

2º Trabalho - 2018/2

Descrição:

Desenvolver uma programa para cadastro e treinamento de pokemons. O programa deve ser desenvolvido em linguagem C#. O foco deste trabalho é avaliar o conhecimento sobre laços, alocação dinâmica, abstração, classes e métodos. Use estes recursos sempre que necessário.

Número Máx de Integrantes: 02.

Valor: 6 pts.

Data de Entrega: 26/11/2018

Apresentação em Sala (prova de autoria)

Envio do código fonte

Requisitos:

Cada Pokémon tem como atributos: Identificador único, Nome, Imagem, qual sua evolução e atributos complementares a sua escolha

A força é calculada pela fórmula $forca = raiz (Altura * Peso + Efeito)$.

O efeito especial é um número entre 1 e 5, atribuído aleatoriamente.

O programa deve conter:

- 1) Cadastro de pokemons (incluir, excluir, alterar, buscar, listar em várias ordens como alfabética, força, altura, etc)
 - 2) Cadastro de treinadores (incluir, excluir, alterar, buscar, listar em várias ordens)
 - 3) Relacionar e remover pokemons e treinadores
 - 4) Treinar Pokémons
 - 5) Salvar todos os dados em arquivo(s)
- Tanto o cadastro de pokemons, quanto de treinadores e respectivas associações devem ser dinâmicos, ou seja, não pode haver quantidades estabelecidas previamente.

O programa deve iniciar lendo, desde que o(s) arquivo(s) exista(m) os dados previamente cadastrados; caso contrário novo(s) arquivo(s) deve(rão) ser criados

O programa deve permitir ao treinador "treinar" seu pokemon; o treinamento realizará um aumento de atributos a sua escolha em um percentual escolhido pelo desenvolvedor em um período de tempo igualmente a escolha. Caso o usuário saia da tela de treinamento antes do tempo estabelecido (não inferior a 1 hora) o mesmo deverá ser interrompido e qualquer ganho será perdido.

NÃO PODE HAVER VARIÁVEIS GLOBAIS !

Forma de avaliação:

A nota será avaliada pela clareza do código, boas práticas de programação, estrutura lógica, adequação requisitos e prova de autoria (avaliação individual).

O aluno que não apresentar domínio do código, obterá nota 0 (zero) no trabalho, e caso seja identificado uma cópia, ambos trabalhos serão anulados.