

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CURSO BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

DOUGLAS CAMPOS SUTIL
MICHELLE BORGES BOTELHO

TRABALHO POO2 "LABIRINTO"

VITÓRIA

2015

Sumário

MiniMundo "Labirinto"	3
Implementado Atualmente	3
Padrão MVC	4
Avaliação da qualidade de código com Sonar	5

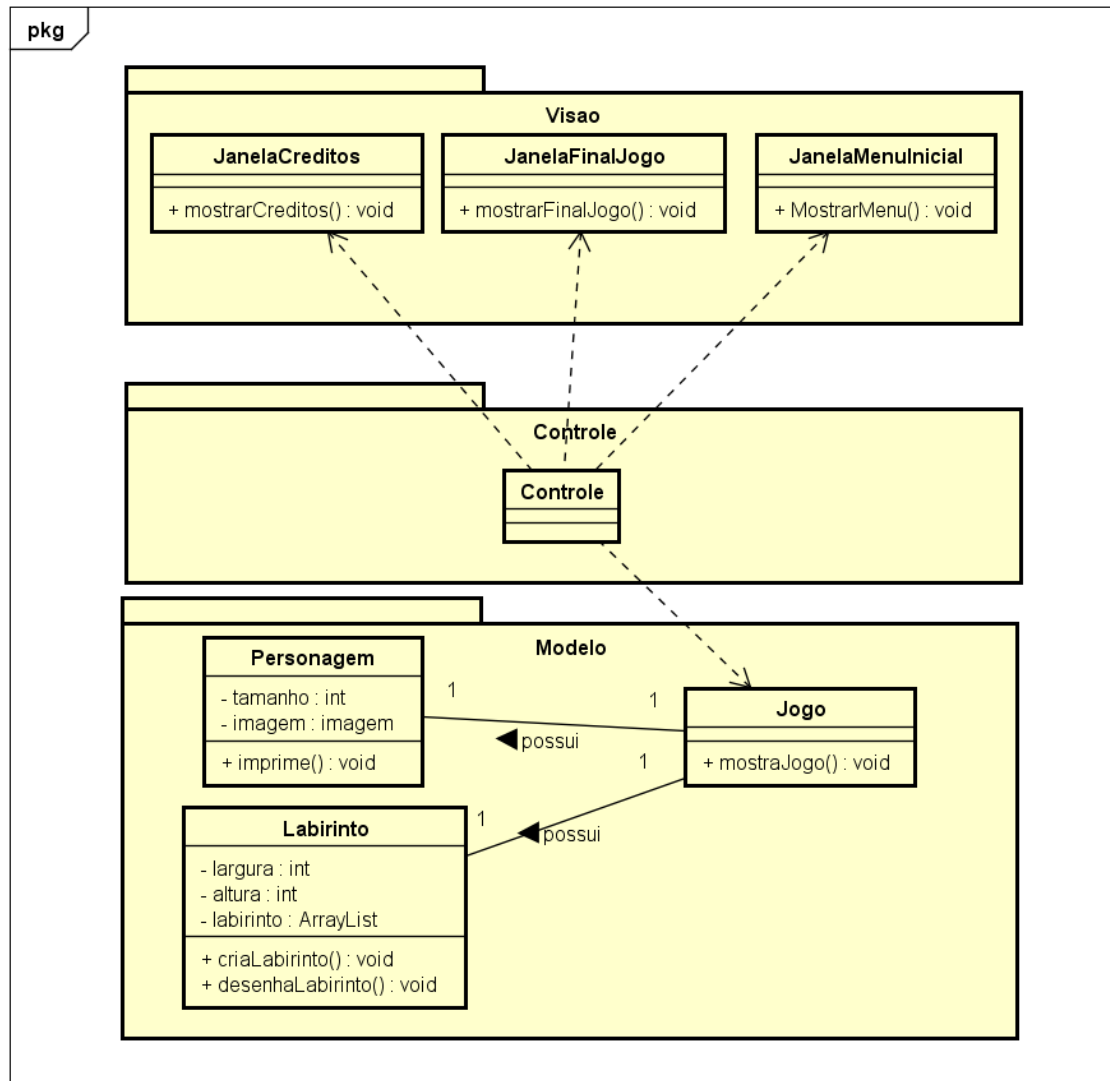
MiniMundo "Labirinto"

