

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Faculdade de Informática

Curso de Bacharelado em Engenharia de Software

Trabalho II: Atividades de Desenvolvimento de Software

- **Descrição:**

O trabalho envolverá as atividades de desenvolvimento de um software, considerando as principais atividades do ciclo de vida de um software: requisitos, análise, projeto/arquitetura, implementação, testes, implantação, gerenciamento.

O trabalho deve ser desenvolvido em equipes de 4 a 7 componentes, em que cada componente da equipe deve ser responsável por pelo menos uma das atividades do ciclo de vida.

A execução das atividades será evidenciada pela produção de artefatos (documentos, especificações, códigos, etc.).

O software a ser desenvolvido deve ser um jogo, com uso de vetor (matriz unidimensional), com a opção de leitura e/ou salvamento em arquivo do jogo em andamento, implementado em linguagem de programação Java. O software também deve ter uma opção de parar o jogo a qualquer momento.

Alguns exemplos de jogos que podem ser implementados com uso de vetores (exceto Forca):

- Dominó
- Banco Imobiliário
- Jogo da Vida
- Jogos de carta:
 - Buraco
 - Cacheta (Pif-Paf)
 - Mico
 - Poker
 - Truco
 - Uno
 - Vinte e Um

Outro jogo pode ser proposto pela equipe, mas precisa da aprovação prévia do professor.

- **Critérios de avaliação:**

- Itens a serem avaliados:
 - Artefatos das atividades:
 - Requisitos: descrição (textual) dos requisitos de software.
 - Análise: modelagem (textual ou gráfica) do contexto.
 - Projeto/Arquitetura: modelagem (textual ou gráfica) estrutural.

- Implementação: testes unitários, códigos-fonte.
- Testes: de sistema (casos de teste).
- Implantação: manual do usuário, com descrição de instalação e utilização.
- Gerenciamento: plano do projeto (processo utilizado, organização da equipe, cronograma de atividades realizadas - incluindo atividades de qualidade e de configuração).

- Apresentação do projeto desenvolvido.

- Grau da equipe: 80% (artefatos das atividades) + 20% (apresentação do projeto desenvolvido)
- Grau individual: 50% (grau da equipe) + 50% (atividades individuais)

- **Considerações finais:**

- A entrega dos artefatos gerados (documentação, códigos-fonte) deve ser realizada exclusivamente pelo ambiente Moodle até a data/hora limite definida para a entrega do trabalho.
- A apresentação do projeto é parte da avaliação e a presença na apresentação é obrigatória.
- A cópia parcial ou completa do trabalho (plágio) terá como consequência a atribuição de nota ZERO aos trabalhos das equipes envolvidas.