

Universidade do Minho

Ano letivo 201/21

Licenciatura em Ciências da Computação

Programação Orientada a Objetos

Projecto Prático de Programação Orientada aos Objectos

Football Manager

Grupo-10

Pedro Henriques a81705

José Mendes a81809

Miguel Rego a94017

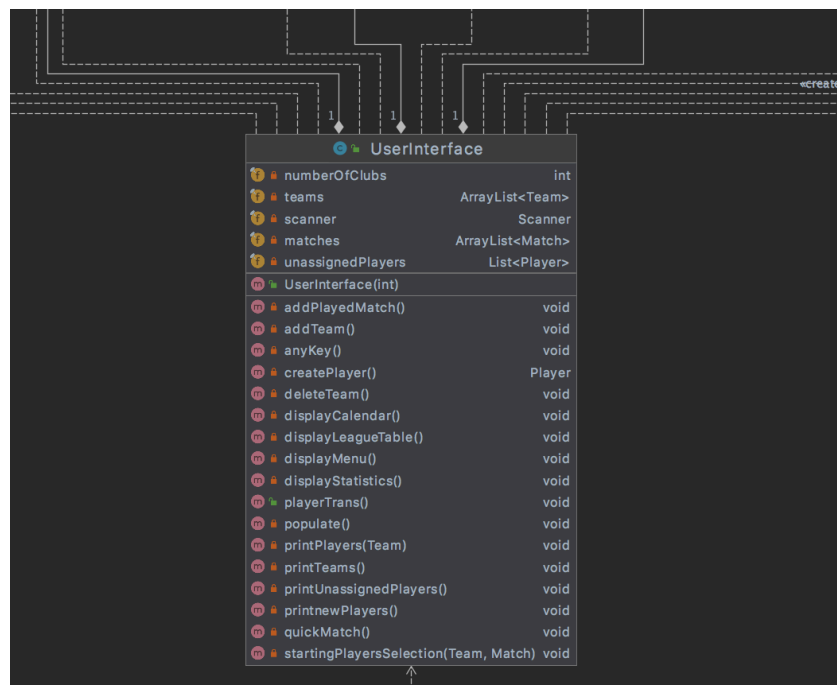
Descrição da Arquitectura do projeto

A arquitectura deste projeto esta bastante assente na conexão das classes e subclasses existentes.

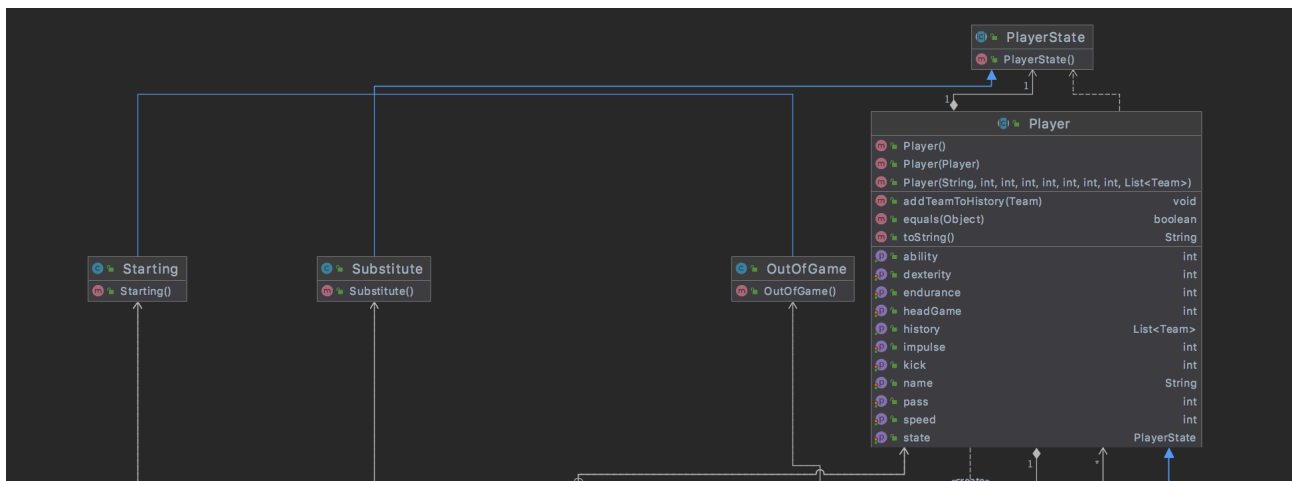
Utilizamos uma Classe “Principal” na qual elaboramos a interface com o utilizador e onde se encontram os métodos Principais do Menu. Nesses mesmos métodos estão incluídos outros que pertencem as restantes Classes.

