

Doc.

7.1

**Arcade Game Maker:**

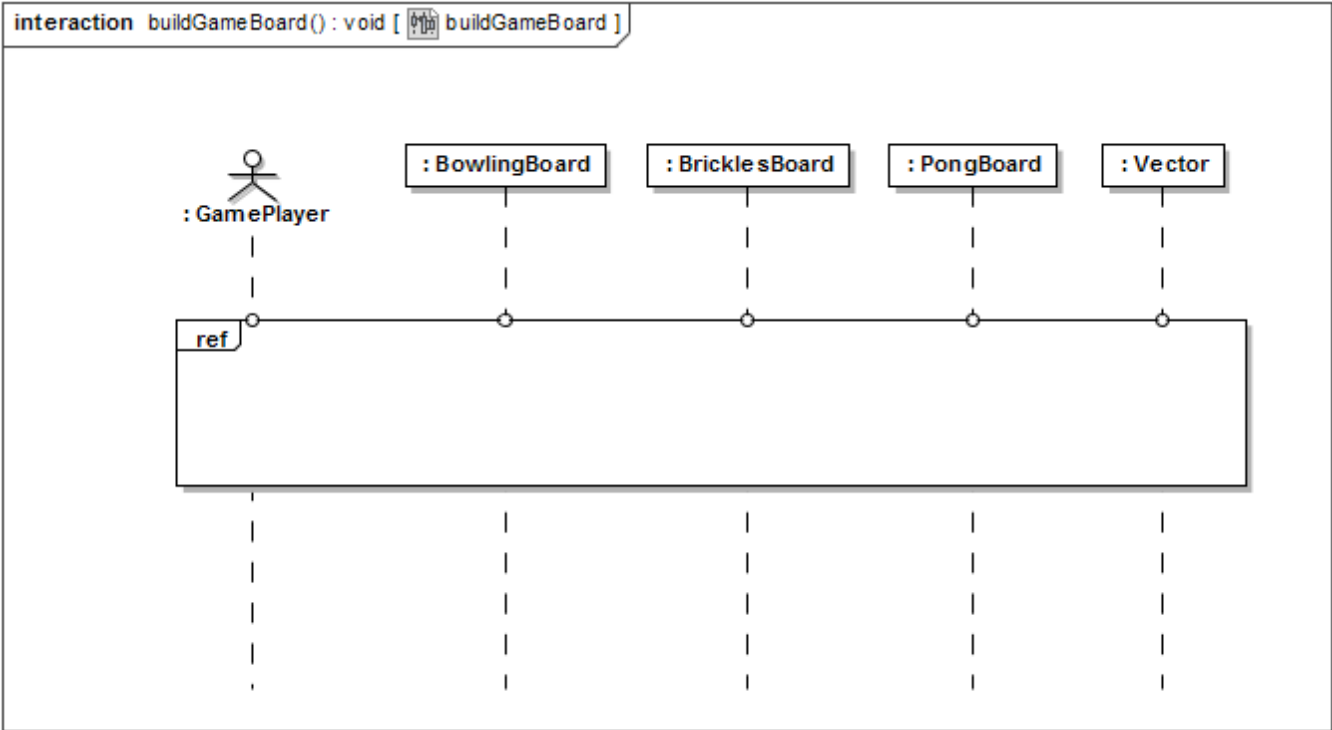
**Formulário de Identificação de Variabilidades (Abordagem X)**

