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

Doc.

7.2

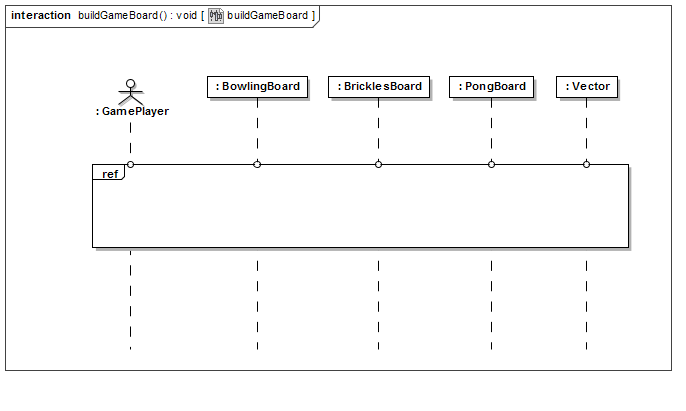
***Arcade Game Maker*:**

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

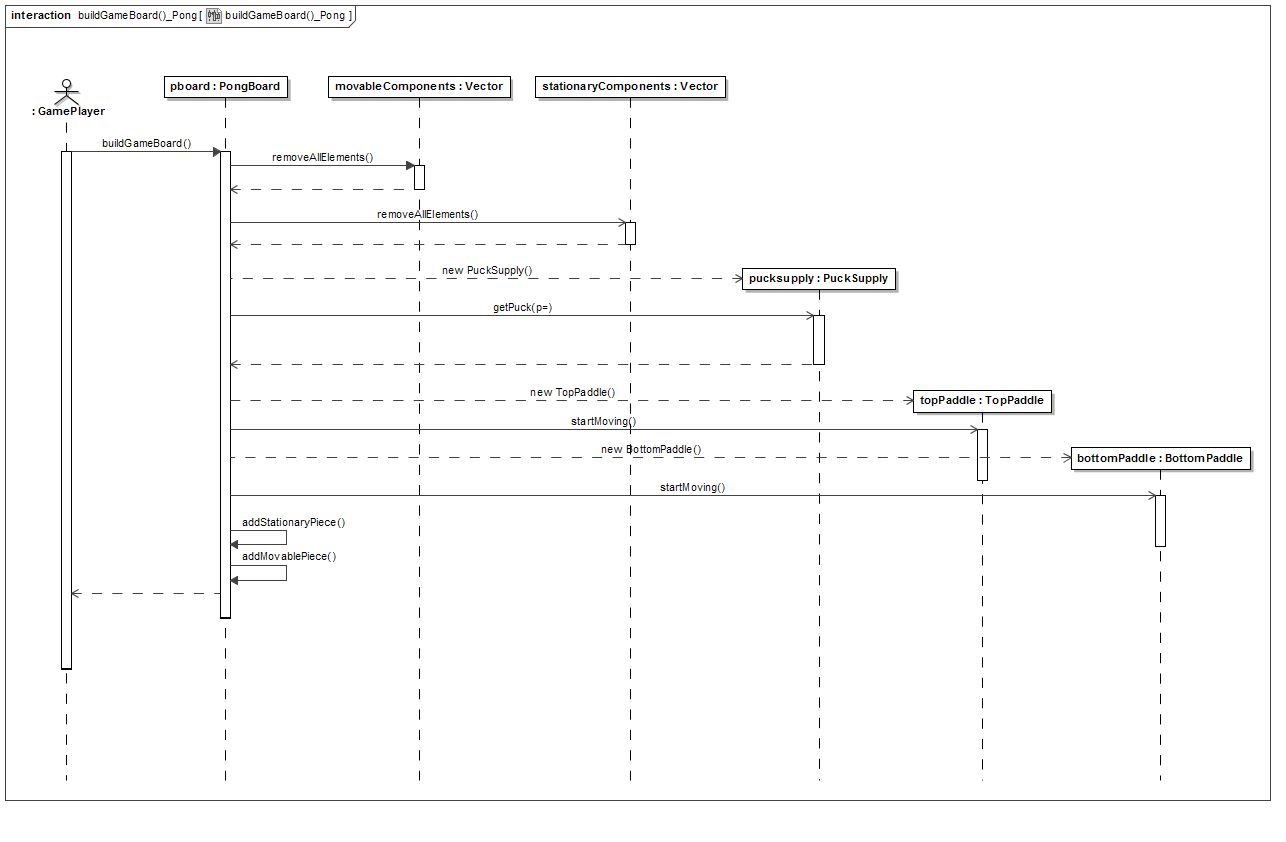
**I. *Arcade Game Maker***

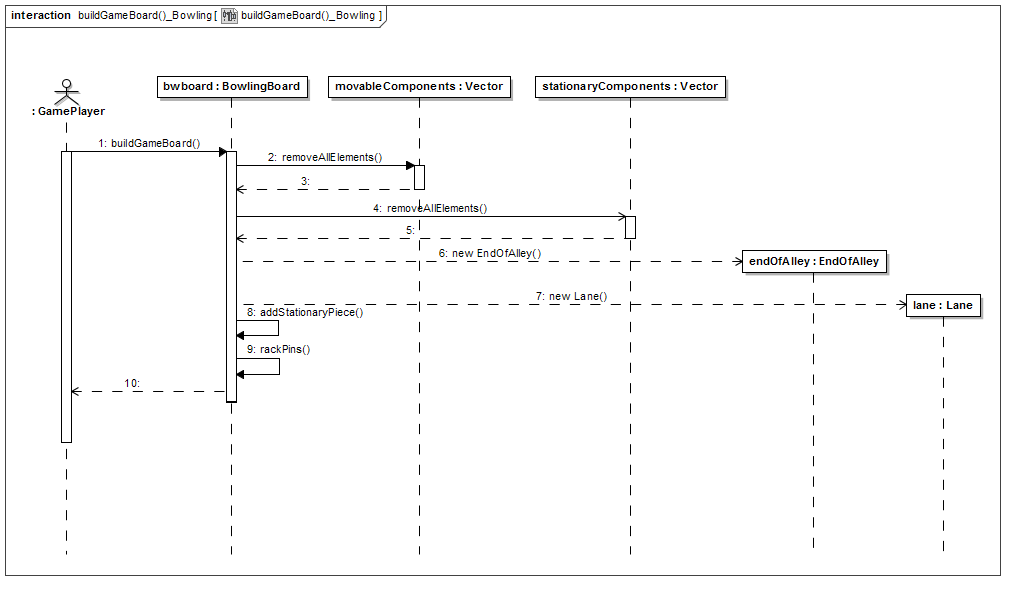
**I.1** Com base na descrição da linha de produto de software *Arcade Game