Avaliações das monografias

Hugo Corbucci - No USP: 4894610

1 Introdução

Duas monografias sobre projetos realizados em grupos foram analisada por se assemelharem ao caso do autor (eu). Dentre os projetos realizados nos últimos 4 anos, procuraram-se projetos feitos em grupos de 3 alunos. Um deles deveria ter um nota excelente e outro uma nota mediana. Assim seria possível entender o que faz a diferença entre uma boa monografia de projeto e uma mediana.

O projeto "JAdaptiveForms - Gerador dinâmico de formulários" realizado pelos alunos Giuliano Mega e Peter Kreslins Junior é de 2003. Foi o projeto em grupo que obteve nota mais alta nos últimos 4 anos por isso optou-se por avaliá-lo.

O projeto "SpacewarZ Advance" realizado pelos alunos Fernando Pedreira de Feitas França, Gabriel Dias Cesario e Wendel Scardua é de 2004.

2 Avaliação de "JAdaptiveForms - Gerador dinâmico de formulários"

2.1 Informações gerais

O projeto foi realizado em grupo no ano de 2003 e obteve nota máxima para ambos integrantes: Giuliano Mega e Peter Kreslins Junior.

Apenas a parte subjetiva do Peter foi analisada pois a parte do Giuliano não estava disponível.

2.2 Resumo

A monografia abordou a necessidade que existe de facilitar a entrada de dados em softwares tanto para o usuário quanto para o programador. Essa necessidade foi definida com diversas reuniões entre o grupo nas quais foi possível determinar precisamente o trabalho a ser feito. Assim baseando-se no modelo de objeto adaptativo proposto por Joe Yoder iniciou-se o trabalho de desenvolvimento de uma ferramenta adaptável para suprir a necessidade exposta.

Diversos problemas foram encontrados durante a definição do trabalho e várias soluções propostas a respeito de cada um deles. Como conseguir definir em um arquivo de configurações as necessidades visuais de um formulário e como tornar isso simples são dois dos múltiplos problemas descritos no trabalho. Finalmente a monografia aponta a direção que o projeto poderia seguir no futuro para facilitar seu uso.

2.3 Avaliação da parte técnica

Muito detalhada e com várias discussões a respeito do trabalho, a parte técnica apresentou muito bem e de forma clara as várias dificuldades que surgiram no projeto. Seguindo a estrutura proposta, a monografia se estende principalmente sobre como foi definido a arquitetura e implementação do programa apresentando amplamente as discussões realizadas.

A apresentação dos problemas e a linha de raciocínio seguida que leva de um problema ao outro e às suas respectivas soluções mostra claramente o esforço envolvido para facilitar ao máximo o uso do programa.

2.4 Avaliação da parte subjetiva de Peter Kreslins Junior

O projeto foi relacionado de maneira bem detalhada com as diversas matérias do curso. Suas experiências de desenvolvimento de um projeto por completo também foram expostas. É fácil notar que o trabalho foi algo realmente importante para o autor (que destaca esse fato).

O autor aproveitou também a sessão para expor seus sentimentos a respeito da importância da experiência acadêmica que viveu e da satisfação que realizar um projeto próprio tráz. Este tipo de avaliação fundamentada transmite uma vontade de aproveitar bem esse tempo que é essencial.

2.5 Comentários

Esta monografia realmente foi a melhor de todas que li. Todas as 8 outras monografias lidas não exibiam claramente todos os problemas enfrantados no desenvolvimento do trabalho nem era tão clara a respeito do que é necessário para poder desenvolver um projeto por competo.

Acredito que esta metodologia deva servir de modelo no que diz respeito à descrição técnica do projeto. Creio também que serei influenciado pela parte subjetiva de Peter Keslins já que ela me motivou bastante e desejaria transmitir essa motivação.

3 Avaliação de “SpacewarZ Advance”

3.1 Informações gerais

O projeto foi realizado em grupo no ano de 2004 por um grupo de três alunos.

Fernando Pedreira de Freitas França, Gabriel Dias Cesario e Wendel Scardua obtiveram nota 9 na monografia sobre o projeto.

Uma única avaliação da parte técnica foi feita mas as partes subjetivas foram analisadas separadamente procurando relevar as diferenças e semelhanças.