Decidimos utilizar este formato pois parece nos mais claro a utilização de uma classe forte que contenha o esqueleto do projeto, e que vá recolhendo informação de todas as classes.

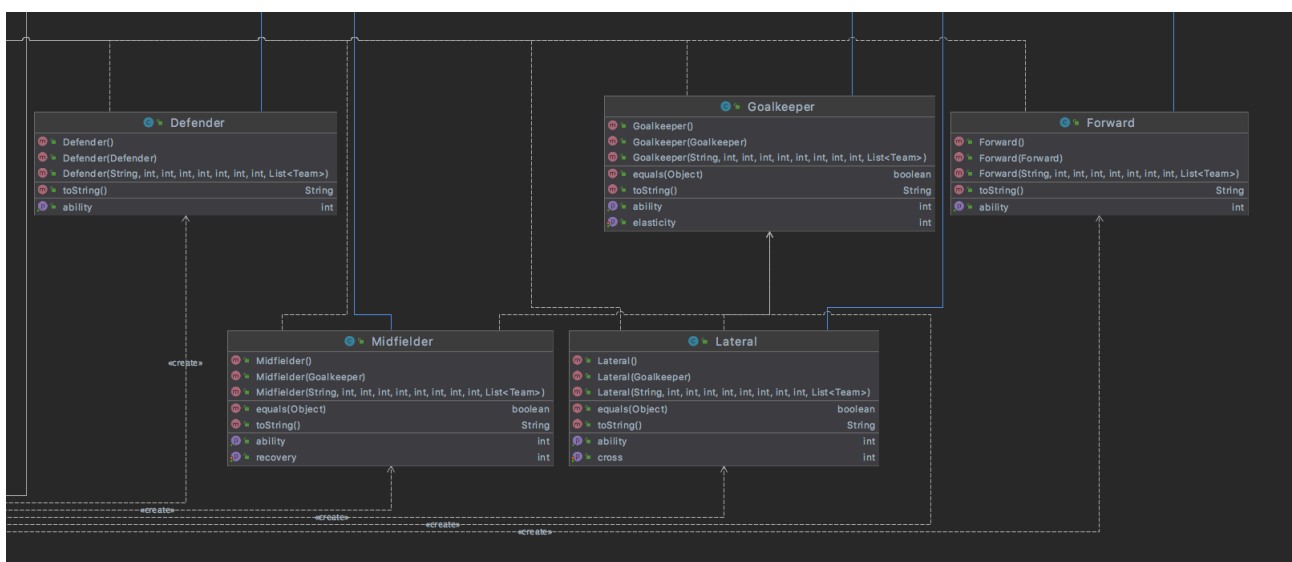
Elaboramos Classes com subclasses para podermos ter mais flexibilidade e diversidade na exploração dos objetos das mesmas.



