

Jogo Batalhas na Terra-Média

Especificação técnica do trabalho em Java

Para os alunos da disciplina Programação Orientada a Objetos em Java (ARA0075), turma 1001, o trabalho deverá ser feito conforme descrito nesta seção.

O jogo deverá ser produzido na linguagem Java, utilizando os conceitos de coleções, interfaces, herança e exceções. O código deve ser organizado em três camadas: uma para a camada de visão na qual deve ser implementada a interação com o usuário (entrada e saída de dados), uma para as regras do software e uma para a persistência.

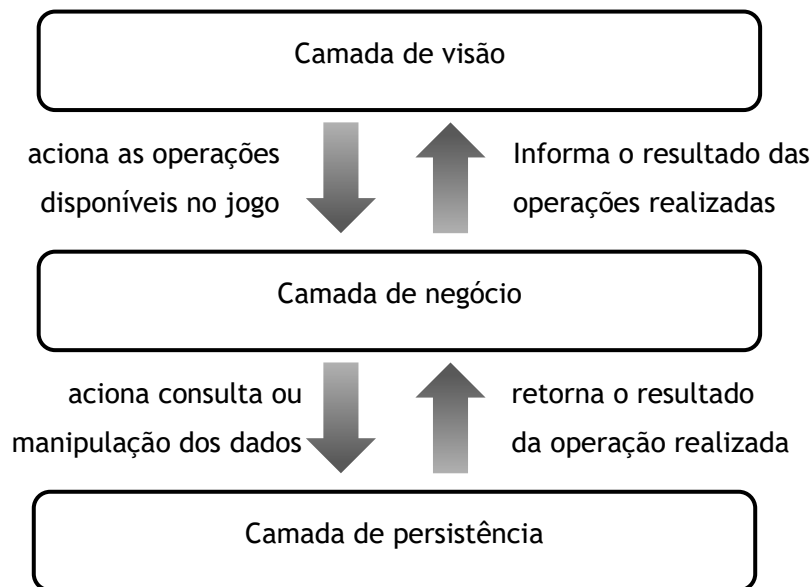


Figura 1 - Camadas do software

Todas as camadas devem possuir interfaces para definirem o contrato de comunicação com a camada que se relaciona com ela, bem como deve possuir um pacote Java para alocar todas as classes criadas.

Observação: objetos de transporte de dados como os DTOs¹ e/ou entidades deverão serem utilizados cruzando camadas, dependendo da estratégia de codificação escolhida.

O software deve permitir a interação do usuário via interface de linha de comando (CLI), utilizar arquivo texto para carregar os personagens e o cenário da batalha e realizar a persistência em arquivo texto. Caso se sintam confortáveis, formato de interação (como interface web ou gráfica) e persistência (como banco de dados) mais completos podem ser combinados com o professor.

Observação: deverão ser respeitadas as boas práticas de modelagem e desenvolvimento de software.

¹ Data Transfer Object - DTO. Ver mais em <https://javabahia.github.io/falando-sobre-dto/> e https://pt.wikipedia.org/wiki/Objeto_de_Transfer%C3%Aancia_de_Dados

Entrega do trabalho

O trabalho deve ser entregue em um repositório na plataforma Github. O repositório pode ser privado, mas o professor deve ter acesso de consulta ao repositório. O nome de usuário do professor Lucas Martins no Github é `lucasmauricio`.

A entrega final do trabalho no Github² deve possuir uma *tag*³ com a sua identificação. Estudante pode optar por criar essa *tag* após validar a entrega do trabalho com o professor.

² Github é uma plataforma de versionamento de código baseado no Git. O Github disponibiliza acessos gratuitos e estudantis. Mais informações em <https://github.com/>

³ Em ferramentas de controle de versão como o Git, uma *tag* é um mecanismo de congelamento de uma versão do repositório. Ver mais em