

Introdução ao Experimento

Investigação do Padrão Strategy no Ensino e na Contribuição para Software Livre

O objetivo deste experimento é investigar como o padrão de projeto Strategy afeta o processo de aprendizado de programadores iniciantes e desenvolver exemplos de códigos que possam ser utilizados no ensino e em contribuições para software livre. Dado que o padrão de projeto Strategy é um tópico essencial na engenharia de software, mas é difícil de ensinar e frequentemente causa dificuldades para estudantes e desenvolvedores novatos, optamos por um estudo experimental detalhado. A sua tarefa nesse experimento é alterar duas classes Java – uma classe que usa o padrão de projeto Strategy e outra classe que não usa – enquanto o tempo de cada alteração é controlado.

É esperado que essas alterações levem, no máximo, 2 horas para serem realizadas. Esse experimento será realizado em um único dia. O pesquisador responsável pelo experimento estará disponível durante todo o experimento. Contudo, o pesquisador é proibido de interferir nas suas decisões de implementação. Ele também é proibido de realizar qualquer atividade em seu nome. Lembre-se que o que é avaliado é o tempo necessário para cada alteração, e não as suas habilidades. Você pode desistir de participar do experimento a qualquer momento. Você pode fazer perguntas antes, durante ou após o experimento.