Maker* (Doc. 5), e utilizando os conceitos da **Abordagem Y** (Doc. 3.3), identifique as possíveis variabilidades contidas na LPS nos diagramas de sequência abaixo, de acordo com o seu julgamento, bem como acrescentando os elementos necessários e indicados na abordagem correspondente.

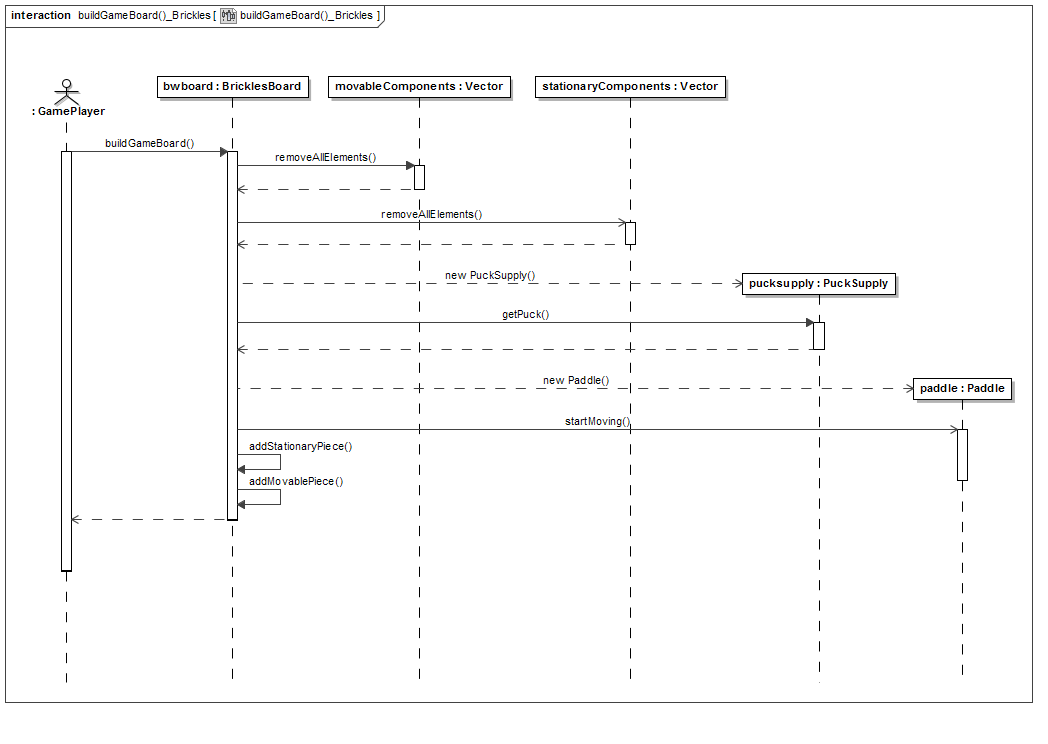
**Diagrama de Sequência *buildGameBoard()***



