**Disciplina:** F113107 – Engenharia de *Software.*

**Professora:** Jenifer Vieira Toledo Tavares.

**Equipe:**

# Conhecendo o Projeto OSS para Contribuição

1. **Descrição do Projeto**

## Nome do Projeto: Champs da Galáxia

## *Website*: <http://clubedosgeeks.com.br/download_livro/index.html>

## Descrição: Champs da Galáxia é um jogo inspirado no Aero Fighters onde mostra uma batalha galáctica entre diversas espécies. No jogo você tem como objetivo destruir o exército do general Grong, evitando assim que ele governe e crie um caos no hiperespaço.

# Reconhecimento inicial

## Há quanto tempo o projeto existe? Descreva brevemente o histórico do projeto. O projeto tem mais de 5 anos e foi desenvolvido no intuito de inspirar e motivar estudantes novatos ou até mesmo veteranos programadores, para programação voltada a desenvolvimento de jogos, ver que é possível criar bons jogos com linguagem de alto nível com Java e entender a mecânica básica de um jogo.

## Qual a licença do projeto? MIT

## Qual o tamanho do projeto? Número de linhas de código? Número de classes? O projeto tem 9.84 MB no total. Exatamente 16 classes que compõem o jogo onde:

* + - A classe AddVida tem 86 linhas
    - A classe MusicaCenario tem 117 linhas
    - A classe SomAddVida tem 94 linhas
    - A classe SomColisao tem 94 linhas
    - A classe SomDesparo tem 94 linhas
    - A classe SomExplosao tem 95 linhas
    - A classe SomFimJogo tem 94 linhas
    - A classe SomMissaoCompleta tem 94 linhas
    - A classe SomNaoAbatidos tem 94 linhas
    - A classe SomZeroVida tem 94 linhas
    - A classe Explosao tem 75 linhas
    - A classe GameContainer tem 1239 linhas
    - A classe Inimigo tem 99 linhas
    - A classe Nave tem 122 linhas
    - A classe Tiro tem 76 linhas
    - A classe Temporalizador tem 51 linhas

## O tamanho do projeto tem crescido nas últimas versões? Não.

## Existe atividade recente no projeto? O projeto está finalizado, porém qualquer pessoa pode modificar o projeto acrescentando novas funções ou retirando algumas já existentes.

## Existe colaboração de empresas para o projeto? Existem mais desenvolvedores independentes do que funcionários de empresas? O projeto foi desenvolvido por apenas uma pessoa sem nenhuma colaboração de empresas.

## Quais são as tecnologias (linguagem, bibliotecas, bancos de dados) utilizadas pelo *software*? O projeto foi desenvolvido com a IDE Eclipse, na linguagem JAVA.

# Identificação de Tarefas

## Onde fica o repositório de código fonte? Qual ferramenta de controle de versão é utilizada?

## Onde fica o repositório de *bugs?*

## Existe documentação para ajudar novos colaboradores? Que tipo de informação está disponível? O desenvolvedor do jogo fez um livro mostrando passo a passo como o jogo foi feito e no código do jogo existem comentários explicando o que aquela linha de código significa.

## Existem *bugs* marcados como fáceis de serem resolvidos? Sim

## O código fonte contém listas de tarefas? Sim

## Existem comentários contendo TODO, FIXME, etc no código-fonte? Que tipo de necessidade estão colocadas nesses comentários?

## Indique 5 tarefas que potencialmente podem ser realizadas até o final da disciplina. Estas tarefas podem ser relacionadas a resolução de *bugs*, implementação de funcionalidades, tradução, testes, revisão do código-fonte (i.e. arrumar código que não siga os padrões de estilo documentos do projeto), reportar *bugs*, etc. Outros tipos de tarefas podem ser realizados desde que aprovados pelos instrutores: fale com a gente.

# Caracterização Técnica

## Quantos desenvolvedores participaram do projeto nos últimos 6 meses? E desde o início?

## Qual a política de lançamento de versões?

## OBS: A equipe sugere que após essa pergunta, o questionário seja alterado para contemplar a seguinte pergunta: - Existe alguma política de contribuição? Descreva-a.

## O projeto possui uma suíte de testes automatizados?

## Existem partes do código fonte que são problemáticas? Justifique.

## O código contém comentários? Existem partes que necessitam de mais comentários?

## Padrões de projeto e padrões arquiteturais podem ser identificados a partir do código? Quais?

## Como foi obtido o código fonte do projeto?

## O que foi necessário instalar no seu sistema para fazer o projeto compilar/ rodar? A documentação disponibilizada pelo projeto foi suficiente?