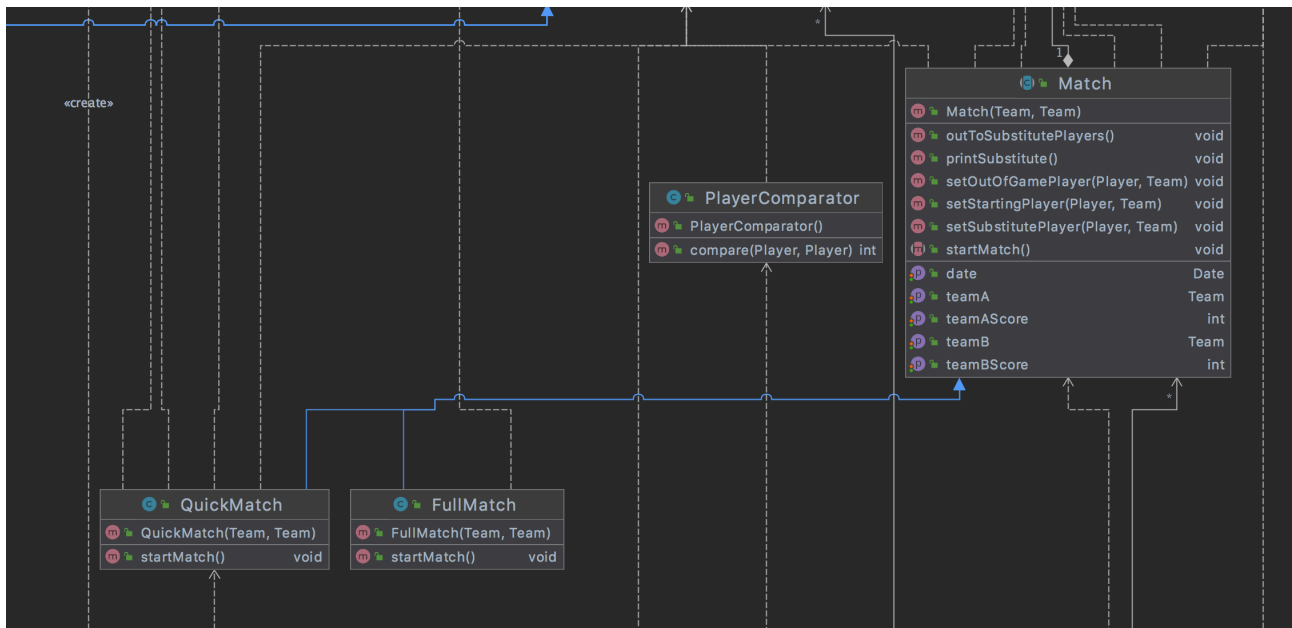
Classe Principal



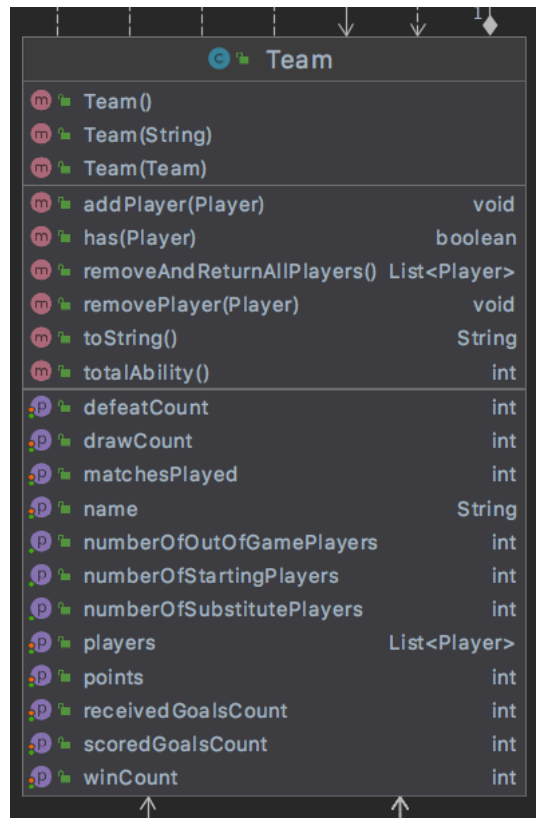
Classe Player(Jogador) com os seus 3 estados Possíveis(Titular, suplente ou Fora de Jogo), utilizamos este método para facilitar a alteração dos diferentes estados do Jogador.



Subclasses da Classe Jogador(cada uma com diferentes métodos de calcular a habilidade)



Classe Match(Jogo) com 2 Subclasses
Jogo Rápido/QuickMatch(2.2)
Jogo Completo/FullMatch(2.3)



Classe da Equipa

Síntese

Como demonstrado nas paginas anteriores e com será possível observar na entrega do trabalho em si, o trabalho cumpre com 2 requisitos dos 3 propostos, é possível criar equipas e jogadores, adiciona los a equipas, é possível fazer transferencia de jogadores de equipa para equipa, é possível calcular a habilidade da equipa e dos jogadores, no entanto não fizemos a questão do historial, apesar de a temos definido. No que toca ao Jogo, conseguimos elaborar um jogo, com a selecção de equipas e jogadores titulares e suplentes, apesar de não termos disponível as substituições. De acordo com a habilidade de cada Equipa calculamos o vencedor do Jogo.