

**Log de Desenvolvimento**

Trabalho Prático em Período Letivo

**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, Injury Event, 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

Reflexão sobre a Semana (Breve resumo sobre o trabalho da semana, pontos fortes e áreas a melhorar)	<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>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Objetivos para a Próxima Semana <small>(Lista das principais tarefas a serem realizadas na próxima semana, com foco em melhoria contínua)</small>	<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>
Outros Comentários <small>(Espaço para incluir qualquer outro feedback, sugestões, ou notas relevantes que não se enquadram nas seções anteriores)</small>	Acrescentar mais algumas funcionalidades , se tivermos tempo , de tornar o jogo mais realista e melhorar a experiência do utilizador