

	P1	P2	P3	P4	P5	Análise do autor
A arquitetura permite ao desenvolvedor adicionar ou modificar geradores?	Sim	Sim	4 – Suporta bem módulos	Sim. Entre os rec	Sim. A arquitetura	
A arquitetura permite ao designer ter o total controle sobre os processos de geração de conteúdo?	Não sei	Sim	4 – Oferece controle ampl	Não, O designer	Sim. Através do I	Principais críticas indicam a falta de acesso do designer ao controlar o orquestrador e validador
A arquitetura permite ao designer saber como suas decisões alteram o processo de geração?	Sim	Sim	3 – Fornece feedback bás	Sim. Um dos req	Sim. Existe um ri	Falta de feedback, além da pontuação do validador
A arquitetura permite o designer alterar e adicionar conteúdos de forma manual?	Sim	Sim	4 – Permite inserção man	Sim.Há uma inst	Sim. O designer	
A arquitetura permite adaptar conteúdos para diferentes jogadores?	Sim	Sim	4 – Adapta conteúdo via F	Sim. O módulo d	Sim. Há coleta d	
A arquitetura permite que os conteúdos sejam orquestrados de forma efetiva?	Sim	Sim	3 – Orquestração básica	(Sim. Existe um c	Sim. O compone	Faltam técnicas de mesclagem e resolução de conflitos
A arquitetura permite validar os conteúdos gerados de forma efetiva?	Sim	Sim	3 – Validação garante facil	Sim. O compone	Sim. O compone	
A arquitetura permite a fácil utilização de variados algoritmos para validar os conteúdos?	Sim	Sim	3 – Interface genérica ace	Sim. O Validator	Sim. O módulo V	
A arquitetura permite interagir com o gerenciador do jogo (GameManager) de forma satisfatória?	Sim	Sim	4 – GameManager intera	Sim. A ContentM	Sim. O GameMa	
A arquitetura permite interagir com o editor de níveis (LevelEditor) de forma satisfatória?	Sim	Sim	4 – LevelEditor dá control	Sim. O LevelEdit	Sim. O LevelEdit	
A arquitetura permite executar o processo de criação de conteúdos de maneira performática e escalável?	Sim	Sim	4 – Geração paralela e ca	Sim. O uso de W	Sim. A arquitetur	Gargalo na orquestração e validação
A arquitetura permite a fácil utilização de variados algoritmos de geração procedural?	Sim	Sim	4 – Suporta múltiplos algc	Sim. O requisito	Sim. A modularid	
A arquitetura é facilmente portada para diferentes engines de jogos?	Não sei	Sim	4 – A interface genérica fa	Sim. A portabilid	Acredito que sim	
A arquitetura é facilmente portada para diferentes tipos de jogos?	Não sei	Sim	3 – Conceitualmente aplic	Sim. Embora foc	Sim. A arquitetura	
A arquitetura pode ser facilmente instanciada?	Sim	Sim	4 – Instanciável via Work	Sim. Cada gerad	Sim. Component	Gerenciamento de Threads podem complicar a implementação
Os requisitos são traduzidos para elementos da arquitetura?	Não sei	Sim	3 – A maioria dos requisit	Sim. Há um map	Sim. O documen	Variabilidade e Compreensividade não têm elemento arquitetural dedicado.
Algum atributo da geração procedural foi deixado de lado?	Não sei	Não	3 – Alguns atributos, com	Não. Todas as m	Diffícil dizer. Poré	compreensividade e controlabilidade de UI não tem elementos da arquitetura dedicados
Os requisitos e atributos de qualidade foram integrados na arquitetura de forma satisfatória?	Sim	Sim	4 – Requisitos e qualidad	Sim. A arquitetur	Sim. A integraçã	