

Universidade de São Paulo

Instituto de Ciências Matemáticas e Computação de São Carlos

SCC204 – Programação Orientada a Objetos

Relatório de desenvolvimento do projeto

Docente:
João Batista

Discente:
Wesley Tiozzo 8077925

- O cronômetro principal está conforme as especificações: progressivo, individual e não zera a cada jogada (exceto pelo cronômetro auxiliar, da jogada atual). Além disso, sua precisão é de milissegundos.

- JFileChooser para escolher onde salvar/carregar o jogo.

As opções do menu são:

1. Salvar jogo: salva jogo em "./salvar.txt".
2. Salvar jogo como: jogador escolhe aonde salvar o jogo(com JFileChooser).
3. Carregar jogo : carrega jogo de "./salvar.txt".
4. Carregar jogo como: jogador escolhe de onde carregar o jogo(com JFileChooser).

- Observações:

1. A cada 5 segundos a funcionalidade autosave salva o progresso em "./autosave.txt".
2. Existe um atalho específico para cada um dessas funcionalidades.

- Implementação de Design Patterns

1. Foi criado uma nova classe (SystemLog) que salva todas os eventos relevantes do sistema em um arquivo ("./system_log.txt"), indicando o tipo da mensagem e a data/hora, e também lança essas informações no console do sistema.
2. O pattern Singleton foi utilizado com sucesso.
3. O pattern Observer foi utilizado na classe Listener, onde o sistema "observa" certas interações para tomar as medidas apropriadas.
4. O pattern Factory é utilizado na classe Peça. Ele é acionado para carregar peças de um arquivo que contém o progresso de um jogo salvo.
5. O pattern Mediator é implementado na classe Tabuleiro, onde é feita a integração entre grande parte dos elementos lógicos (principalmente os dentro do pacote "xadrez.model") e gráficos (principalmente os dentro do pacote "xadrez.view"), assim aumentando o encapsulamento e diminuindo o acoplamento entre estes elementos.