

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Campus de Curitiba (Brasil) - **Departamento Acadêmico de Eletrônica (DAELN)**.
Disciplina: **Fundamentos de Programação 1- IF61C/Turma: S11. Prof: Jean M. Simão.**
Curso: **Engenharia Industrial Elétrica, ênfase Eletrônica/Telecomunicações.**
Trabalho de Fundamentos de Programação 1.

Conforme dito em sala, cinquenta por cento (50%) da nota da segunda parcial advém de um trabalho. A parte prática deste trabalho consiste em desenvolver/implementar um 'jogo' em linguagem C ou até mesmo em C++, desde que em uma linguagem ou outra. Isto é proposto visando ampliar a aplicação dos conceitos aprendidos em classe ou mesmo a aplicação de novos conceitos aprendidos extra-classe.

Assim sendo, o jogo escolhido para ser implementado deve ter complexidade tal que permita utilizar diversos recursos da linguagem, sobretudo os ensinados em sala. Portanto, aconselha-se conversar com o Professor da disciplina para verificar se o jogo escolhido se faz apropriado.

Uma vez escolhido e implementado o jogo, este será expresso em um documento escrito. O documento será entregue no dia da apresentação do trabalho, cf. combinado em sala. Tanto a apresentação da implementação do jogo quanto o documento escrito serão avaliados, permitindo compor uma nota para o trabalho.

Quanto ao trabalho escrito, este deve conter um conjunto de elementos. Justamente, este texto lista (de forma não exaustiva mas fundamental) os elementos a serem avaliados no trabalho. Ao bem da verdade, estes elementos foram citados em sala e, além do mais, expressam o que o senso comum espera de um trabalho de uma disciplina 'técnica' como a disciplina em questão.

Enfim, os elementos são:

- Capa/contracapa contendo os nomes da dupla.
- Resumo.
- Introdução - Motivação, objetivo, objeto de estudo (i.e. o jogo).
- Explicação do jogo em si – aconselha-se utilizar telas dele para melhor explicá-lo.
- Explicação da implementação do jogo
 - aconselha-se utilizar um fluxograma para explicar a dinâmica do programa e mesmo parte do código (caso realmente se faça necessário).
 - aconselha-se, até mesmo, utilizar um 'diagrama de blocos' para explicar os módulos existentes (e.g. funções ou conjunto de funções) e suas conexões.
 - aconselha-se valorizar as 'sofisticações' que tenham sido realizada, como uma eventual função que permita ao jogador humano enfrentar um 'jogador artificial'.
 - aconselha-se o uso de biblioteca gráfica, pois isto valoriza o trabalho tanto esteticamente quanto conceitualmente (demonstrando capacidade de 'pesquisa').
- Tabela de conceitos utilizados e não utilizados, em relação aos aprendidos, justificando o uso ou não uso.
- Conclusão – esta pode englobar a qualidade técnica atingida e mesmo a opinião da dupla sobre o desenvolvimento do trabalho.
- Trabalhos futuros – como o trabalho pode ser melhorado e porque já não o foi.
- Bibliografia.
- Anexo(s) – o código ou o essencial dele, por exemplo.

Lembra-se ainda que trabalhos acadêmicos são feito segundo a ABNT, em linguagem correta, objetiva e em norma culta.