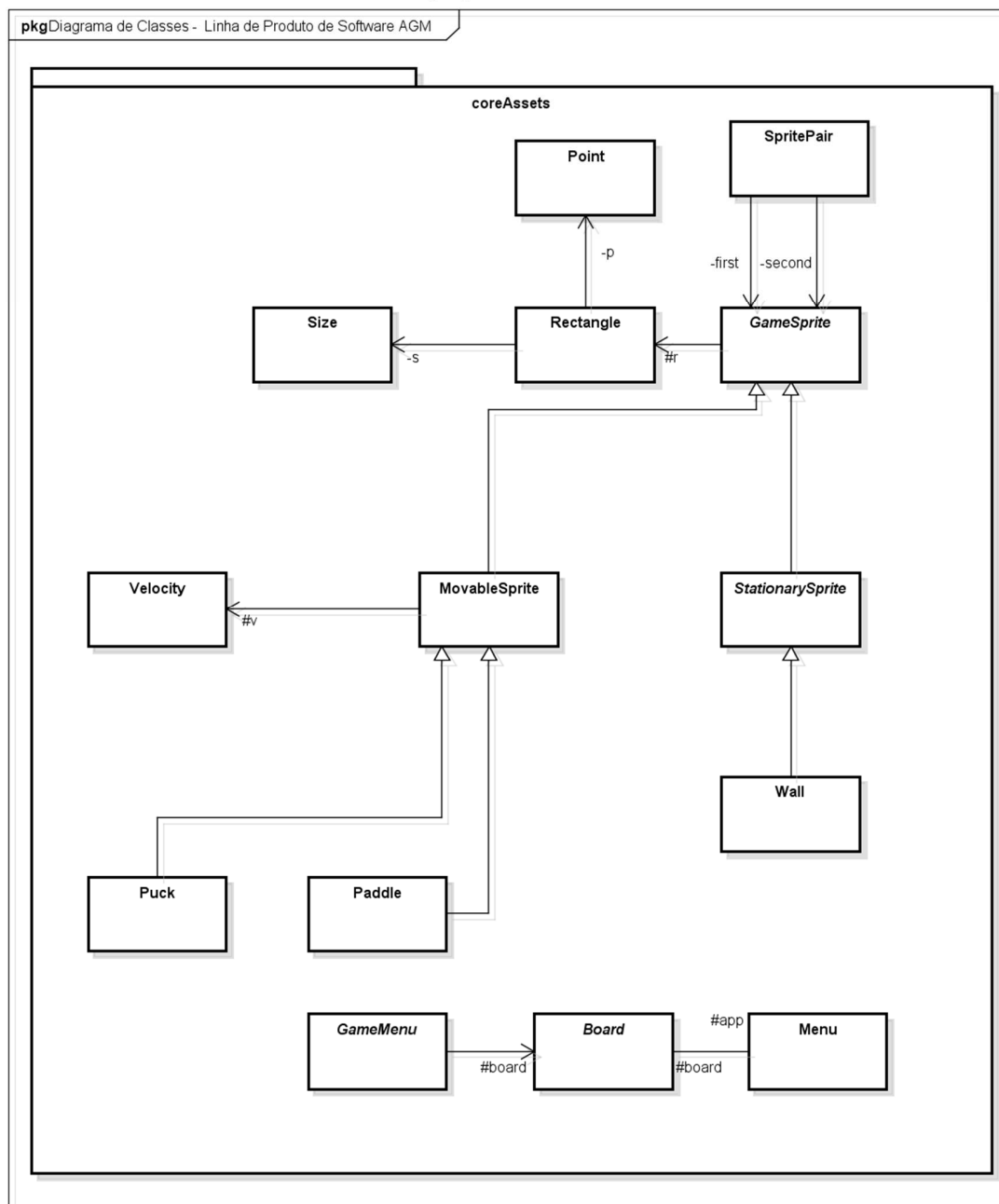


Doc.
7.2

Arcade Game Maker: Modelo de Identificação de Variabilidades (Abordagem Y)

II. Classes da LP Arcade Game Maker

II.1 Com base na descrição da linha de produto de software *Arcade Game Maker* (Doc. 5), e utilizando os conceitos da **Abordagem Y** (Doc. 3.3), juntamente com seus elementos de representação, identifique as possíveis variabilidades contidas na LP de acordo com o seu julgamento.



II.2 Assinale com um "X" a opção que melhor define o nível de identificação e representação das variabilidades no diagrama de caso de uso utilizando a **Abordagem Y** para a LP *Arcade Game Maker*.

Extremamente Fácil	Fácil	Nem Fácil, Nem Difícil	Difícil	Extremamente Difícil