que foi implementado, o que acarretou na definição do fator 0,75, esse participante receberá a nota 7,5 ( $10,0 * 0,75$ ). Os fatores irão variar de 0,0 a 1,0.

### **Regras Adicionais**

O trabalho tem de ser desenvolvido em **DUPLA**. Trabalhos individuais **NÃO SERÃO ACEITOS**. Trabalhos feitos por mais de dois alunos serão desconsiderados e **TODOS receberão grau ZERO**.

É proibido o compartilhamento de código entre os alunos. Caso fique evidente que um aluno copiou parte do código do trabalho de outro aluno, todos os alunos envolvidos receberão grau **ZERO**. Posteriormente o caso será levado ao Conselho Disciplinar do CTC.