

	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 req 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 ampli 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 – Fornecce feedback bási Sim. Um dos req Sim. Existe um n	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 insti 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 – Orquestraçao 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 interaq 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 algo Sim. O requisito i 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 arquitetur			
A arquitetura pode ser facilmente instânciada?	Sim	Sim	4 – Instanciável via Worke 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	Difícil dizer. Poré comprehensividade 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 qualidadi Sim. A arquitetur	Sim. A integraçã		