

Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Escola de Ciências e Tecnologia

Programação do jogo Masterminds

Natal – RN
Novembro - 2017

Gilvan Carlos Teixeira Junior
Igor Bastos Albuquerque

Relatório do projeto

Relatório apresentado à Universidade Federal do Rio Grande do Norte, na disciplina de Lógica de Programação, como requisito para avaliação na 3ª unidade, solicitado pelo professor Romulo de Oliveira Nunes.

Natal – RN
Novembro - 2017

SUMÁRIO

1. Introdução

1.1. Equipe de desenvolvimento

2. Desenvolvimento

2.1. Funcionalidades implementadas

2.2. Funcionalidades não concluídas

2.3. Cronograma das atividades realizadas

3. Conclusão

1. Introdução

O projeto teve como objetivo principal Desenvolver-se o código do jogo, Mastermind, um jogo de tabuleiro, na linguagem de programação C++.

O projeto dividiu-se em etapas. De início, criou-se uma lógica a ser seguida por toda a programação. Em seguida, deu-se início a programação de todo o jogo em sigle player, menu; instruções; dificuldades. Na sequência gerou-se a opção multiplayer. Por fim, foi dada uma análise total do código.

1.1. Equipe de desenvolvimento

Gilvan Carlos Teixeira Junior, 20170031535, 5A (líder).

Igor Bastos Albuquerque, 20170035098, 5ª.

2. Desenvolvimento

2.1. Funcionalidades implementadas

A evolução do projeto seguiu de forma contínua e rápida, devido a dedicação dos integrantes. Cada etapa progrediu de acordo com a lógica estabelecida no início do projeto e sempre ocorreu dentro do prazo. A etapa que mais requereu tempo, foi a análise e conserto de cada erro que foi encontrado no decorrer da programação.

O único obstáculo encontrado foi o próprio desenvolvimento do código, a cada erro encontrado, como: gerar senha sem repetição, gerar mais de uma dificuldades, criação da função multiplayer.

2.2. Funcionalidades não concluídas

Todas as funcionalidades obrigatórias do jogo, concluiu-se totalmente.

2.3. Cronograma das atividades realizadas

Data	Autor	Descrição da atividade
06/11	Gilvan Carlos Teixeira Junior	Desenvolvimento do código, análise dos erros.
17/11	Igor Bastos de Albuquerque	Desenvolvimento, criação da lógica.

3. Conclusão

Observou-se que o desenvolvimento do projeto é de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem da lógica de programação.

- ⑩ Levando-se em conta os alunos que tiveram o primeiro contato com a disciplina, o nível do projeto é relativamente alto;
- ⑩ É de grande importância para o decorrer acadêmico e vida profissional os conhecimentos obtidos no projeto;
- ⑩ O projeto como prova tem como principal benefícios o alto grau didático e seu provável prejuízo, é a não dedicação necessária devido à falta de tempo de alguns alunos.
- ⑩ O projeto conta com um bom acompanhamento dos professores e monitores;