

Mestrado Integrado em Engenharia e Gestão de Sistemas de Informação

PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO

Relatório "Game Festival"

Trabalho realizado por:

- **Vítor Alves (A80708)**
- **Filipe Barra (A81234)**
- **Mário Ribeiro (A79590)**

INTRODUÇÃO

Como foi proposto, nós alunos do curso de MIEGSI, realizamos uma aplicação intitulada GameFestival. Foi pedido, aos alunos de MIEGSI que se encontram curriculares na unidade curricular de paradigmas de programação, a realização de um projeto de grupo sobre um festival de jogos. É posteriormente enviado, em forma de ficheiro, uma tabela que contém as funcionalidades implementadas e não implementadas deste trabalho. Além disso, de seguida irá uma breve síntese da aplicação e o seu respectivo diagrama de classes.

Síntese da aplicação

Neste programa encontram-se 3 packages, sendo estes:

-gamefestival:

-Este pacote é onde se encontra o backend da aplicação, ou seja, onde estão definidos os diferentes tipos objectos que irão ser manipulados ao longo da execução da aplicação, assim como os seus ArrayLists correspondentes. Este pacote tem 16 classes.

-interface:

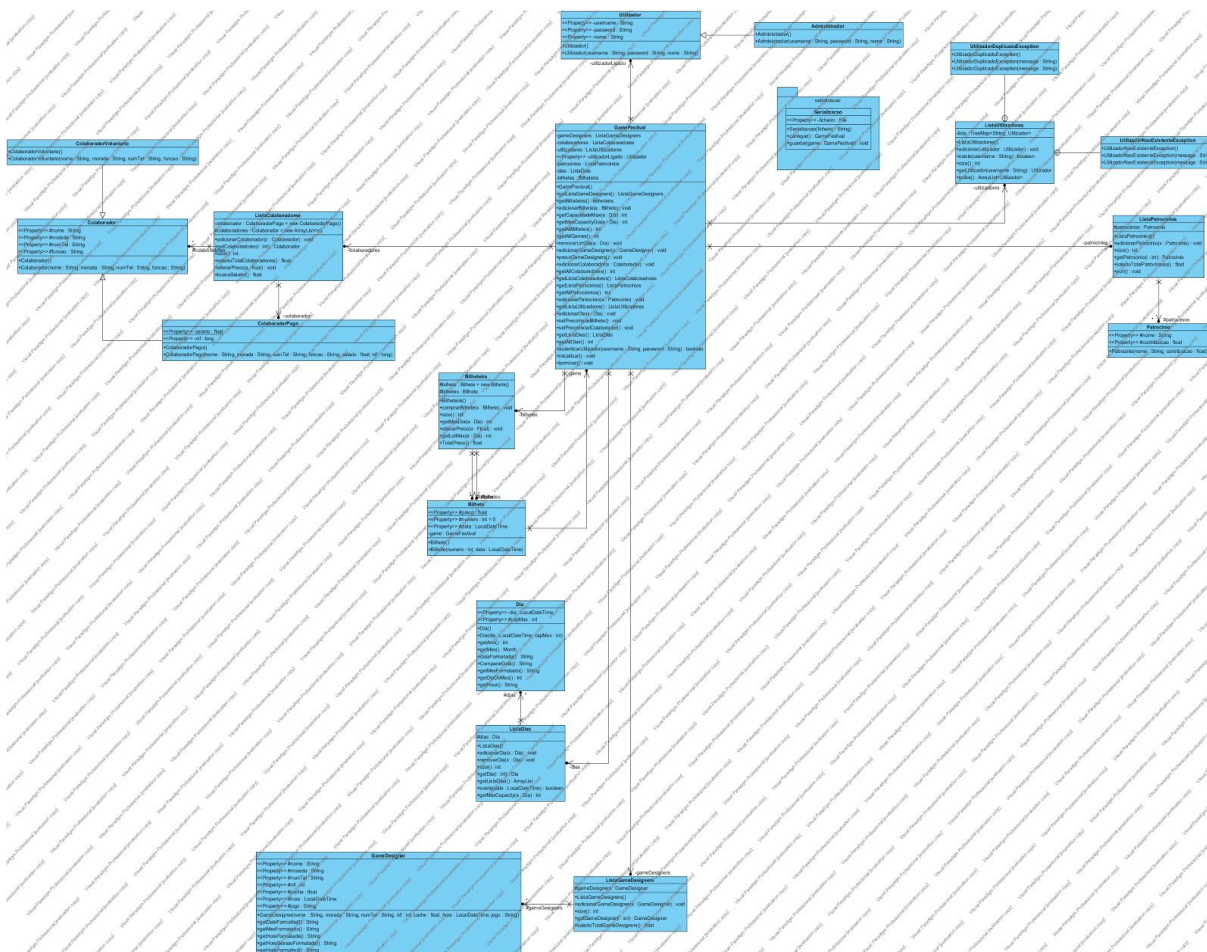
-Este pacote é onde se encontra a Interface Gráfica, isto é, o que vai proporcionar ao utilizador uma forma simples de utilizar a aplicação. Este pacote tem 19 classes.

-gamefestival.serializacao:

-Este pacote é onde se encontram os métodos necessários para guardar e carregar ficheiros . Contêm apenas uma classe.

Diagrama de classes

De seguida, encontrar-se-á o diagrama de classes relativo a este projecto:



Conclusão

Após a realização deste projeto, que abrange todos os conhecimentos abordados e estudados nas aulas, sejam elas práticas, teórico-práticas e teóricas, avaliou-se, que apesar de todas as adversidades encontradas na realização deste projeto de programação existiu, da nossa parte, um empenho em enfrentar tais adversidades fazendo com que avaliemos de modo satisfatório a nossa participação.

Como se encontra na tabela das funcionalidades, a única não implementação deste projeto foi o não desenvolvimento do jogo “Space Invaders”, mas como foi tido em caráter

opcional, não se encontram grandes problemas com esse facto.

É também importante salientar que este projeto foi concluído com um bom funcionamento do mesmo, sendo que o backend e o frontend se encontram bem interligados.

Em suma, este trabalho final na unidade curricular de Paradigmas de Programação conseguiu abranger todos os conhecimentos estudados e tirar um bom aproveitamento dos mesmos.