

2022_1 - PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE II - TA_TN - METATURMA

PAINEL > MINHAS TURMAS > 2022_1 - PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE II - TA_TN - METATURMA > GERAL
> L02E02 - MAKEFILE (1,0 PT)


 Descrição



 Enviar

 Editar

 Visualizar envios

L02E02 - Makefile (1,0 pt)

 **Data de entrega:** sexta, 1 Jul 2022, 23:59

 **Arquivos requeridos:** Makefile ( [Baixar](#))

Tipo de trabalho:  Trabalho individual

Você possui um programa bem simples. Nele, Herói e Vilão herdam de Personagem. Cada Herói possui um Vilão como inimigo (atributo do tipo Vilão) e cada Vilão possui um objetivo. No main são instanciados heróis e vilões e chamado um método específico de cada um que é sobrescrito da classe Personagem para cada um deles.

O projeto está estruturado de acordo com a hierarquia de diretórios abaixo:

```
. programa
├─ Makefile
├─ build/
│   └─ [arquivos.o]
├─ include/
│   └─ Heroi.hpp
│   └─ Personagem.hpp
│   └─ Vilao.hpp
└─ src/
    └─ entidades/
        └─ Heroi.cpp
        └─ Personagem.cpp
        └─ Vilao.cpp
    └─ main.cpp
```

O seu objetivo é unicamente escrever um arquivo **Makefile** para esse programa, seguindo as seguintes orientações:

- Todas as entidades e o arquivo main devem ser **compilados individualmente** e os arquivos *.o resultantes devem ser salvos no diretório **/build/**
- Em seguida, os arquivos compilados devem ser *linkados* em um executável resultante chamado **vpl_execution**, que deve ser salvo no **diretório raiz** da aplicação.

Você pode copiar o arquivo zipado do projeto [aqui](#) para poder fazer o desenvolvimento localmente.

Atenção, a formatação (tabs, espaços, etc) do arquivo Makefile impacta no funcionamento. Uma sugestão é fazer as regras no VSCode e copiar para o Moodle.

[VPL](#)

[◀ L02E01 - Treinador Pokémon \(4,0 pts\)](#)

Seguir para...

[L02E03 - Campo Minado \(3,0 pts\) ▶](#)

