

Item a avaliar	Nível 1 (0%)	Nível 2 (50%)	Nível 3 (100%)
<p>descrição geral do projeto (0,5)</p>	<p>Não há qualquer descrição ou o que existe não permite perceber de forma clara o pretendido.</p> <p>Ex: Pretende-se implementar o jogo da foca e do urso. (Que jogo é esse, como se joga?)</p>	<p>A descrição está incompleta e embora permita perceber o domínio geral da aplicação não define claramente o contexto mais específico.</p> <p>Ex: Pretende-se implementar o jogo da Sueca usando uma interface gráfica. (Tudo bem, mas é para jogarem 4 jogadores online? 1 jogador e 3 jogadores virtuais (bots)? Qual a interface?)</p>	<p>A descrição refere, sem ambiguidade, o que se pretende implementar, delimitando claramente o âmbito da sua utilização, permitindo a quem lê ter uma ideia clara de qual o produto final.</p> <p>Ex: No exemplo da Sueca, é necessário responder às questões do nível anterior, colocar em anexo ou indicar um link com mais informação sobre o jogo, etc...</p>

Item a avaliar	Nível 1 (0%)	Nível 2 (50%)	Nível 3 (100%)
<p>descrição das funcionalidades esperadas (0,5)</p>	<p>Não existe ou é muito vaga relativamente a funcionalidades concretas.</p> <p>Ex: As funcionalidades são: jogar a sueca e contar os pontos no final.</p>	<p>Descreve as funcionalidades de forma sucinta, mas não o suficiente para que se tenha a perceção do todo.</p> <p>Ex: A aplicação deve permitir jogar o jogo da Sueca, com verificação das regras, e contabilizar os pontos e os dados estatísticos.</p>	<p>Descreve todas as funcionalidades esperadas.</p> <p>Ex: A aplicação permite que 4 jogadores online joguem o jogo da Sueca. O jogador deve cadastrar-se e serão guardados os seus dados pessoais e estatísticos relativos ao jogo. Quando o jogador entra, é colocado numa mesa virtual e, quando estão 4 na mesa, começa o jogo, de acordo com as regras e com a pontuação atualizada permanentemente. Quando termina a partida, os dados estatísticos são atualizados, e é perguntado aos jogadores se querem jogar nova partida: quem responder "não" sai da aplicação, quem disser "sim"</p>

			fica, começando a jogar uma nova partida quando houver novamente 4 jogadores. Em qualquer momento, o jogador poderá consultar os seus dados pessoais e estatísticos.
--	--	--	--

Item a avaliar	Nível 1 (0%)	Nível 2 (50%)	Nível 3 (100%)
descrição das classes, com respetivos métodos e variáveis (1)	<p>Não existe ou não descreve classes coerentes.</p> <p>Ex. Tem uma única classe chamada Jogo que gere o jogo todo.</p>	<p>Classes sem métodos e variáveis, ou métodos na classe errada.</p> <p>Ex. Inserção de dados pessoais do jogador na classe Jogo em vez da classe Jogador.</p>	<p>Classes com métodos e variáveis esperados, as relações entre classes, etc...</p> <p>Ex.</p> <p>Classe Jogador e subclasses JogadorHumano, JogadorMáquina.</p> <p>Na classe Jogador temos as variáveis id (identificador), nome (nome do jogador), perfil (outros dados pessoais), dados estatísticos (dados relativos aos jogos anteriores) e métodos de ler e escrever dados, que acedem às variáveis da classe. As subclasses implementam o método jogar de formas diferentes.</p>

Item a avaliar	Nível 1 (0%)	Nível 2 (50%)	Nível 3 (100%)
Código coerente com o texto apresentado (1)	Não é apresentado o código ou o código não tem nada a ver com o descrito anteriormente.	<p>O código apresenta diferenças relativamente ao que foi especificado anteriormente.</p> <p>Ex. As subclasses não são definidas corretamente: class subclasse(classe):</p> <p>Algumas variáveis ou métodos não aparecem.</p>	Há uma total correspondência entre o que foi descrito e as classes, métodos e variáveis.

Item a avaliar	Nível 1 (0%)	Nível 2 (50%)	Nível 3 (100%)
erros durante a execução (1)	O programa falha sem qualquer intervenção do utilizador.	<p>O programa falha em situações específicas, normalmente por falta de verificação de casos particulares.</p> <p>Ex. Tentar abrir um ficheiro inexistente, índices fora do domínio, etc...</p>	<p>Programa sem erros de execução.</p> <p>Nota: nesta fase, haverá pouco código, pelo que colocando a instrução "pass" deve evitar problemas de maior.</p>

NOTA FINAL

Como foi referido na sessão online, pode haver alterações durante o projeto, devem ser relatadas nos relatórios futuros. Neste momento há uma ideia, que deve ser tão clara quanto o possível, para terem uma linha definida do que vão fazer, mas durante o projeto pode haver funcionalidades novas que resolvem implementar por fazerem sentido ou outras que deixam de fazer sentido. É como se projetassem uma casa perfeita, mas depois descobrem que aquela janela é demasiado grande e tira espaço ao quarto ou que dava jeito uma dispensa maior na cozinha. Se for fácil alterar e melhora a casa, altera-se.