

### 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"> <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. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Implementação dos menus</li> <li>○ Implementação dos HTML generators e relatórios de estatísticas</li> </ul> </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**

(Lista das principais tarefas a serem realizadas na próxima semana, com foco em melhoria contínua)

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