



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

Curso de Design Digital
Programação para Design – 2018.2
Prof. Anderson Lemos

Relatório

Aluno: Mateus Emanuel Andrade de Sousa

Matrícula: 427583

1. O que você fez no trabalho? Você pode não conseguir fazer todo o trabalho, então faça o que conseguir e diga exatamente o que você fez.

1° - Eu criei uma classe chamada veiculo que recebe como atributos o tanque (capacidade de gasolina), a quilometragem (distância que o carro andara de acordo com o usuário) e a lotação do carro (quantas pessoas o carro suporta). Criei o método mostrar que possui uma variável com o mesmo nome do tipo string, na qual se encarrega de mostrar na tela o status do carro que inicialmente começa em 0. Outros métodos são o entrar (corresponde a entrada de algum passageiro no carro e que é definido com o máximo de 2 pessoas, logo se o usuário tentar entrar mais vezes que esse valor o programa mostrara está lotado), sair (comando pra retirar algum passageiro do carro subtraindo 1 da lotação), e locomover (pede quantos quilômetros o carro vai andar, logo como o máximo eu o carro suporta é só 10 litros de gasolina, eu pego esse valor e divido pela distância, determinando que a cada 10 quilômetros o carro gasta 10 litros de gasolina). Nesses métodos foi preferível determinar como booleano para deixar mais fácil a identificação de algum erro, pois se o programa retornar true temos toda certeza de que está funcionando corretamente, resumindo foi usado por questão de cautela com relação a algum erro na hora de clamar o método no arquivo eu executara o código. Por último o método armazenar que pede a quantidade de combustível para abastecer o carro, assim mesmo que o usuário digite um valor acima de 10 o método transforma esse valor em 10 pois é o máximo eu o tanque suporta.

2° - No arquivo principal foi feito a interação com o usuário com 3 strings: opção, que foi usada nos cases de um laço infinito para controlar os comandos, andar, abastecer, desembarcar, entrar e os comandos de parar e mostrar. aux, usada numa ocasião do readline.question, na qual ele foi usado para solicitar um número ao usuário e ele acaba tratando esse número como string, assim transforma-se o valor dessa string em um ponto flutuante para que o valor digitado permaneça como número. Por fim a string help, que simplesmente mostra textos na tela das instruções dos comandos do programa.

2. Com quem você fez o trabalho? Nos casos de o trabalho ser em equipe, ou se você não conseguiu fazer sozinho e precisou de ajuda de alguém, diga quem lhe ajudou.

Eu fui na Monitoria e recebi a ajuda do Claro e do Ruan. O Claro me ajudou principalmente a entender como define as informações da classe e como usar ela no objeto do arquivo principal, me ajudando a "traduzir o problema no código" e o Ruan me ajudou com a questão de alguns bugs que eu cometi quando estava usando métodos com string e não estava mostrando os textos na tela, mas deu certo. Quero deixar bem claro que eles realmente me ajudaram e eu fui tentando resolver sozinho, eles foram meus guias com relação as dúvidas que tinha em algumas linhas de comando que esquecia durante a construção do código, procurei realmente entender o que estava fazendo.

3. O que você aprendeu e sabe fazer? Diga resumidamente o que você aprendeu fazer com o trabalho, quais conteúdo da disciplina lhe foram esclarecidos e o que você sabe realmente fazer.

Criar classe coma tributos e métodos de forma simples e algumas coisas de interação com o usuário através do arquivo que executa os métodos importados da classe. Além disse estou começando a organizar melhor os problemas da questão e resolver ela em partes até finalizar tudo não me considero bem avançado pois

ainda não me sinto tão seguro quanto a pegar qualquer questão e fazer tudo bem rápido e perfeito. Estou lutando com o tempo nas minhas condições e fazendo o que posso para entender o conteúdo.

4. O que você ainda tem dificuldade? Complementando a pergunta acima, diga o que você ainda tem dificuldade e não consegue fazer, quais conteúdos da disciplina ainda são um mistério para você.

Não vejo nenhum mistério com relação a disciplina eu estou ciente de que essa cadeira é mais prática, porém assim como disse na questão anterior estou lutando contra o tempo e meu psicológico, principalmente por conta das cadeiras de desenho 2 e comunicação visual que retiram 90% do meu tempo de dedicação as outras disciplinas; está sendo muito difícil essa carga de trabalhos toda semana, tento reservar em casa horários de estudo só pra estudar essas disciplinas que estou com dificuldade mas em relação a essas disciplinas acima estou me atrasando constantemente. Sei que não é por mal por conta dos professores, mas eu estou virando noites sem dormir direito e acordando com dores de cabeça quase sempre, vou tentar administrar esse tempo melhor, e sei que depende mais de mim mesmo, porem no momento está complicado. Voltando a POO, eu estou ainda com dificuldade em alguns conteúdos que você passou antes de explicar OO, no entanto como e mais código e pouco conceito, sei que se eu exercitar fico de boas. Eu preciso mesmo e começar a me acostumar com a linguagem.

5. Quanto tempo você levou para fazer a atividade? Diga quanto tempo você gastou estudando para conseguir fazer a atividade somado ao tempo que você gastou programando. Diga também como esse tempo foi distribuído (se foi sequencialmente, sem descanso, ou vários intervalos de 10 minutos, por exemplo).

A questão em si, no mesmo dia que foi passada eu já tinha entendido como fazer, já o código em si levou 4 dias e uma tarde para finalizar por completo, sem contar o tempo usado para resolver assuntos das outras cadeiras.