

5ª Avaliação

CURSO: Técnico em Informática para Internet

DISCIPLINA: Modelagem de Domínio e Conceitos de Orientação a Objetos

CARGA HORÁRIA: 54 horas (72 aulas)

TURNO: Matutino / Vespertino

PROFESSOR(A): Fernando Tamberlini Alves

1. Avaliação do 2º Bimestre

- Elaboração de Diagrama de Classes do Jogo da Cobra (Engenharia Reversa) disponibilizado no endereço abaixo:
 - Jogo: <https://ftamberlinidev.github.io/jogoCobra/>
 - Repositório: <https://github.com/ftamberlinidev/jogoCobra>
- Prazo de Entrega: 17/12/2025
- Entregável: arquivo em formato .pdf via SIGAA

2. Descrição da Avaliação

Identificar as classes, os atributos, os métodos e os relacionamentos do jogo IFRJ Game.

3. Atividades

- a. A partir dos códigos escritos em JavaScript (.js) do “Jogo da Cobra” identifique as classes envolvidas e elabore o digrama de classe correspondente;
- b. Os nomes das classes, atributos e métodos deverão obedecer a notação Camel Case;
- c. Considere qualquer programa funcional ou objeto como se fosse uma classe;
- d. Identifique os relacionamentos entre as classes;
- e. Códigos em Javascript: disponíveis em:
 - a. Jogo: <https://ftamberlinidev.github.io/jogoCobra/>
 - b. Repositório: <https://github.com/ftamberlinidev/jogoCobra>