

6ª Avaliação

CURSO: Técnico em Informática para Internet

DISCIPLINA: Modelagem de Domínio e Conceitos de Orientação de Objetos

CARGA HORÁRIA: 54 horas (72 aulas)

TURNO: Matutino / Vespertino

PROFESSOR(A): Fernando Tamberlini Alves

1. Avaliação do 2º Bimestre

- Codificação de Melhorias no Jogo da Cobra
- Prazo de Entrega 17/12/2025
- O aluno deverá fazer um fork do repositório do professor disponibilizado em:
 - <https://github.com/ftamberlinidev/jogoCobra>
- Depois deverá “commitar” as suas alterações no próprio repositório e fazer o deploy da sua versão final;
- O aluno deverá encaminhar via SIGAA a URL do seu repositório e do deploy da sua versão do jogo.

2. Descrição da Avaliação

Implementar qualquer melhoria, alteração ou correção no “Jogo da Cobra” (cada melhoria terá a pontuação de 2 pontos).

As melhorias deverão ser indicadas no campo de mensagem da tarefa do SIGAA:

Sugestões:

- a. Alterar a cor tela, do placar e da cobra;
- b. Incluir/alterar novos sons;
- c. Corrigir a pontuação que não zera após o fim do jogo;
- d. Incluir fim de jogo com após uma determinada pontuação;
- e. Incluir alimentos diferente e com pontuação diversa;
- f. Adaptar a tela do jogo ao tamanho do dispositivo;

Obs: O aluno deverá evoluir o código existente. Não poderá substituir todo o código.