3.2 Resumo

A monografia apresenta o projeto de desenvolvimento de um jogo de estratégia baseado em turnos para o console videogame “Gameboy Advance” (GBA). O jogo consiste em conquistar territórios e dominar o adversário com unidades de batalha. Assim as partes mais importantes do jogo são relativas às batalhas e à visão de cada unidade. A primeira envolve um sorteio baseado no poder das unidades e a segunda deve determinar o que uma unidade enxerga ou não.

Para poder criar o jogo, seus autores utilizaram diversas ferramentas mas tiveram que criar algumas para facilitar a criação das campanhas do jogo e das unidades e evoluções destas. A primeira que cria campanhas gera um arquivo que é posteriormente convertido para código C para ser embutido no console. A segunda permite montar um grafo de dependência entre evoluções de unidades e se preocupa com os problemas possíveis como ciclos. Finalmente criaram uma pequena linguagem de script para descrever os eventos do jogo e um parser Perl para transformar esses scripts em código C.

3.3 Avaliação da parte técnica

O texto da parte técnica é claro e bem escrito apesar de não estar muito elaborado. A estrutura sugerida para a elaboração da monografia foi seguida mas a parte relativa aos produtos desenvolvidos ficou pouco detalhada. Pela descrição das ferramentas desenvolvidas para elaboração do jogo existiu uma quantidade considerável de desenvolvimento teórico. Os algoritmos de grafos e os problemas de conceitos de linguagens de programação resolvidos para desenvolvimento das ferramentas não foram apresentados.

De maneira geral, a monografia apresenta tudo que foi pedido mas elaborou muito pouco sobre como foi realizado todo o desenvolvimento e quais foram os problemas teóricos encontrados e superados.

A parte de organização da equipe também deixou um pouco a desejar dado que não explicitou quais foram as partes em que cada membro focou-se.

Sendo assim, a parte técnica apresentou tudo que deveria apresentar mas não elaborou o suficiente a respeito do trabalho realizado.

3.4 Avaliações das partes subjetivas

3.4.1 Fernando Pedreira de Freitas França

As diretrizes apresentadas para a parte subjetiva foram seguidas perfeitamente e o aluno explicou quais foram as experiências mais marcantes do desenvolvimento.

Apresentou também algumas matérias do curso que segundo ele foram essenciais para permitir o desenvolvimento do projeto.

3.4.2 Gabriel Dias Cesario

Novamente as diretrizes foram seguidas apesar da elaboração ter sido um pouco mais simples que a do Fernando. É interessante notar que o aluno não se limitou a comentar a relação boa que o curso teve com o projeto mas também elementos do curso que deixaram a desejar e trouxeram dificuldades para a elaboração do projeto.

Um pequeno detalhe relevante é o seguinte:

O autor menciona uma frustração a respeito da Inteligência Artificial (I.A.) do jogo, porém ele não menciona a matéria de I.A. como matéria relevante do curso.

Apesar disso o autor apresentou suas espectativas a respeito do futuro do projeto o que demonstra um interesse pela continuidade deste.

3.4.3 Wendel Scardua

Mais uma vez as diretrizes foram seguidas. Vale notar que o aluno apresentou suas experiências técnicas mas, ao contrário dos outros, também mencionou os problemas pessoais enfrentados e as dificuldades que surgem de um trabalho em grupo.

Suas esperanças para o futuro do projeto também foram mencionadas apesar do enfoque dado pelo aluno a respeito dessas esperanças ter sido menor do que o dado pelo Gabriel.

A apresentação das matérias relevantes do curso também foi mais concisa apesar de dizer que todas as matérias contribuiram de alguma forma para o trabalho.

3.5 Comentários

De forma geral a monografia está completa no sentido que apresenta tudo que era pedido. No entanto, ela não demonstra, ao meu ver, todo o trabalho envolvido no projeto. Acredito que ela estaria muito mais honesta se o trabalho desenvolvido tivesse sido descrito de maneira mais aprofundada explicando os problemas teóricos encontrados e as soluções que foram aplicadas.

Assim fica a observação de que o projeto realizado é muito bom e conta com muitos recursos interessantes mas a monografia não conseguiu expor suficientemente todo o trabalho que foi realizado.