UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

ESCOLA DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA

DISCIPLINA: LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

DOCENTE(S):FERNANDO SOARES

ORIVALDO SANTANA

TURMA:05

GRUPO:14

Relatório do projeto

HYGOR FELYPE DA SILVA CARVALHO

JOAO PEDRO SILVA DE MORAIS

WILLANE PAIVA DE SOUZA

Natal/RN

2015

**1.Equipe de desenvolvimento**

* HYGOR FELYPE DA SILVA CARVALHO – 5B
* JOAO PEDRO SILVA DE MORAIS – 5A
* WILLANE PAIVA DE SOUZA - 5B – LÍDER

**2.Evolução do projeto**

Para a primeira parte do projeto, o grupo optou por realizá-lo em conjunto, marcando encontros no laboratório de informática da escola de ciências e tecnologia (ECT) para o desenvolvimento do mesmo, tendo o realizado de forma constante. Foi procurado, primeiramente, entender como funcionava o jogo, para então começar a desenvolver o código, uma vez que nenhum dos integrantes conhecia o jogo, o que acabou dificultando o andamento do projeto. O código foi desenvolvido por partes, tentando definir quais as variáveis necessárias, para depois gerar as cartas aleatórias dos jogadores, em seguida foi colocado como exibir as cartas restantes após as jogadas, decidir quem seria o vencedor do jogo, para então começar a procurar pelos possíveis erros existentes. Ao final da primeira versão, tivemos um código com mais de 1000 linhas, que foi nos aconselhado a reduzi-lo, o que nos levou a uma segunda versão com, aproximadamente, 600 linhas, visto que ocorria muito condições repetidas desnecessárias, gerando depois uma terceira versão, com pouco mais de 300 linhas, levando a uma melhor visão, mas apresentava erros graves, que até dois dias antes da entrega, não tinham sido corrigidos, ocasionando o surgimento de um outro código, que apresentava mudanças grandes em relação as demais versões, mas tendo um código enxuto e com tamanho razoável.

Na segunda etapa do jogo, optamos por trabalhar em casa, compartilhando o código através de armazenamento em nuvem e comunicando-se através de aplicativos de mensagem instantânea, uma vez que era difícil encontrar um horário em que todos os integrantes estivessem disponíveis. A etapa foi considerada mais fácil pelos integrantes, se comparada a anterior, visto que eram necessárias apenas implementar coisas, mas que acabou sendo prejudicada devido a falta de tempo ocasionada pelas outras disciplinas que os integrantes cursam. Em relação ao código, a versão final teve um tamanho grande, sendo finalizada em mais de 800 linhas, sendo que dessa vez não nos preocupamos em reduzir o tamanho e sim em fazer tudo funcionar corretamente.

**3. Funcionalidades não-concluídas**

Não foi incluído o salvamento do jogo, assim como o carregamento de alguma outra partida, sendo incluído, de forma incompleta, o modo humano x computador, faltando adicionar a esse tipo de jogo, as mãos de onze e de ferro e o truco. Faltou também incluir o menu em cada rodada, como descrito no documento sobre o desenvolvimento da etapa, sendo essa parte realizada de forma automática pelo jogo, exibindo apenas um menu quando é pedido truco.

**4.Dificuldades**

A principal dificuldade encontrada foi entender como o truco funciona, para então transforma-lo na linguagem de programação. Outra dificuldade encontrada foi relacionada a compatibilidade do programa com diferentes sistemas operacionais, visto que os integrantes utilizam sistemas diferentes e muitos comandos eram específicos, sendo necessário trocar sempre que um integrante alterava o código. Além disso, foi difícil reunir a equipe, presencialmente, na segunda etapa, o que prejudicou o desenvolvimento do código, sendo o mesmo finalizado dois dias antes da entrega.

**5. Papel dos integrantes**

Apesar dos integrantes terem trabalhado de forma colaborativa, o integrante Hygor mostrou um grande interesse no desenvolvimento do projeto, sempre disposto a colaborar, por ter uma lógica melhor e melhor entendimento de como tudo funcionava. Já a líder preocupou-se em organizar os passos a serem seguidos para realizar o projeto, colaborando sempre que necessário.

**6. Lições aprendidas**

O projeto propiciou um melhor entendimento dos conceitos aprendidos em sala, uma vez que precisávamos utiliza-los de forma contínua e saber a melhor maneira de utiliza-los. Foi possível aprender melhor sobre a aplicação dos laços contados, que era uma das partes que mais tínhamos dificuldade.

**7. Comentários gerais**

Apesar de cansativo, o projeto é bastante interessante e nos força a entender melhor a disciplina, fixando o que foi aprendido por utilizarmos os conceitos de forma repetitiva. Foi uma pena que não tivemos tempo livre para desenvolver um código melhor e implementar mais coisas.