



1º Trabalho de INF1636

11/10/2017

Prof. Ivan Mathias Filho

Introdução

O objetivo deste trabalho é construir um programa que permita que até quatro pessoas joguem Blackjack contra a banca.

O Processo de Desenvolvimento

O trabalho será organizado em 4 iterações. Ao término de uma iteração deverá ser disponibilizada uma versão funcional do programa, que atenda aos requisitos definidos para tal iteração.

As iterações não devem ser vistas como um compromisso rígido de entregas parciais. Elas são, primordialmente, referências para que o aluno possa avaliar o progresso do seu trabalho. Entretanto, as datas de entrega deverão ser rigidamente respeitadas, mesmo que não se tenha alcançado todos os objetivos de uma iteração.

Fica reservado ao professor o direito de aplicar descontos na nota final do trabalho caso ele chegue à conclusão de que a execução das tarefas se encontra muito aquém do que foi definido para uma iteração.

Iterações – Proposta de Organização das Tarefas

O desenvolvimento do trabalho será organizado em 4 iterações. Ao término de cada iteração uma versão executável do trabalho terá de ser enviada para o professor, juntamente com um relatório, individual, contendo a descrição das tarefas realizadas durante a iteração.

1ª Iteração

Data de término: 29/10/2017

Funcionalidades:

- Exibição da janela inicial e escolha da quantidade de jogadores. Não é necessário exibir o botão de reinício de uma partida interrompida;
- Exibição da janela da banca (com a imagem de fundo) e das janelas dos jogadores. Apenas o botão de solicitação de carta deve ser exibido;

- Embaralhamento das cartas;
- Exibição das cartas solicitadas pelos jogadores. Não é necessário observar o “estouro” da pontuação obtida. O objetivo aqui é apenas exibir as imagens das cartas.

2ª Iteração

Data de término: 12/11/2017

Funcionalidades: execução de um jogo completo com até quatro jogadores. Não será necessário mostrar as apostas e as compras de créditos, apenas a abertura das cartas, a contagem dos pontos e a definição do vencedor.

3ª Iteração

Data de término: 26/11/2017

Funcionalidades: inclusão de todos os passos do jogo (apostar, pedir carta, parar, dobrar, render-se e quebrar).

4ª Iteração

Data de término: 03/12/2017

Funcionalidades: salvamento e reinício de partidas.

Artefatos a Serem Entregues

Ao término de cada iteração os seguintes artefatos terão de ser enviados ao professor:

- Relatório da iteração (individual);
- Projeto Eclipse com a implementação do trabalho (código fonte Java);
- Diagrama(s) de classe que abranja(m) as classes de interface (Java Swing) e as classes de design;
- Diagrama de Sequência que descreva os aspectos mais importantes do que foi implementado na iteração;
- Na última iteração (4ª) deve ser fornecido um diagrama de sequência que descreva o funcionamento da máquina em questão (construído na resolução do exercício).

Os diagramas terão ser elaborados com a ferramenta CASE **Jude** ou **Astah**.

Ponha o arquivo Jude (ou Astah) na pasta do projeto no Eclipse. Depois, aperte a tecla F5 (Refresh) para que o arquivo apareça no Package Explorer. Por último, exporte o

projeto para um arquivo .zip, como será descrito a seguir. Use a sua matrícula, sem o dígito verificador, para dar nome ao arquivo zip.

