

Avaliação de monografias

1. Moving Bob

Nome do aluno: Guilherme Fernandes Otranto.

Orientador: Junior Barrera.

Ano: 2007.

Nota: 10.0.

1.1. Resumo

Moving Bob é uma biblioteca gráfica desenvolvida em Java e estruturada na forma de *Model-View-Controller* (MVC). A interface gráfica foi desenvolvida utilizando as bibliotecas gráficas Java Open Graphics Library (JOGL) e Swing (biblioteca para criação de interfaces). Os objetos tridimensionais foram modelados através do formato .obj, que contém informações sobre vértices, faces, texturas e vetores normais aos vértices. Há também o suporte à animações.

O primeiro passo no desenvolvimento do projeto foi a modelagem do sistema, através do diagrama estrutural do MVC, diagrama de fluxo de dados e diagrama de classes. Com o projeto modelado, foi criado um protótipo com funcionalidades limitadas. A seguir foram introduzidas funcionalidades adicionais, sempre com testes para garantir qualidade de código. O projeto foi bem sucedido pois cumpriu o objetivo de facilitar o desenvolvimento de aplicativos gráficos.

1.2. Avaliação da parte técnica

A monografia aborda todos os aspectos previstos de forma clara e objetiva. O aluno expôs suas motivações e objetivos e justificou suas escolhas durante o desenvolvimento do projeto. As atividades executadas estão bem documentadas e pode-se entender o funcionamento do sistema com facilidade.

1.3. Avaliação da parte subjetiva

O aluno relacionou bem as disciplinas cursadas durante sua formação com cada etapa do desenvolvimento do projeto. Além disso, o aluno detalhou como algumas disciplinas o ajudou a resolver problemas mais específicos durante o desenvolvimento do trabalho.

1.4. Comentários

Acho importante realizar um trabalho que possa ser utilizado pela comunidade, como foi o caso deste sistema.

2. aMaze Unknown

Nome do aluno: Itai de Ávila Soares.

Orientador: Flávio Soares Corrêa da Silva.

Ano: 2010.

Nota: 9.0.

2.1. Resumo

AMaze Unknown é um jogo multiplayer desenvolvido em *Python* que pode ser jogado em rede e em plataformas distintas, com o atrativo de ser facilmente estendido. O objetivo do jogador é escapar de um labirinto, passando por diversos mini-games em sua trajetória. A engine gráfica multiplataforma *Panda 3D* foi escolhida para desenvolver o jogo, enquanto a ferramenta 3D Studio Max foi utilizada para a modelagem gráfica.

O projeto foi desenvolvido de forma incremental e iterativa. Após um levantamento inicial de requisitos, o desenvolvimento foi realizado através de iterações curtas, com objetivos definidos e sempre acompanhadas por testes. Foram necessários estudos sobre modelagem física, rede, inteligência artificial e padrões de design. O sistema final possui todas as funcionalidades propostas e foi considerado bem sucedido.

2.2. Avaliação da parte técnica

O texto é claro e fornece informações sobre cada elemento do jogo. O modelo de desenvolvimento está bem descrito e as atividades foram detalhadas com clareza. Os problemas foram enumerados e suas soluções apresentadas. Todos os aspectos previstos estão presentes.

2.3. Avaliação da parte subjetiva

O aluno relacionou poucas disciplinas com seu trabalho, mas explicou a contribuição de cada uma para o sucesso do mesmo. Acredito que o trabalho deveria abranger o máximo de disciplinas possível.