

Paradigmas de Programação



ESCOLA
SUPERIOR
DE TECNOLOGIA
E GESTÃO

Licenciatura em Engenharia Informática

Licenciatura em Segurança Informática e Redes de Computadores

Log de Desenvolvimento

Trabalho Prático em Período Letivo

1. Identificação

Número do Aluno	8230178
Nome do Aluno	João Fontes e Lima
Número do Grupo	80
Ponto de Controlo	3 milestone 27/5/2025

2. Tarefas Executadas*

Tarefa	Descrição	Contribuição
Criação do main.java	Criamos a classe Main.java, que é responsável por iniciar a execução do programa. Nele, foram incluídas as chamadas iniciais necessárias para o funcionamento da aplicação.	Alta
Testes do código	Realizamos testes no código para garantir que todas as funcionalidades implementadas estão funcionando corretamente. Esses testes ajudaram a identificar e corrigir possíveis erros.	Média

Validações	Implementamos validações no código para verificar se os dados de entrada estão corretos antes de serem processados, evitando comportamentos inesperados e melhorando a segurança e estabilidade do sistema.	Média
------------	---	-------

* Adicione as linhas que achar necessário.

3. Dificuldades Encontradas*

Tarefa	Descrição	Contribuição
Foram encontrados erros na classe Season	Encontramos erros no setMatch que estava a tentar definir partidas, mas o índice não era válido	Média
Foram encontrados erros na classe Schedule	Foi inicializado com um tamanho correto, mas nunca era preenchido antes de chamar o setMatch()	Média

* Adicione as linhas que achar necessário.

4. Reflexão e Próximos Passos

Reflexão sobre a Semana (Breve resumo sobre o trabalho da semana, pontos fortes e áreas a melhorar)	<ul style="list-style-type: none"> • Pontos fortes: <ul style="list-style-type: none"> ○ Conclusão da estrutura principal do projeto (ligas, jogadores, eventos). ○ Implementação da importação de dados a partir dos ficheiros JSON disponibilizados . ○ Sistema de simulação com vários eventos . ○ Implementação dos menus ○ Implementação dos HTML generators e relatórios de estatísticas • Áreas a melhorar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Otimização do código para evitar repetições. ○ Melhor tratamento de erros em ficheiros corrompidos.
--	--

Objetivos para a Próxima Semana (Lista das principais tarefas a serem realizadas na próxima semana, com foco em melhoria contínua)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Implementar a persistência de dados (guardar/carregar o estado do jogo). 3. Completar a documentação JavaDoc e cabeçalhos de identificação. 2. Realizar testes exaustivamente e corrigir possíveis erros
Outros Comentários (Espaço para incluir qualquer outro feedback, sugestões, ou notas relevantes que não se enquadram nas seções anteriores)	Acrescentar mais algumas funcionalidades , se tivermos tempo , de tornar o jogo mais realista e melhorar a experiência do utilizador