



Departamento de Engenharia Informática e de Sistemas

Licenciatura em Engenharia Informática

Programação Orientada a Objectos

Trabalho Prático

Meta 1

“Conquista e expansão territorial”

Trabalho realizado por:

Fábio Souza nº 2018015299 P1/PL

Rui Correia nº 2011014774 P1/PL

Organização do código apresentado

1. QUAIS FORAM AS CLASSES CONSIDERADAS NA PRIMEIRA VERSÃO DA APLICAÇÃO QUE FOI TESTADA?

A primeira versão tem as seguintes classes e principais funcionalidades:

- Mundo
- Territ_inic
- Territor

2. QUAIS OS CONCEITOS/CLASSE QUE IDENTIFICOU AO LER O ENUNCIADO?

Os conceitos identificados foram:

- Mundo
- Império do jogador
- Territórios
- Território inicial
- Continente
- Ilhas
- Tecnologias

3. RELATIVAMENTE A DUAS DAS PRINCIPAIS CLASSES DA APLICAÇÃO, IDENTIFIQUE EM QUE CLASSES OU PARTES DO PROGRAMA SÃO CRIADOS, ARMAZENADOS E DESTRUÍDOS OS SEUS OBJECTOS.

AS PRINCIPAIS CLASSES, MUNDO E Territ_inic SÃO CRIADAS NO INICIO DA EXECUÇÃO DO PROGRAMA, SÃO MANIPULADAS E DESTRUÍDAS NO FIM, ATRAVÉS DE FUNÇÕES DE CLASSE.

4. INDIQUE UM EXEMPLO DE UMA RESPONSABILIDADE ATRIBUÍDA A UMA CLASSE QUE ESTEJA DE ACORDO COM A ORIENTAÇÃO DADA ACERCA DE ENCAPSULAMENTO.

A CLASSE TERRIT É RESPONSÁVEL PELA ATRIBUIÇÃO E CONSULTA DOS OBJETOS TERRITÓRIO

JÁ A CLASSE MUNDO É RESPONSÁVEL POR MANIPULAR O VECTOR DE TERRITÓRIOS.

5. DE ENTRE AS CLASSES QUE FEZ, ESCOLHA DUAS E JUSTIFIQUE POR QUE CONSIDERA QUE SÃO CLASSES COM OBJECTIVO FOCADO, COESO E SEM DISPERSÃO.

A CLASSE TERRIT.

6. RELATIVAMENTE À APLICAÇÃO ENTREGUE, QUAIS AS CLASSES QUE CONSIDERA COM RESPONSABILIDADES DE INTERFACE COM O UTILIZADOR E QUAIS AS QUE REPRESENTAM A LÓGICA?

A CLASSE MUNDO É DE RESPONSABILIDADE DO UTILIZADOR. JÁ A CLASSE Territ_inic A LÓGICA.

7. IDENTIFIQUE O PRIMEIRO OBJECTO PARA ALÉM DA CAMADA DE INTERACÇÃO COM O UTILIZADOR QUE RECEBE E COORDENA UMA FUNCIONALIDADE DE NATUREZA LÓGICA?

Territ_inic.

8. A CLASSE QUE REPRESENTA A ENVOLVENTE DE TODA A LÓGICA EXECUTA EM PORMENOR MUITAS FUNCIONALIDADES, OU DELEGA NOUTRAS CLASSES? INDIQUE UM EXEMPLO EM QUE ESTA CLASSE DELEGA UMA FUNCIONALIDADE NOUTRA CLASSE.

A CLASSE MUNDO.

9. DÊ UM EXEMPLO DE UMA FUNCIONALIDADE QUE VARIA CONFORME O TIPO DO OBJECTO QUE A INVOCA. INDIQUE EM QUE CLASSES E MÉTODOS ESTÁ IMPLEMENTADA ESTA FUNCIONALIDADE. (NÃO É NECESSÁRIO RESPONDER A ESTA PERGUNTA NA META 1)

10. APRESENTE AS PRINCIPAIS CLASSES DA APLICAÇÃO ATRAVÉS DA SEGUINTE INFORMAÇÃO:

Classe: Mundo

Responsabilidades: Criação do ambiente do jogo

Colaborações:

Classe: Territ_inic

Responsabilidades: Criação do território inicial

Colaborações:

Classe: Territor

Responsabilidades: Responsável pela criação dos territórios ao longo do jogo

Colaborações:

Funcionalidades implementadas

Na tabela abaixo está assinalado o grau de realização dos requisitos pedidos para esta meta.

(Esta secção já não se refere ao exemplo anterior, mas às componentes de avaliação da primeira meta do trabalho prático.)

Componente do trabalho	Realizado	Realizado parcialmente	Não realizado
Configuração do mundo (cria) ficheiro e teclado	X		
Conquista de territórios	X		
Visualização dos dados do jogo	X		