

Primeiro Trabalho - Quarta Etapa

MC102 - Algoritmos e Programação de Computadores

Instituto de Computação
Universidade Estadual de Campinas

1º semestre de 2012

Turmas Q e R

Professor: André Santanchè

PED: Daniel Cintra Cugler

PAD: Luis Henrique Pauleti Mendes

Resumo

Considere um cenário em que existem vários mercantes comprando e vendendo mercadorias e serviços, dos planetas e entre si.

Baseado no conjunto de funcionalidades do ambiente Mercante publicadas em (<http://www.ic.unicamp.br/~santanch/teaching/alg/alg-mercante.html>), proponha uma extensão para o ambiente. Este trabalho será realizado em duplas.

Detalhamento

Uma extensão é uma rotina em linguagem C que realizará alguma nova funcionalidade. As categorias possíveis de extensão são:

1) **Nova funcionalidade no ambiente:** por exemplo, a possibilidade de se montar robôs a partir de peças, de se comprar e vender naves.

2) **Serviços:** um exemplo de serviço é o de levantamento de preços. É possível se criar um programa que levante o menor preço de uma mercadoria entre planetas. Esta informação pode ser vendida a outros mercantes a um custo.

3) **Novos recursos de base do ambiente:** recursos de base são funcionalidades que alteram o framework em si e só podem ser implementadas pelo professor, PEDs e PADs. Uma equipe pode sugerir novos recursos que, se acatados, serão implementados e disponibilizados.

Entrega

- Até o dia 16/04 cada equipe deverá entregar um texto de no máximo duas páginas contendo a especificação da proposta.
- No dia 16/04 cada dupla fará uma apresentação de 5 min. da sua proposta. Podem ser usados slides.
- A forma e calendário de implementação serão negociados no dia 16/04.

Avaliação

A nota desta etapa será definida em função de dois critérios apresentados a seguir:

Corretude da implementação

Será atribuído uma nota entre 0 e 7 pontos para avaliar o funcionamento e implementação corretos do sistema. A equipe deve mostrar sua extensão funcionando dentro do ambiente.

Qualidade do projeto e abordagem de implementação

Será atribuído uma nota entre 0 e 3 pontos com o objetivo é avaliar a criatividade e qualidade do projeto e do código produzido. Neste quesito serão valorizados: serviços de grande utilidade e bem avaliados; implementações que possibilitem que o mercante obtenha grande retorno financeiro; implementações criativas; código bem documentado; soluções arrojadas ou que evoluem desafios interessantes de implementação. É importante notar que no item qualidade do projeto, as equipes poderão receber pontos por propostas criativas, mesmo que sejam implementadas pelo professor, PEDs ou PADs (exemplo: novos recursos de base).