

Especificação do trabalho de confecção de um Jogo

Objetivo

Compreender conceitos relacionados à Sistemas Operacionais, mais especificamente semáforos e threads.

Número de Integrantes

O trabalho poderá ser executado por um grupo de 5 alunos.

Linguagens em que o trabalho pode ser realizado

De acordo com a expertise dos integrantes da equipe. Fiquem atentos se a linguagem usada na programação é compatível com os conceitos pedidos no trabalho.

Entregas

A entrega do trabalho será realizada da seguinte forma:

O grupo deverá entregar o descritivo do que será o trabalho e em que pontos serão considerados os dois requisitos básicos (semáforos, threads).

A entrega será via e-mail do professor (olavo.matos@ifsp.edu.br). No descritivo deverá constar também o nome e o número de prontuário de cada integrante do trabalho.

Dia 10/12/2024 – Entrega do trabalho final (incluindo a apresentação a ser realizada pelo grupo).

Definição do Trabalho

Neste trabalho pretende-se que o grupo implemente um jogo de sua preferência e escolha, que envolva os conceitos discutidos e apresentados em sala de aula. O jogo deve ser implementado fazendo o uso de threads e semáforos. Sejam criativos e pensem em um jogo interessante que permita que vocês apresentem todos os requisitos solicitados. Lembrem-se do tempo de entrega do jogo, sendo assim, atentem-se que a disciplina é de Sistemas Operacionais e não de Interface Gráfica ou Processamento de Imagens!

O que deve ser entregue

- O grupo deverá entregar o descritivo do trabalho indicando qual será o jogo e em que partes serão tratados os elementos solicitados, semáforos e threads.
- O Nome completo e número do prontuário de todos os integrantes do trabalho. A entrega será via e-mail do professor.
- A entrega do trabalho final deve conter o Jogo propriamente dito implementado sendo que Threads e Semáforos devem ser implementados corretamente;

- O jogo pode ser desenvolvido em qualquer linguagem de programação, desde que sejam entregues todas as bibliotecas necessárias para sua execução.
- Deverá ser entregue um “manual do jogo”, demonstrando como se joga. Neste manual devem estar descritas as partes de implementação das Threads e do Semáforo, sendo explicadas o porque e como foram utilizadas.
- Entrega da apresentação do trabalho final – deverá ser entregue também uma apresentação do Jogo.
- Nesta apresentação todos os participantes deverão estar presente (sendo que todos deverão ter suas falas registradas na apresentação). Na apresentação o Jogo deverá ser apresentado, para que seja averiguada sua funcionalidade. Devem também ser explicados no código fonte do projeto os pontos de implementação das Threads e do Semáforo;

Avaliação

Serão considerados para avaliação:

- Implementação correta de semáforos (35%);
- Implementação correta de mais de uma thread (35%);
- Apresentação realizada pelo grupo e entrega da documentação do jogo (30%).

Obs. Trabalhos iguais terão sua nota dividida entre os grupos.

Bom divertimento a todos!!!!