

## 1. Identificação

|                   |                           |
|-------------------|---------------------------|
| Número do Aluno   | 8230235                   |
| Nome do Aluno     | Luís Pedro Ribeiro Garcês |
| Número do Grupo   | 80                        |
| Ponto de Controlo | 1 milestone 12/5/2025     |

## 2. Tarefas Executadas\*

| Tarefa                                 | Descrição   | Contribuição |
|--|---|--------------|
| Implementação da classe League         | Desenvolvi a classe responsável por gerir a liga, incluindo temporadas, clubes e calendário. Implementei métodos para adicionar/remover clubes e apresentar o calendário da liga. | Baixa        |
| Implementação da classe Club           | Desenvolvi a estrutura para representar clubes, com atributos como nome, estádio e plantel de jogadores. Inclui métodos para a gestão de jogadores.                               | Alta         |
| Implementação da classe Team           | Criei a classe que representa as equipas em campo, com a formação tática e os jogadores titulares.  | Alta         |
| Implementação da classe Formation      | Criei o sistema de formações táticas, com cálculo de vantagens táticas entre formações  | Alta         |
| Implementação da classe Player         | Criei a classe que representa os jogadores, com atributos como nome, idade, nacionalidade, estatísticas dos jogadores como (remate, passe, velocidade) e posição.                 | Alta         |
| Implementação da classe PlayerPosition | Defini a estrutura para as posições dos jogadores (ex: "Defesa", "Médio", "Avançado").  | Alta         |
| Implementação da classe PlayerSelector | Desenvolvi a lógica para selecionar jogadores por posição, importante para escolher a formação da equipa.   | Alta         |
| Implementação da classe Season         | Implementei a temporada completa, com simulação de jogos, cálculo de resultados e atualização da classificação da liga  | Baixa        |

|  |   |       |
|--|---|-------|
| Implementação da classe Standing   | Desenvolvi a lógica para calcular pontos, vitórias, derrotas e diferença de golos para a classificação  | Baixa |
| Implementação da classe Schedule   | Criei o sistema de agendamento de jogos por jornada, incluindo métodos para filtrar partidas por equipa ou jornada.   | Baixa |
| Implementação da classe Match  | Criada para simular os jogos com os respetivos eventos  | Baixa |
| Implementação do sistema de eventos  | Criei as classes CardEvent, FoulEvent, GoalEvent, InjuryEvent, SubstitutionEvent e as respetivas interfaces para simular os eventos durante os jogos.             | Alta  |
| Implementação do EventManager  | Desenvolvi a classe para a gestão de eventos durante os jogos, incluindo a adição e recuperação de eventos.   | Alta  |
| Implementação do matchSimulatorStrategy  | Criei a estratégia para a simulação de jogos, com eventos aleatórios (golos, faltas, cartões)   | Baixa |
| Implementação das classes de importação (ClubImporter, SquadImporter, FileUtils) | Desenvolvi o sistema para ler os ficheiros JSON disponibilizados e criar os objetos Club e Player, incluindo atributos aleatórios para habilidades dos jogadores. | Alta  |

\* Adicione as linhas que achar necessário.

### 3. Dificuldades Encontradas\*

| Tarefa                                | Descrição  | Contribuição |
|---------------------------------------|--|--------------|
| Integração entre Season e Schedule    | Tive dificuldade em garantir que o calendário criado respeitasse o número de jornadas e clubes. Corrigi revendo a lógica da distribuição de jogos. | Alta         |
| Sincronização de eventos no simulador | Dificuldade em sincronizar os eventos ao simulador   | Alta         |

\* Adicione as linhas que achar necessário.

### 4. Reflexão e Próximos Passos

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

|  |  |
|--|--|
|  |  |
| <p><b>Objetivos para a Próxima Semana</b><br/> (Lista das principais tarefas a serem realizadas na próxima semana, com foco em melhoria contínua)</p>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desenvolver a interface de linha de comandos (CLI) , ou seja criar os menus para interação com o utilizador.</li> <li>2. Implementar a persistência de dados (guardar/carregar o estado do jogo).</li> <li>3. Adicionar estatísticas detalhadas por jogador e equipa.</li> <li>4. Incluir o sistema de relatórios HTML.</li> </ol> |
| <p><b>Outros Comentários</b><br/> (Espaço para incluir qualquer outro feedback, sugestões, ou notas relevantes que não se enquadram nas seções anteriores)</p> | <p>Acrescentar mais algumas funcionalidades , se tivermos tempo , de tornar o jogo mais realista e melhorar a experiência do utilizador</p>  |