I. Arcade Game Maker

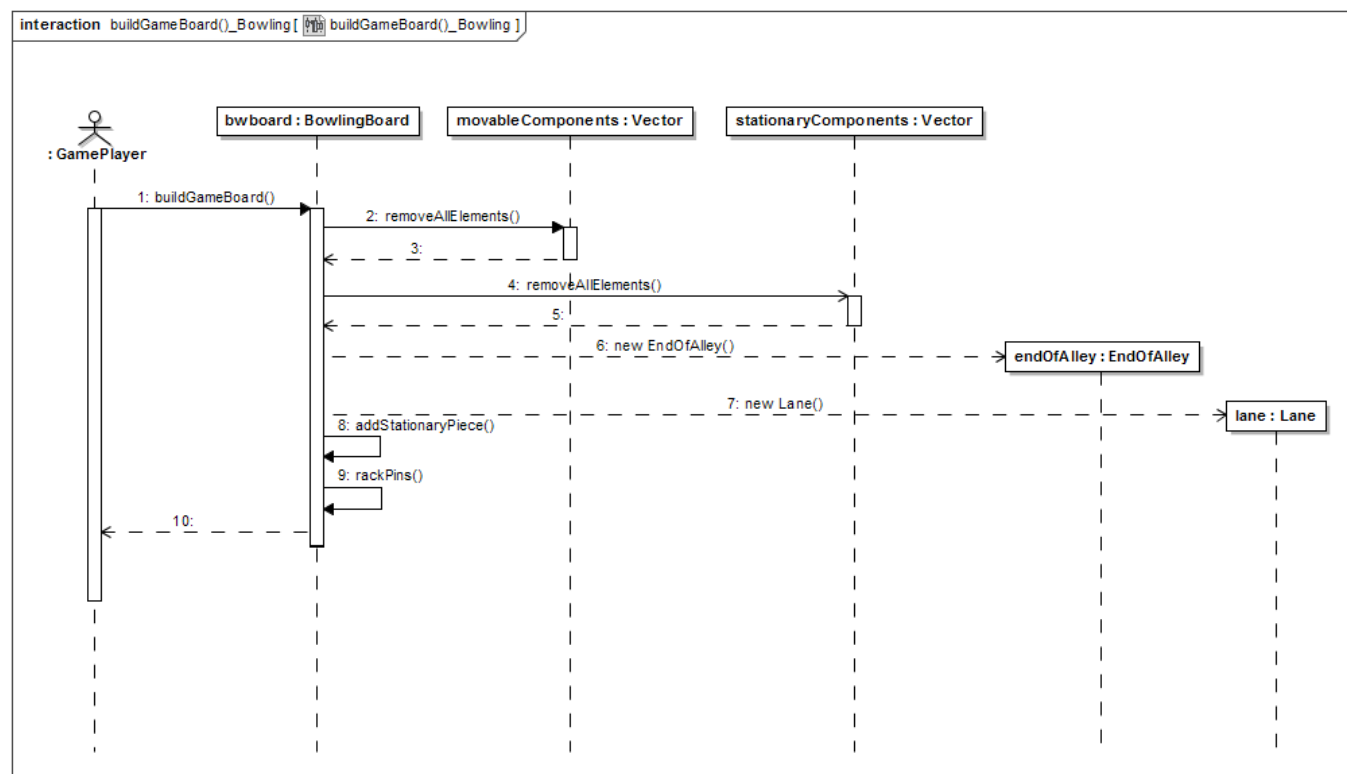
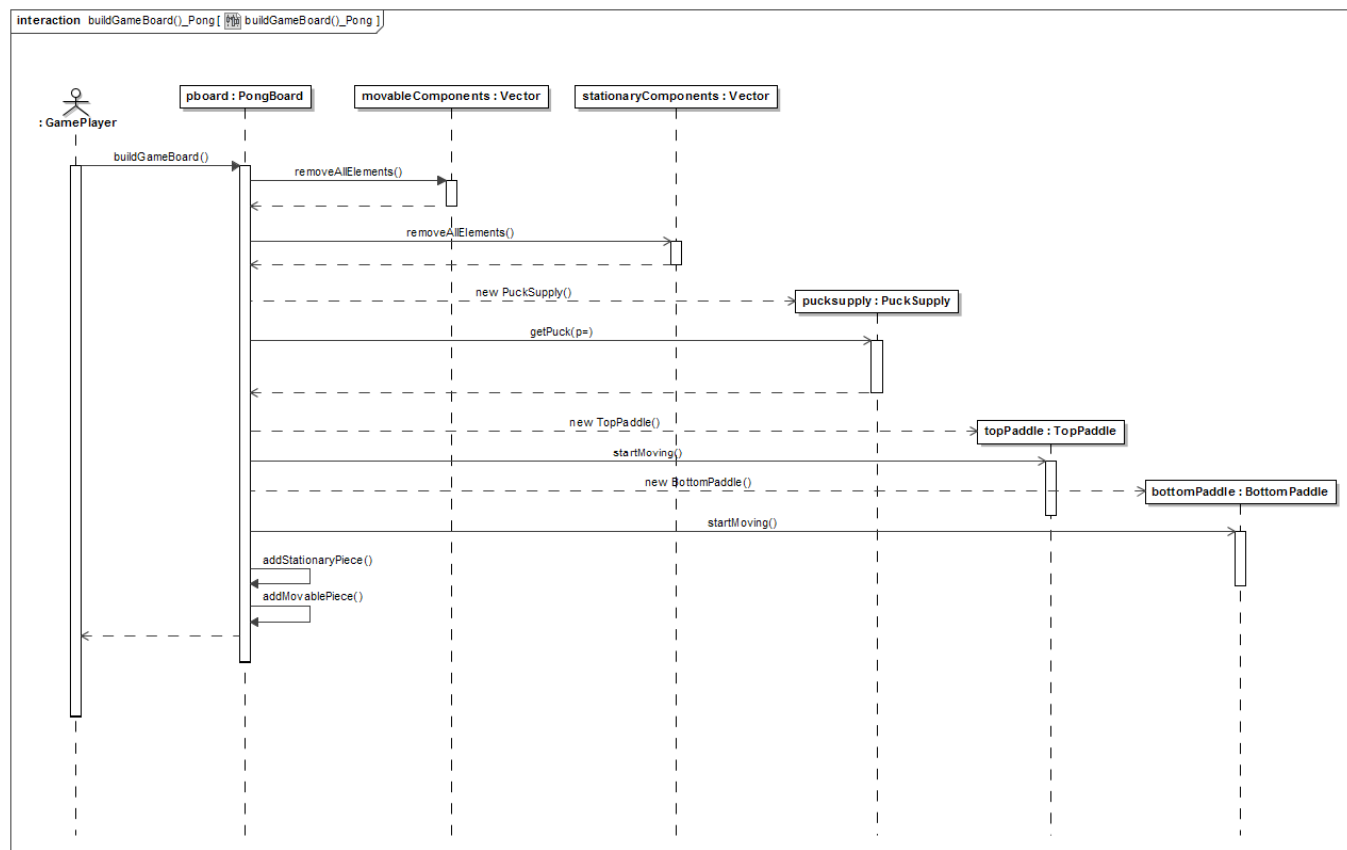
I.1