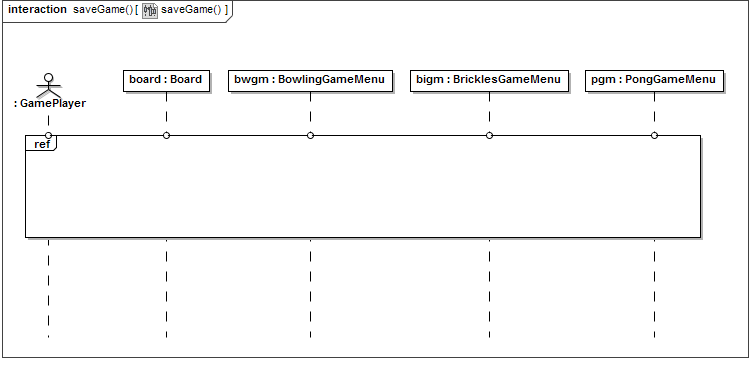
Diagramas de Sequência referenciados pelo *InteractionUse* “**ref**” do Diagrama de Sequência *buildGameBoard()*:



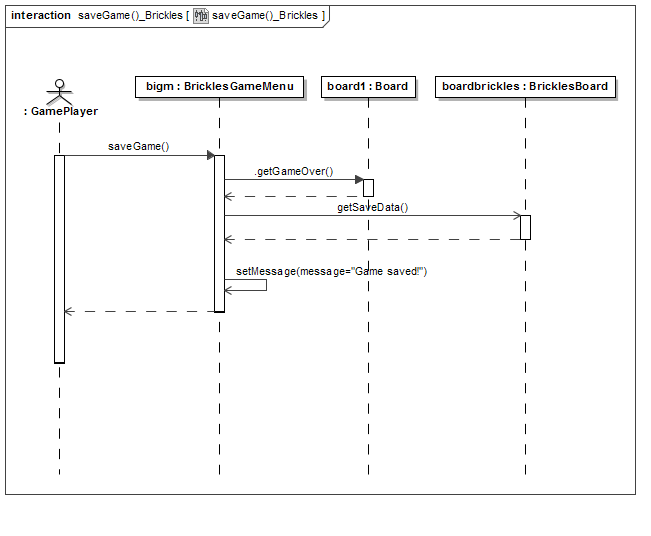
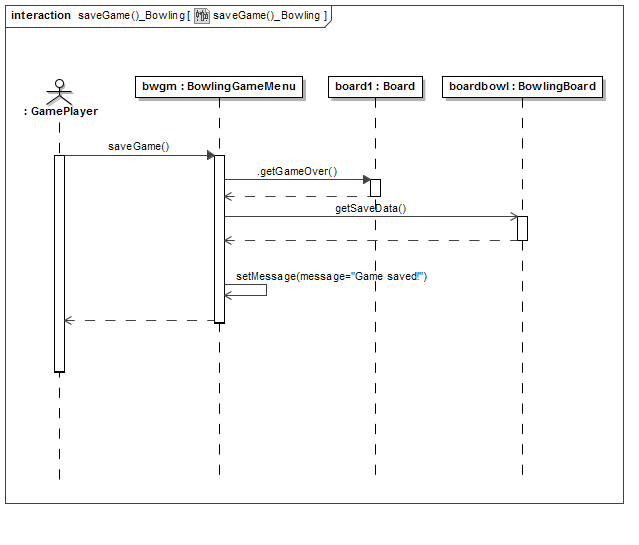


