

4ª 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

ANO: 2024

SEMESTRE: 4º

PROFESSOR(A): Fernando Tamberlini Alves

1. Avaliação do 2º Bimestre

- Elaboração de Diagrama de Classes do Jogo IFRJ Cobra
- Prazo de Entrega 16/09/2024
- 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 partir dos códigos escritos em JavaScript (.js) do jogo “IFRJ Cobra” identifique as classes envolvidas e elabore o digrama de classe correspondente;
- Os nomes das classes, atributos e métodos deverão obedecer a notação Camel Case;
- Todos atributos e métodos deverão ser públicos;
- Considere qualquer programa funcional ou objeto com se fosse uma classe;
- Identifique os relacionamentos entre as classes;
- Códigos em Javascript:
 - tela.js/cenário.js
 - placar.js
 - cobra.js
 - comida.js/alimento.js
 - objetoJogo.js
 - jogo.js