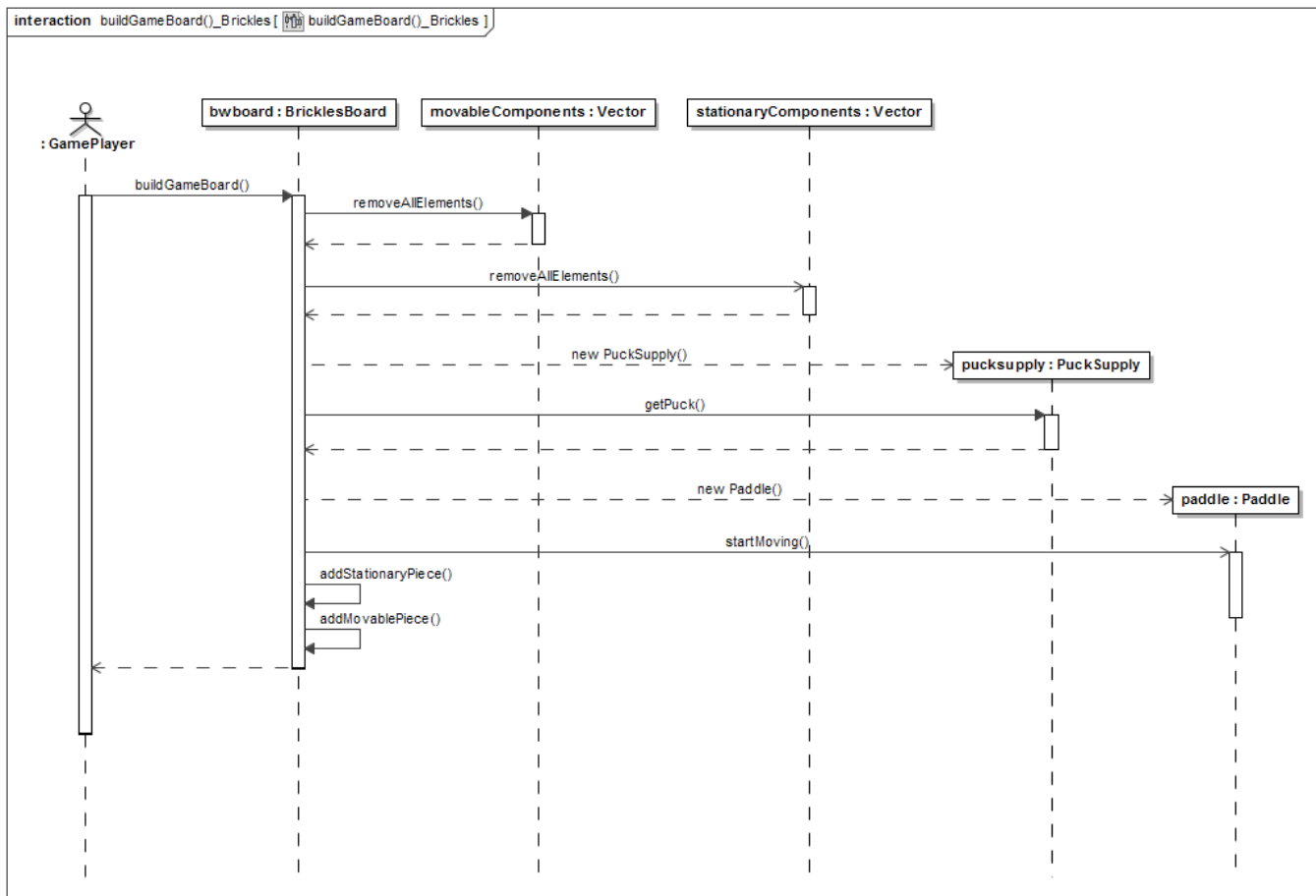
Com base na descrição da linha de produto de software *Arcade Game Maker* (Doc. 5), e utilizando os conceitos da **Abordagem X** (Doc. 3.2), identifique as possíveis variabilidades contidas na LPS nos diagramas de sequência abaixo, de acordo com o seu julgamento, bem como acrescentando os elementos necessários e indicados na abordagem correspondente.

