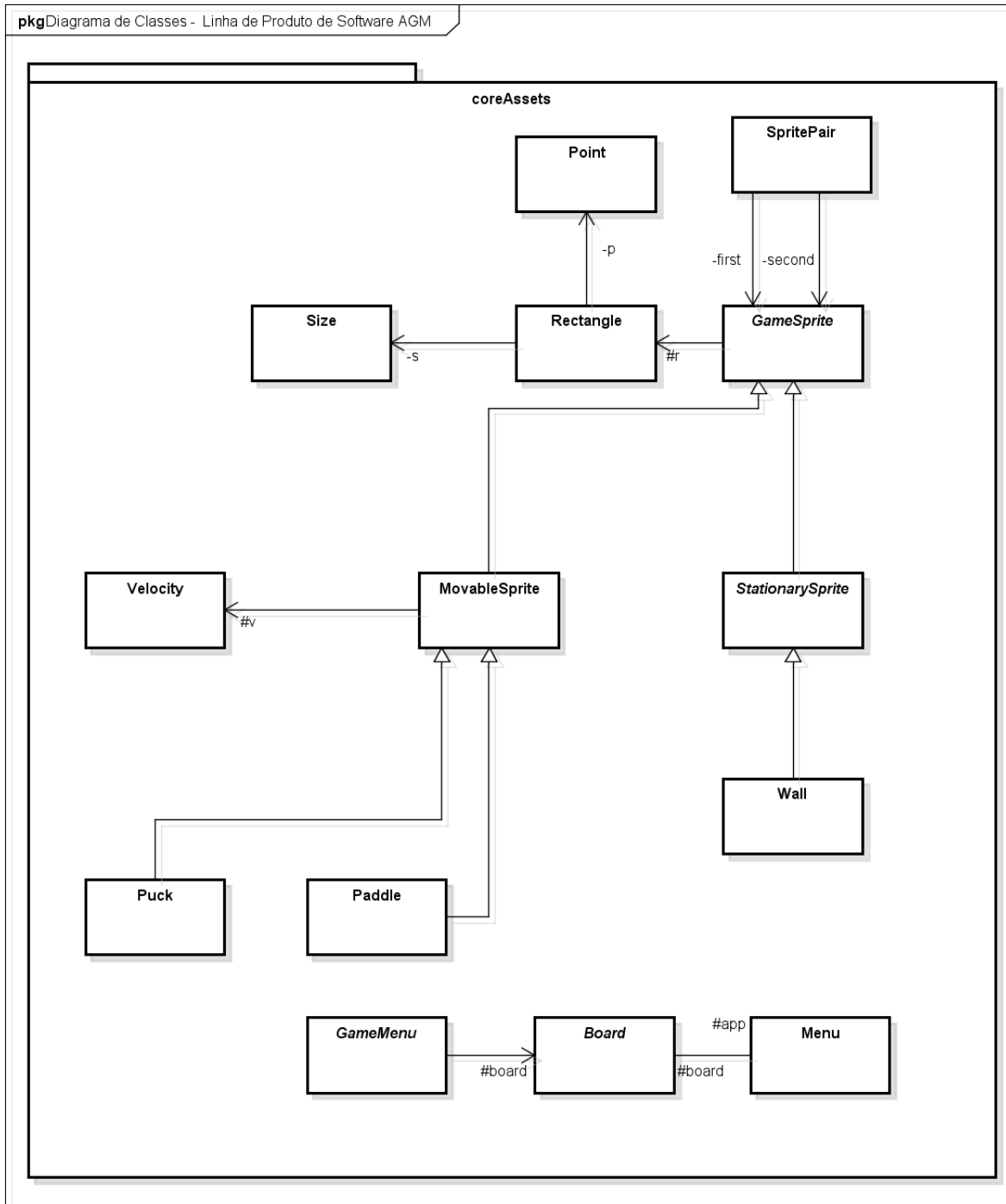


Arcade Game Maker: **Modelo de Identificação de Variabilidades (Abordagem X)**

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
--------------------	-------	------------------------	---------	----------------------