O software consiste em um jogo do tipo labirinto. O labirinto é gerado aleatoriamente e seu tamanho varia de acordo com o nível de dificuldade que pode ser: fácil, médio ou difícil. Para dificultar o jogador, não será exibido todo o labirinto só uma área em volta do personagem(sistema de FOG). O objetivo é localizar o final do labirinto no menor tempo possível. Para ajudar o jogador haverá alguns bônus espalhados pelo percurso, como por exemplo: revelar o labirinto todo por um determinado tempo, diminuir o tempo já contabilizado ou aumentar a área de visibilidade. O jogo guardará os melhores recordes de cada nível. Haverá a possibilidade de jogo multiplayer onde ganha quem chegar primeiro no final do labirinto.

Implementado Atualmente

Na versão atual do jogo, o jogador anda com o personagem pelo labirinto procurando a saída e o jogo contabiliza o tempo.

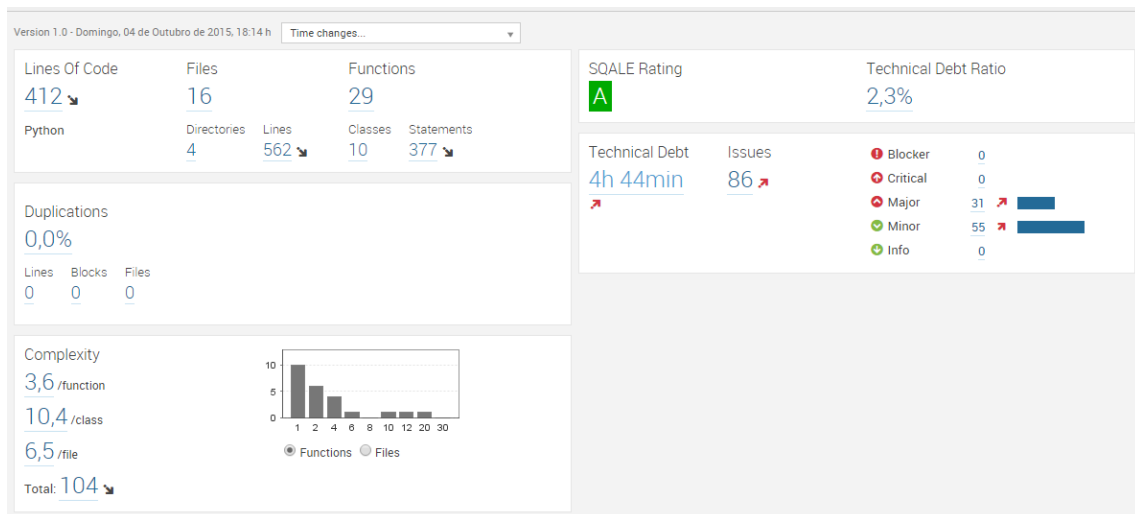
Padrão MVC



powered by Astah

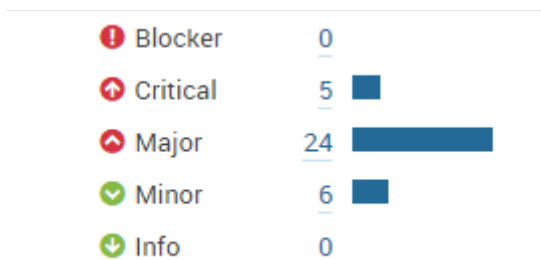
Na camada de visão estão as janelas do jogo. Nela ocorre a coleta de dados do usuário que são enviados para a classe Controle, que por sua vez envia para a classe Jogo que é responsável por controlar o jogo, essa classe é formada por uma labirinto e um personagem.

Avaliação da qualidade de código com Sonar



O código possui uma alta complexidade. Isso pode prejudicar o desempenho do programa, além de tornar o código de difícil compreensão dificultando a manutenibilidade.

Selecionando avaliação de qualidade pela linguagem python tivemos o seguinte resultado:



Os principais erros foram métodos com muitos parâmetros e arquivos com muitas linhas.

