

Laudo Checklist

Trabalho 3

O trabalho 3 teve como objetivo otimizar e estruturar melhor o trabalho 1, considerando melhor detalhamento, uso de assertivas e implementar, no possível, o checklist criado no trabalho 2.

O trabalho 1, então, foi parcialmente refatorado. No módulo das funções (`funcoes.c`) foram incrementados os comentários com as descrições, adicionando assertivas, contratos de especificação, descrição das variáveis e resposta esperada de cada função. Também foram descritas as interfaces implícitas e explícitas de cada função.

No cabeçalho (`headers.h`), foram adicionadas assertivas de entrada e saída de cada função, bem como a descrição completa de suas variáveis.

Utilizando a checklist, a categoria de Design de Software foi a mais utilizada para aprimorar o programa, como o item 4 (mesmo idioma para variáveis no mesmo programa), o item 5 (formato padrão de declaração de variável e o item 6 (descrever variáveis com nomes não intuitivos), melhorando, assim, o design do programa. Os itens restantes foram previamente usados no desenvolvimento do programa, passando no laudo.

Para a categoria de Como fazer o Código, o item 8 em específico (utilizar define) não foi implementado, visto a complexidade do programa e variabilidade de constantes utilizada. O item 18 foi utilizado (indentação de código) por todo o sistema, e o item 20 (utilizar tipo de variável adequado) também foi utilizado para aprimorar. O resto dos itens foram previamente usados no desenvolvimento do programa, passando no laudo.

Na categoria de Como testar o Código, o item 6 (outro programador desenvolver os testes do seu programa) não pode ser aplicado por motivos de avaliação do professor, os itens 8 (automatizar os testes) e 9 (integração contínua) não foi implementado por motivo de tempo x complexidade do jogo. O Item 12 (produzir laudo) não foi aplicado pois o próprio CATCH gera o laudo dos testes em tempo de execução, para o desenvolvimento correto do programa. O resto dos itens foram previamente utilizados no desenvolvimento do programa, passando no laudo.

Por fim, na categoria de Como depurar o Código, todos os itens foram seguidos e passaram, devido a especificação inicial do trabalho 1, de complexidade alta em requisitos de depurar o código.