

## Jogo Perfil 360

Aluno: Robertson da Silva Nascimento – 391242

Meu projeto é uma implementação simples do jogo de tabuleiro Perfil. Seguindo as regras estabelecidas no documento de orientação do trabalho, eu o fiz meu da seguinte forma:

1. Tentei me adequar ao padrão visão, controle, e armazenamento. As classes que ficaram com tais responsabilidades foram:
  - a. Armazenamento: Carta, DicaAcao, DicaNormal;
  - b. Controle: TabuleiroControladorGeral, DicasController;
  - c. Visão: Tela.
2. Com o desenrolar da programação, eu percebi que o controle de fluxo de execução do sistema ficaria na classe Tela, que de certa forma não segue os padrões de programação estabelecidos anteriormente, porém, com o intuito de diminuir a complexidade, ou aumentar facilidade de entendimento, achei mais sensato continuar do jeito que estava. A classe TabuleiroControladorGeral ficou um pouquinho grande, porém é nela que a maior parte do software de baseia, ela controla as cartas, dicas, jogador da vez, carta da vez, dica da vez, posição dos peões do jogadores no tabuleiro, informa quando há um ganhar... etc, basicamente como o seu próprio nome diz, ela controla toda a parte interna do programa. A classe DicasController é a responsável por criar uma dica da maneira correta, é nela que ocorre a inserção do polimorfismo no sistema. E por fim a classe Tela que além de controlar o fluxo de execução, é a responsável por ler e tratar todas as interações dos jogadores com o sistema.
3. Alguns detalhes também tiveram que ser estabelecidos sobre como seriam armazenadas e tratadas as informações das cartas do jogo. Sobre isso, foi optado pela utilização de um arquivo de texto txt, nele contendo o texto das cartas em si, e também alguns caracteres de marcação para auxiliar na manipulação da leitura do arquivo. Além de que, essa mesma lógica serviu para eu poder marcar quais dicas eram do tipo instrução, e quais eram os tipos dessas instruções, tendo em vista que são quatro tipos diferentes de instruções, pelo menos nas cinco cartas utilizadas no meu projeto (essas que foram as que estão no documento de descrição do trabalho, como eu disse, é uma implementação simples, mas funcional).

Outro fator que não posso deixar de citar é que nunca havia jogado esse jogo, o mais próximo que vi desse jogo foi uma “mini partida” dele em uma cena do filme (muito bom inclusive) Bastardos Inglórios do diretor Quentin Tarantino. Ou seja, algumas questões só foram aparecer para mim quando eu já estava testando o programa, como por exemplo, quando o jogador recebe uma dica do tipo instrução informando que ele deve fornecer um jogador para avançar ou voltar certa quantidade de espaços, nessa parte eu não havia pensado, ou não sabia que o jogador pode aplicar essa ação ao mediador, pois o mediador também pode ganhar o jogo. Em fim, assim como essa, outras dúvidas surgiram de como é de fato uma partida desse jogo, mas com o auxílio de um excelente vídeo no YouTube (link do vídeo: [encurtador.com.br/eklG3](https://www.youtube.com/watch?v=eklG3)) consegui melhorar meu entendimento.

Para concluir, gostaria de dizer que tenho muita dificuldade em projetar um software começando por diagramas, para mim, tudo só fica mais claro quando começo de fato a programar. Mas em fim, eu entendo que o foco principal da disciplina não é fazer código funcionar, mas sim ele funcionar e seguir os padrões que são estabelecidos com uma razão sensata de proteger o projeto de um ambiente mais propício a erros, ou mais dificultoso de manutenção. Contudo, sendo sincero, eu sinto que não conseguiria ter feito o projeto funcionar e ser jogável se tivesse me preocupado demasiado em seguir padrões, o padrão que tenho maior entendimento é com certeza o de separar o projeto em visão, armazenamento, e controle. Sendo que, não por acaso, foi este o qual eu procurei aplicar no meu trabalho.