Diagrama de Sequência *buildGameBoard()*

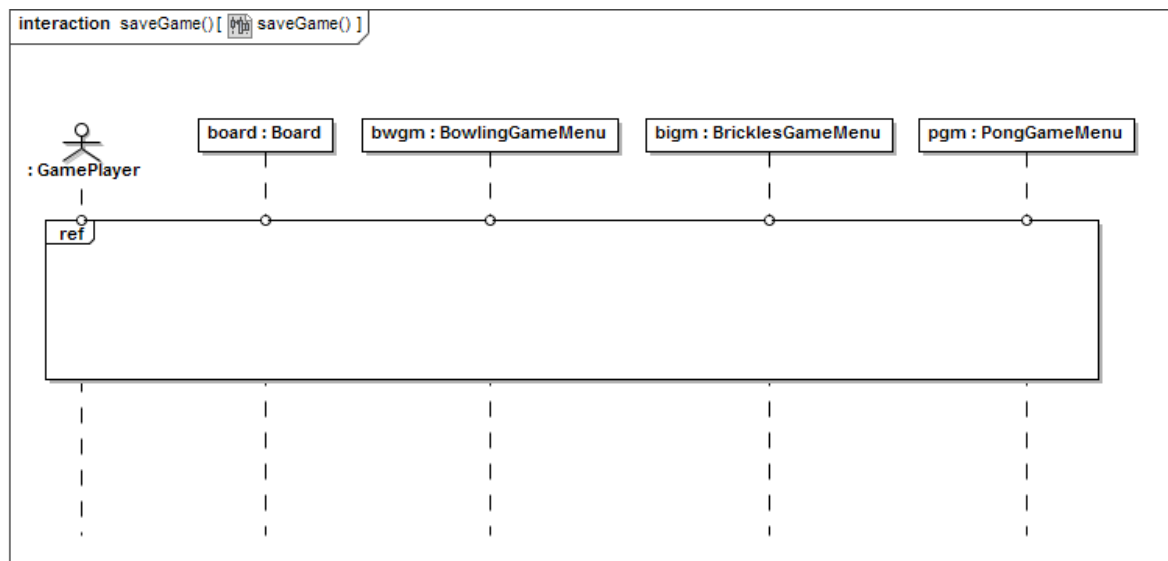


Diagramas de Sequência referenciados pelo *InteractionUse* "ref" do Diagrama de Sequência *buildGameBoard()*:

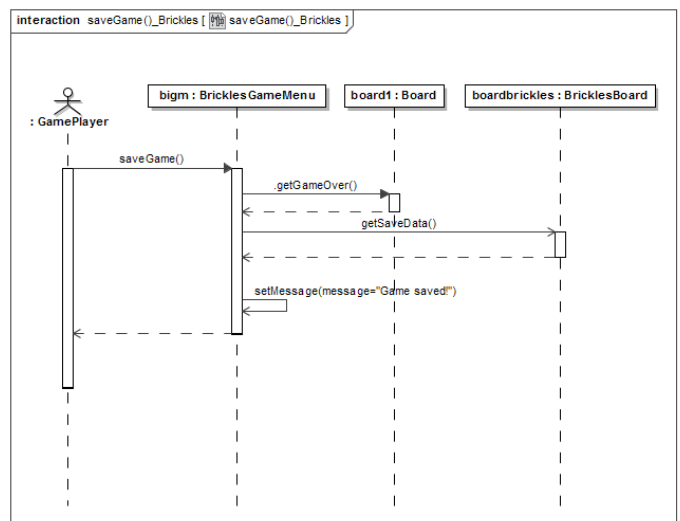
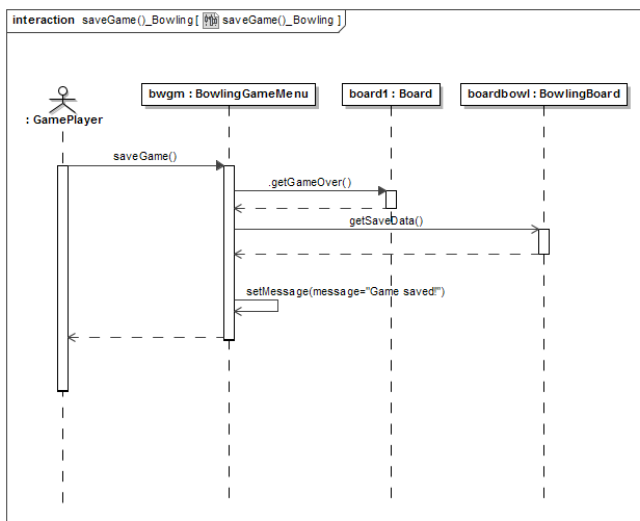