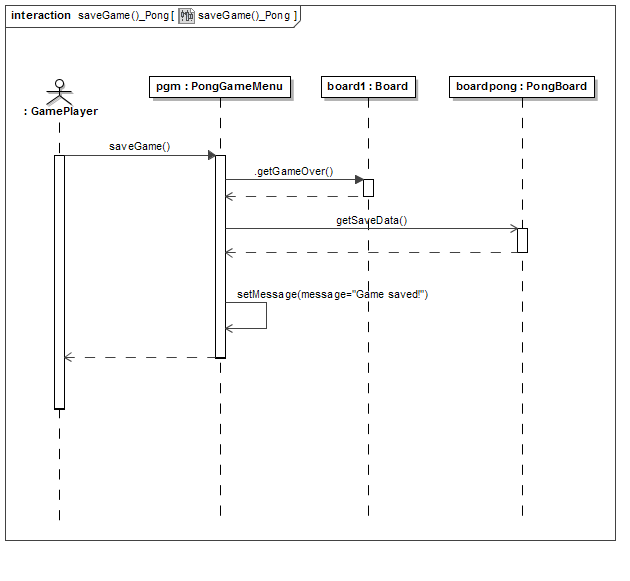


**Diagrama de Sequência *saveGame()***

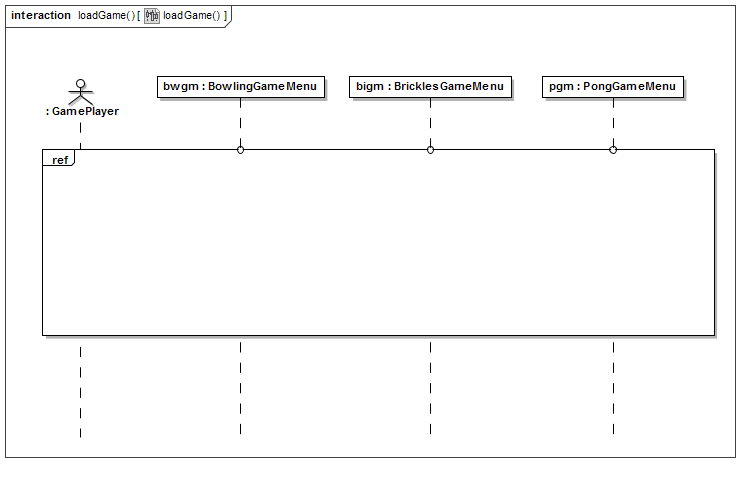
******

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

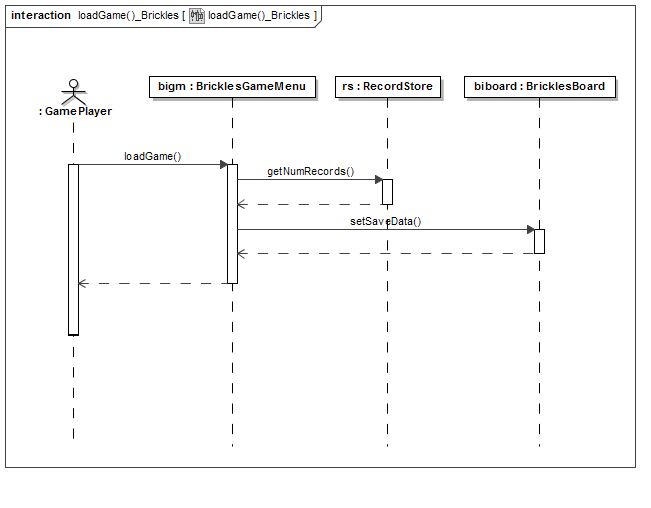
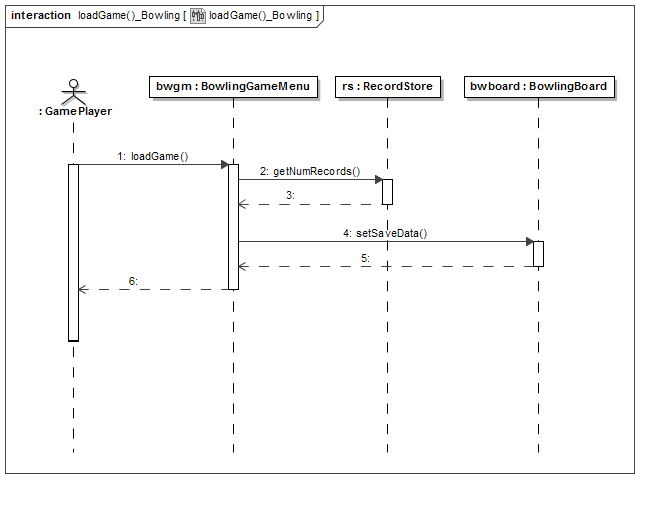


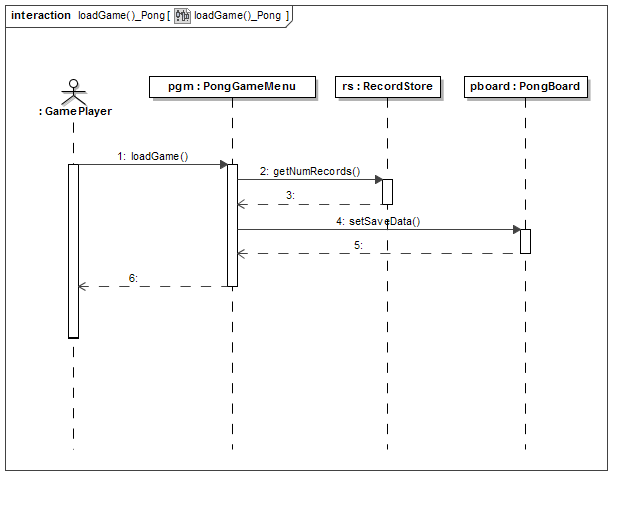


**Diagrama de Sequência *loadGame()***

******

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 Y** para a *Arcade Game Maker*.

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