|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** |  | **Hora Inicial** | \_\_\_ : \_\_\_ | **Hora Final** | \_\_\_ : \_\_\_ |

Doc.

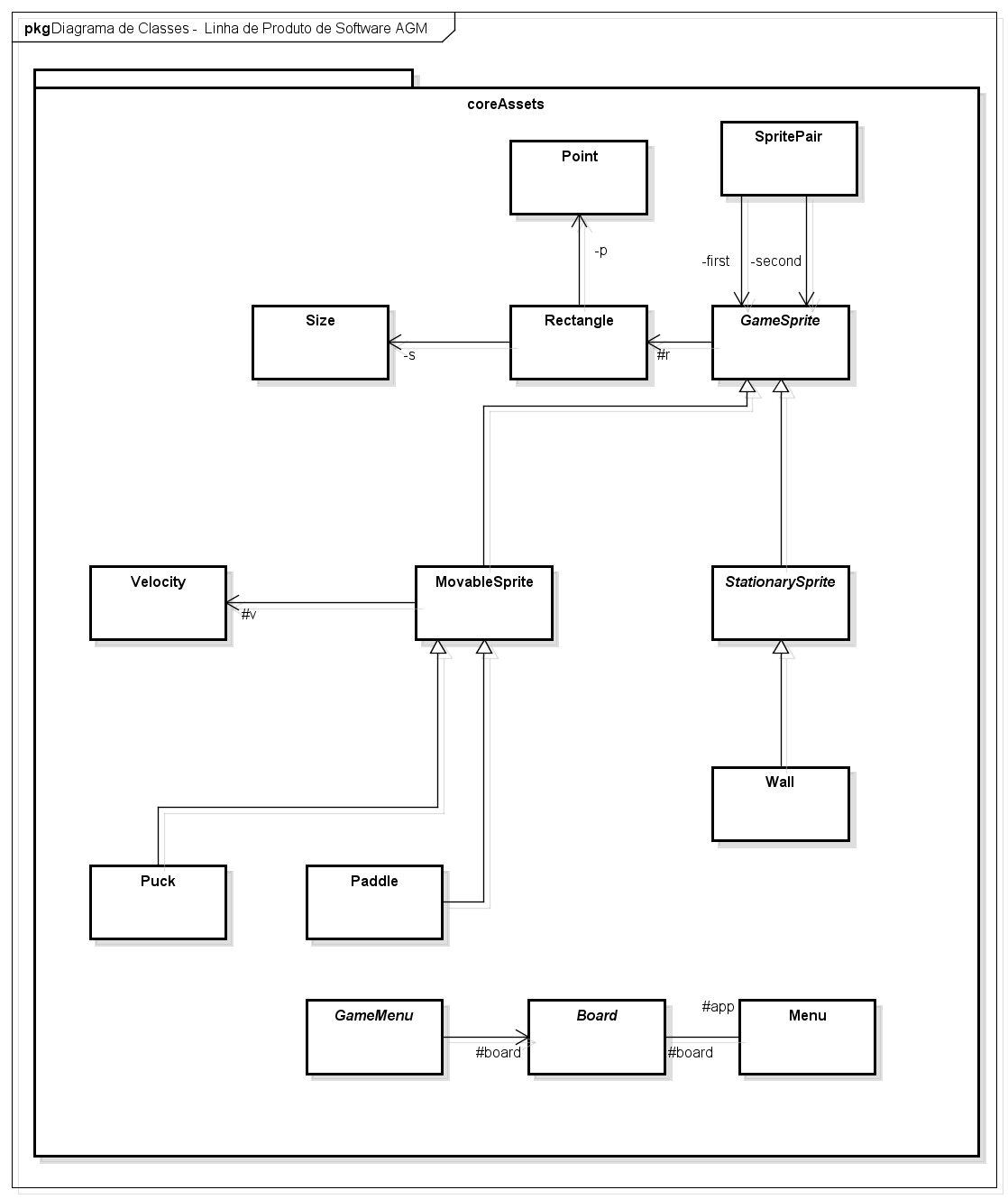
6.2

***Arcade Game Maker*:**

**Modelo de Identificação de Variabilidades (Abordagem X)**

**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 X** (Doc. 3.2), 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 classes utilizando a **Abordagem X** para a LP *Arcade Game Maker*.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Extremamente Fácil | Fácil | Nem Fácil, Nem Difícil | Difícil | Extremamente Difícil |
|  |  |  |  |  |