

Projeto Tetris

SCC0504 - Programação Orientada a Objetos (2018)

Grupos

Num.	Nome
------	------

1	Guilherme Henrique Ribeiro Coelho
	Jamille Sodré Pache Gomes
	Matheus Vinicius Gouvea de Godoi
	Gabriel Angelo Sgarbi Cocenza

2	Eduardo Molina
	Fernanda Federici
	Julio Bueno
	Lucas Mantovani

3	Beatriz Guidi
	Rafael Doering Soares

4	Luiz Guilherme Martins Adorno
	Reinaldo Mizutani
	Hugo de Azevedo Vitulli
	Rodrigo Luiz Pereira dos Santos

	Giovanna Gonçalves Cutieri
--	----------------------------

5	Vitor Sobral
	José Luiz

6	Allan Maniero Garbozza
	Cindy Bae
	Juliana Perfeito dos Santos
	Rodolfo Luís Cassimiro

7	Adolfo Victor F. Lima
	Rafael Pastre
	Arthur Demarchi
	Gustavo Pedralino de Oliveira

8	Sérgio Ricardo Gomes Barbosa Filho
	Lucas Noriyuki Yoshida

Num.	Nome
------	------

9	Antonio Adolpho Rugain de Barros
	Thiago Dominicheli Barbier
	Tsai Chen Zhe
	Ricardo Atakiama

10	Leandro Sena
	Felipe Araújo Matos
	Gustavo Passos
	Eric Azevedo

11	Victor Hugo de Lima Grecca
	Felipe Rabachute Veloso
	Glauco Henrique Borges da Costa
	Alex Galhardo Vieira

12	Brendon Hudson
	Sergio Toledo Piza
	Matheus Carvalho Raimundo

13	Guilherme Balloni
	Rogério Souza
	Tiago Aude
	Ian Brant

14	Gabriel Pedrosa
	Gustavo Okuda

15	Roberto Batista Teixeira
----	--------------------------

16	Vinícius Leite Ribeiro
	Juliano Fantozzi
	Pedro Pastorello

Cronograma de apresentação

Horário	29/06/18 (sexta)
19:00 as 19:10	G8
19:10 as 19:20	G3
19:20 as 19:30	G5
19:30 as 19:40	G11
19:40 as 19:50	G14
19:50 as 20:00	G6
20:00 as 20:10	G9
20:10 as 20:20	G2
20:20 as 20:30	G1
20:30 as 20:40	G16
20:40 as 20:50	G13
20:50 as 21:00	G10
21:00 as 21:10	G12
21:10 as 21:20	G7
21:20 as 21:30	G15
21:30 as 21:40	G4

Local das Apresentações

Sala 5-003.

Instruções

- Cada apresentação deve ter, no máximo, 10 minutos. Espera-se que o grupo apresente uma ideia geral da solução utilizada.
- O intuito das apresentações é que todos os grupos vejam as soluções de todos os outros. Na sua apresentação, faça comentários do tipo:
 - Foram criadas mais classes em comparação com o framework original?
 - Quais requisitos mínimos do projeto não foram atendidos?
 - Quais funcionalidade adicionais foram implementadas?
 - Se possível, execute o jogo rapidamente para que todos possam ver as interfaces gráficas. Na impossibilidade, mostre os *screenshots* principais do programa.
- As apresentações podem ser feitas pelo computador da sala ou em notebook próprio.

Entrega do Trabalho

- A data limite para entrega do trabalho foi estendida para **29/06/18 às 18:00h**. As entregas deverão ser feitas via Moodle (ver Projeto Tetris -> Entrega dos Prejetos).
- Apenas UM integrante de cada grupo deve fazer a submissão do arquivo ZIP do projeto.
- Não serão aceitas entregas após essa data.