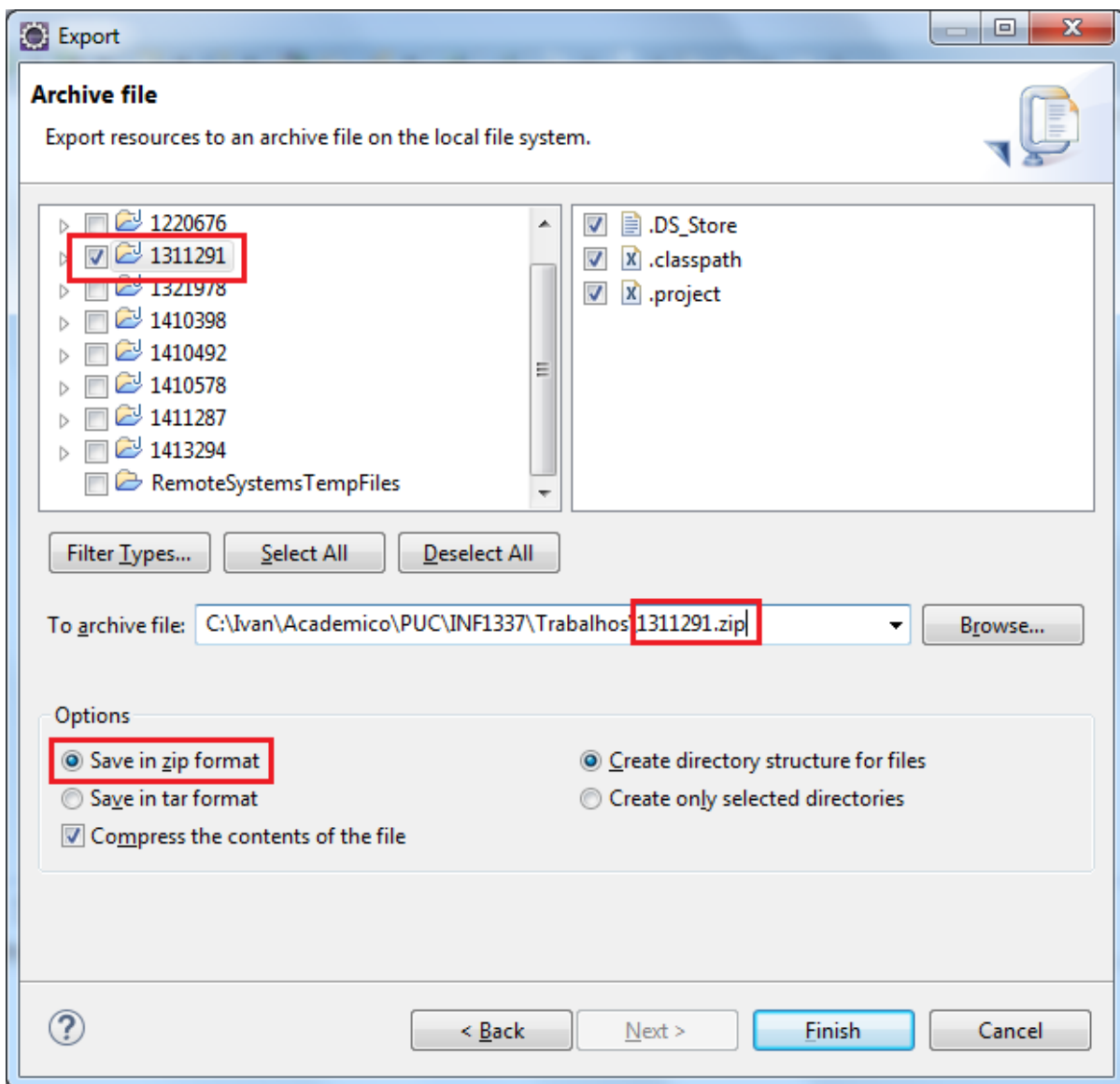
Os arquivos referentes aos artefatos terão de ser entregues, ao término de cada iteração, por meio de upload no site de EAD. Isso terá de ser feito até as **23h59min** dos dias referentes aos termos das iterações.

Entregas por e-mail serão desconsideradas e os participantes irão incorrer em atraso.

Os projetos têm de ser nomeados com as matrículas dos alunos participantes. Exemplos: **1411287-1220676** (dupla) e **1220676** (individual). Isso evitará que haja colisões de nomes quando os projetos forem importados para o workspace Eclipse do professor.

Antes de enviar um projeto, este deve ser exportado para um archive file de formato ZIP. Isso deve ser feito no próprio Eclipse seguindo-se os seguintes passos:

1. Selecione um projeto no **Project Explorer** fazendo um clique com o botão **direito** do mouse sobre o nome do projeto;
2. Selecione o item **Export** no menu que será exibido após o clique do passo anterior ter sido feito;
3. Selecione as opções **General => Archive File** no diálogo (Select) que será exibido após a opção **Export** ter sido selecionada;
4. Exporte o projeto para um arquivo **zip**, como mostra a figura a seguir. Use, novamente, as matrículas dos participantes para dar nome ao arquivo **zip**.



Datas de Entrega e de Apresentações

1. O relatório e a versão resultante de uma iteração terão de ser entregues, impreterivelmente, por meio de upload no site de EAD até as **23h59min** da data de término da iteração. **Não haverá tolerância na entrega dos artefatos relativos a uma iteração. Atrasos serão punidos com a perda de 2,0 (por atraso) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.**
2. Versões cujas funcionalidades entregues estiverem muito aquém do que foi estabelecido para a iteração não serão consideradas. **Nesses casos, os participantes**

serão punidos com a perda de 2,0 (por atraso) na nota final do trabalho, independentemente da qualidade da versão final.

3. Não será atribuída nota alguma às versões resultantes de cada iteração.
4. A versão final do trabalho (3ª iteração) terá de ser entregue, por meio de upload no site de EAD, até as **23h59min** do dia **03/12/2017**. Não haverá tolerância na entrega da versão final. Quem não entregá-la dentro do prazo definido receberá nota ZERO no trabalho.
5. As apresentações ocorrerão nos dias **04, 05, 06, 07** e **11/12/2017**. O aluno que faltar à sua apresentação receberá nota ZERO no trabalho. A ordem das apresentações será a mesma da pauta de presença.
6. As notas não serão necessariamente as mesmas para todos os participantes de um grupo. As respostas individuais proferidas durante as apresentações, bem como a análise dos relatórios referentes às iterações, determinarão o fator individual pela qual a nota do trabalho será multiplicada. Por exemplo, se um trabalho obteve nota 10,0, mas um dos participantes não mostrou conhecimento suficiente sobre o que foi implementado, o que acarretou na definição do fator 0,75, esse participante receberá a nota 7,5 ($10,0 * 0,75$). Os fatores irão variar de 0,0 a 1,0.

Regras Adicionais

O trabalho tem de ser desenvolvido em **DUPLA**. Trabalhos individuais valerão no máximo **5,0**. Trabalhos feitos por mais de dois alunos serão desconsiderados e **TODOS** receberão grau **ZERO**.

É proibido o compartilhamento de código entre os alunos. Caso fique evidente que um aluno copiou parte do código do trabalho de outro aluno, todos os alunos envolvidos receberão grau **ZERO**. Posteriormente o caso será levado ao Conselho Disciplinar do CTC.