

Trabalho 1

1 Introdução

O objetivo deste trabalho é desenvolver um jogo em Javascript. Como resultado, o aluno aprenderá uma linguagem com vinculação dinâmica de tipo bastante poderosa.

O trabalho deve ser desenvolvido em equipe. O código deverá ser entregue para o professor e o trabalho apresentando individualmente por cada membro da equipe. A nota é individual, o aluno que demonstrar falta de conhecimento do código, ficará com nota zero.

O compartilhamento de informações entre as equipes é permitido, mas o compartilhamento de código não é. Trabalhos que tenham código igual serão anulados. Veja a resolução Resolução N° 008/2007-COU para as possíveis sanções disciplinares.

Equipe: até duas pessoas.

Data de entrega: 21/07/2011 até as 23:00h.

Forma de entrega: o trabalho deve ser submetido para o email `malbarbo@gmail.com`, em um arquivo compactado (em formato zip, outros formatos não serão aceitos) com o nome `codigodisciplina_ra1_ra2.zip`, onde ra1 e ra2 são os ras dos membros da equipe (utilize o script `criar-zip` que acompanha o jogo exemplo).

Apresentação: a forma e as datas de apresentação serão definidas em breve.

2 Descrição

Escrever um jogo em Javascript. O jogo deve ter as funcionalidades básicas que o permitam ser jogado. A equipe deve escolher um dos seguintes jogos: Bejeweled, Bomberman, Columns, Same, Snakes, Sokoban, Tetris.

Se a equipe quiser escolher outro jogo deve entrar em contato com o professor para discutir a escolha.

Um exemplo de jogo (campo minado) está disponível na página da disciplina. As equipes podem utilizar qualquer parte do código deste jogo no trabalho.

3 Avaliação

O trabalho será avaliado de acordo com os critérios:

- Corretude: o jogo tem que funcionar.
- Completude: o jogo tem que ter as funcionalidades básicas que o permitam ser jogado.
- Boas práticas de programação e uso adequado dos recursos da linguagem: o código deve estar bem escrito e organizado.
- Testes de unidade (extra): a equipe que obter pelo menos 90% da nota nos critérios anteriores, poderá ganhar um ponto (1,0) extra na média se escrever testes que apresentem 100% de cobertura da lógica do jogo (não é necessário incluir a parte gráfica nos testes).

A qualidade da parte gráfica do jogo não será avaliada.

4 Links

4.1 Sobre a linguagem

- https://developer.mozilla.org/en/JavaScript/A_re-introduction_to_JavaScript
- <https://developer.mozilla.org/en/JavaScript/Guide>
- <https://developer.mozilla.org/en/JavaScript>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
- http://en.wikipedia.org/wiki/JavaScript_syntax

4.2 Referências e apis

- <https://developer.mozilla.org/en/JavaScript/Reference>
- <http://www.w3schools.com/jsref/default.asp>
- <http://diveintohtml5.org/canvas.html>

4.3 Teste

- <http://pivotal.github.com/jasmine/>
- <http://code.google.com/p/js-test-driver/>

4.4 Livros

- JavaScript: The Definitive Guide: Activate Your Web Pages
- JavaScript: The Good Parts

4.5 Sugestão de estudo, você não vai utilizar isto para fazer este trabalho, mas vale a pena dar uma olhada

- <http://angularjs.org/>
- <http://nodejs.org/>