

## Fundamentos de Java

### 3-4: Desenvolvendo e Testando um Aplicativo

### Atividades Práticas

#### Objetivos da Lição:

- Demonstrar estratégias de teste de programas
- Reconhecer as fases de desenvolvimento de um aplicativo de software

#### Vocabulário:

Identifique a palavra do vocabulário para cada definição a seguir.

	Erros na sintaxe de um programa de computador.
	Descreve as propriedades da classe.

#### Tente/solucione:

1. Exiba a documentação da classe Mundo. Descreva 5 métodos que podem ser herdados dessa classe.
2. Faça um círculo ao redor do personagem ou personagens que marcam o final da chamada de método a seguir:  

```
move (25) ;
```
3. Liste as etapas do desenvolvimento de um aplicativo de software. Descreva o que acontece em cada etapa.
4. Crie um plano para um jogo que você quer desenvolver. Inclua um storyboard textual que descreva quais ações deverão ocorrer e desenhe as imagens do plano de fundo do jogo e os objetos que atuarão.