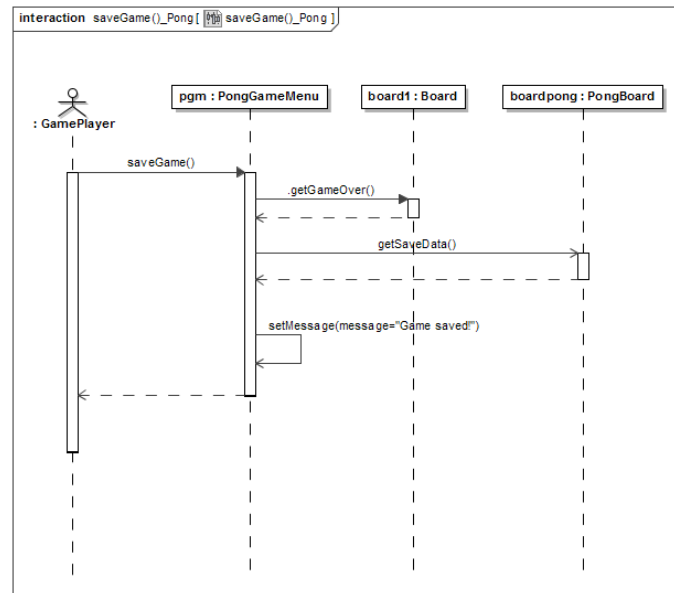


## Diagrama de Sequência *saveGame()*

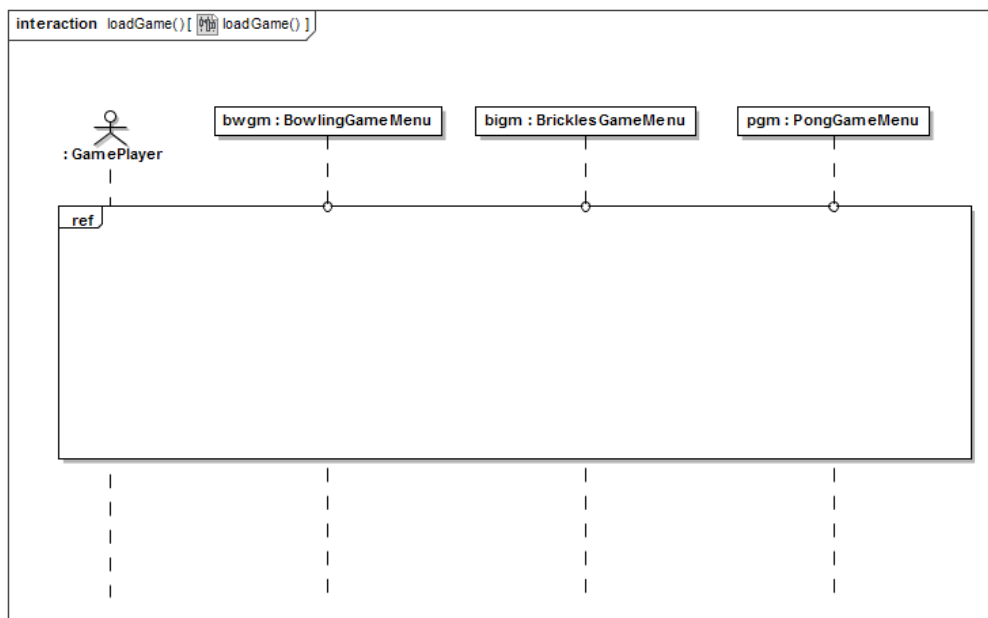


Diagramas de Sequência referenciados pelo *InteractionUse* “**ref**” do Diagrama de Sequência *saveGame()*:

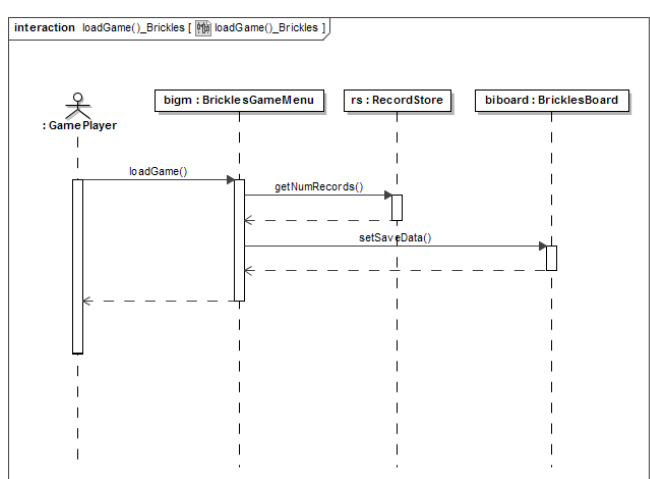
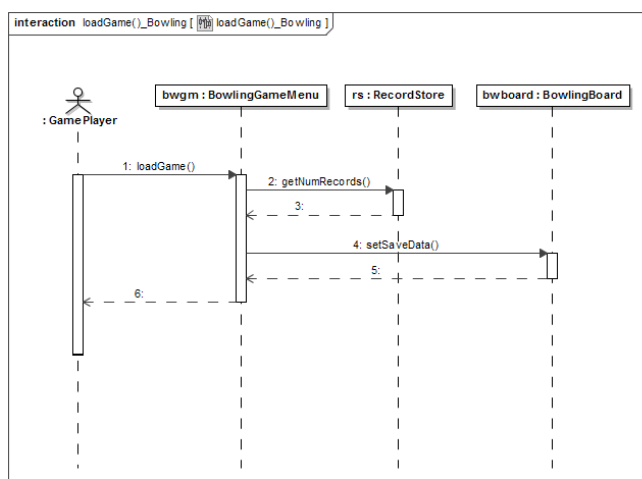


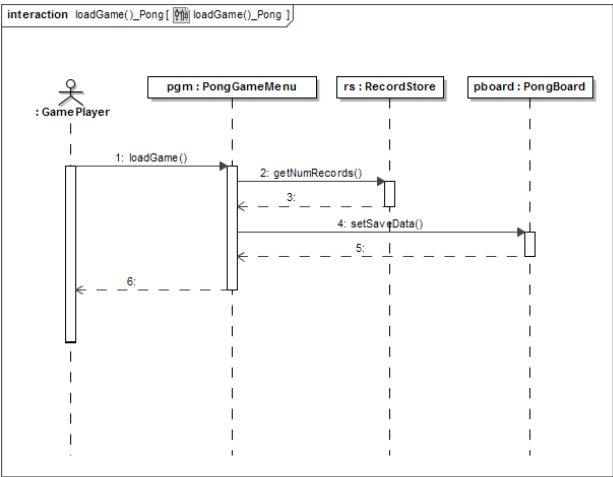


## Diagrama de Sequência *loadGame()*



Diagramas de Sequência referenciados pelo *InteractionUse* “**ref**” do Diagrama de Sequência *loadGame()*:





**I.2** Assinale com um "X" a opção que melhor define o nível de identificação e representação das variabilidades nos diagramas de sequência utilizando a **Abordagem X** para a *Arcade Game Maker*.

Extremamente Fácil	Fácil	Nem Fácil, Nem Difícil	Difícil	Extremamente Difícil