

INF1301 – TRAB2 - LRDCRC

*MODELO ESTRUTURAL DO
SOFTWARE*

“JOGO DE LUDO”

(VERSÃO 1)

Lucas Rodrigues

Daniel Cunha Rios

Rodrigo V. Cortezi

Rio de Janeiro, 09 de outubro de 2016

Aprovação

Aprovamos o Modelo Estrutural da versão 1.0 do projeto INF1301 – TRAB2 – LRDCRC do software do Jogo de Ludo.

Lucas Rodrigues	09/10/2016	Lucas Rodrigues
Rodrigo V. Cortezi	09/10/2016	Rodrigo Villardi Cortezi
Daniel Cunha Rios	09/10/2016	Daniel Cunha Rios

Versões Revisadas Anteriores

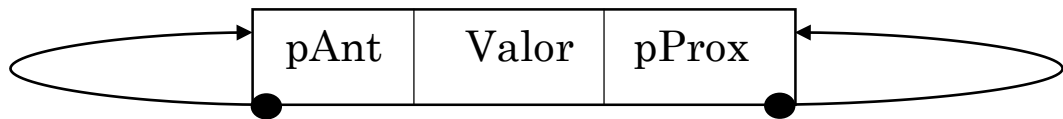
<i>Versão</i>	<i>Data</i>	<i>Comentário</i>
<i>1.0</i>	09/10/2016	Início do Modelo Estrutural
<i>1.0</i>	09/10/2016	Revisão do Modelo Estrutural
<i>1.0</i>	09/10/2016	Término do Modelo Estrutural

1 Modelo Físico de Estruturas

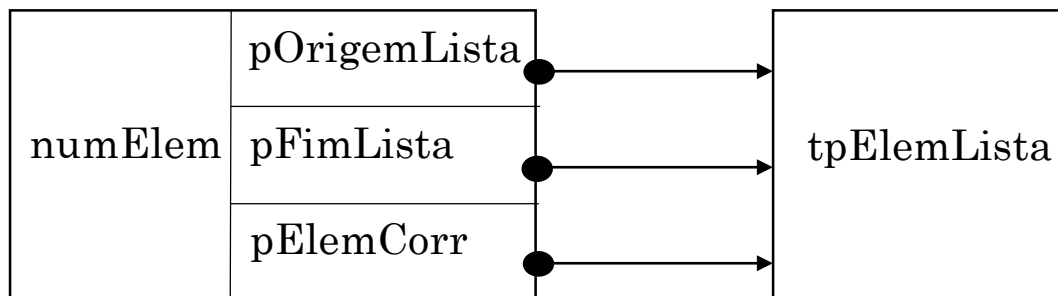
Nesse momento serão demonstrados os modelos físicos das estruturas de dados de cada módulo em uma linguagem UML.

+ Módulo LISTA

tpElemLista

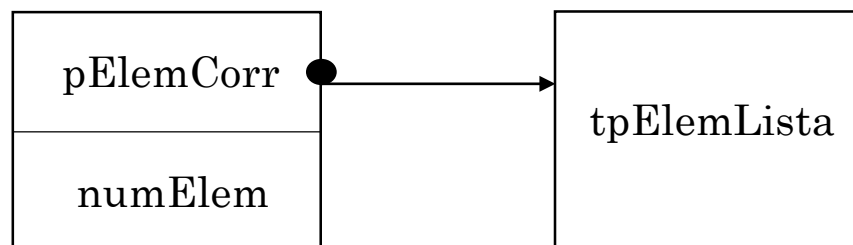


LIS_tppLista

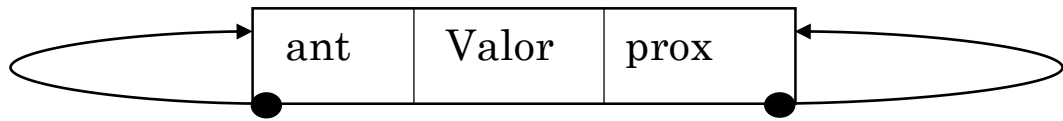


+ Módulo LCIRC

LST_Circular

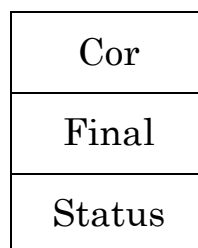


LST_Elem



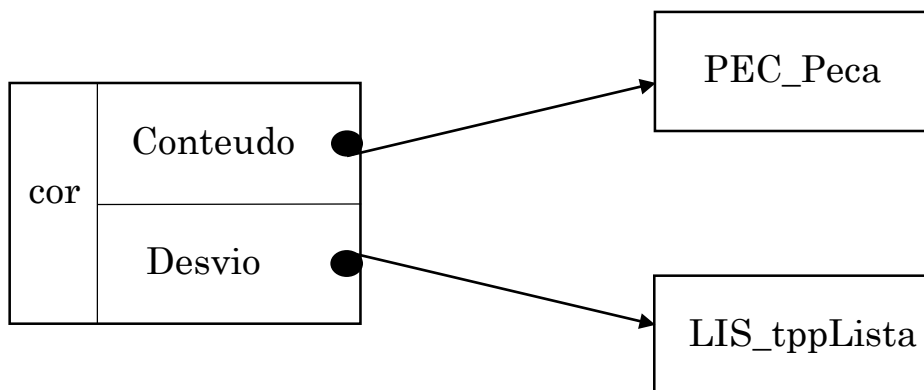
🚦 Módulo PECAS

PEC_Peca

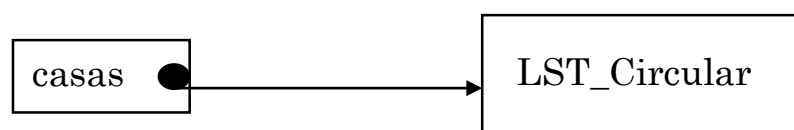


🚦 Módulo Tabuleiro

TAB_Casa



TAB_Ludo



2 Assertivas Estruturais

- ✚ LST_Circular: O inteiro presente na estrutura representa o número de elementos contidos na lista duplamente encadeada circular, e o ponteiro para o elemento corrente deve apontar para um tipo estruturado LST_Elem.
- ✚ LST_Elem: Os ponteiros presentes na estrutura para anterior e sucessor devem apontar para o tipo LST_Elem e o ponteiro void para valor deve apontar para o valor contido no elemento.
- ✚ PEC_Peca: O inteiro representante à cor deve representar a cor de uma peça especificamente entre 0 e 3, o inteiro que representa se a peça está na “seta final” ou não deve conter 0 ou 1, correspondente a falso ou verdadeiro respectivamente.
- ✚ TAB_Casa: O valor inteiro que corresponde à cor da casa, e os ponteiros devem fazer correspondência às estruturas PEC_Pecas e LIS_tppLista de outros módulos.
- ✚ TAB_Ludo: O ponteiro presente na estrutura do tabuleiro deverá fazer referência à estrutura LST_Circular.