

Relatório - EP Fase 2

Laboratório de Programação 2

28 de outubro de 2013

1 Integrantes

- Victor Sanches Portella - N° USP: 7991152
- Lucas Dário - N° USP: 7990940
- Ruan Costa - N° USP: 7990929

2 Introdução

Neste relatório temos como objetivo dar uma explicação concisa sobre a organização das classes no funcionamento do programa atualmente. Para isso, explicaremos o funcionamento do programa inteiro, e iremos nos aprofundar nos assuntos que forem necessários.

3 Funcionamento

Nessa fase o EP ainda não têm o funcionamento de um jogo em si, mas já é possível ver diversos robos agindo em paralelo. Para isso, o script em Perl¹ traduz diversos programas para um arquivo chamado **Main.java**.

Todos os robôs traduzidos serão colocados no mesmo time. Ao rodar o programa, os programas de cada robô será executado até o fim. Quando todos os robos tiverem acabado de executar, o programa será finalizado.

Cada robô imprime as instruções que executou para que seja possível que nós possamos acompanhar a execução de cada robô.

¹Explicação do mesmo feita mais a frente

- 4 Classe Arena
- 5 Classe Programa
- 6 Interfaces
- 7 Tradutor em Perl