

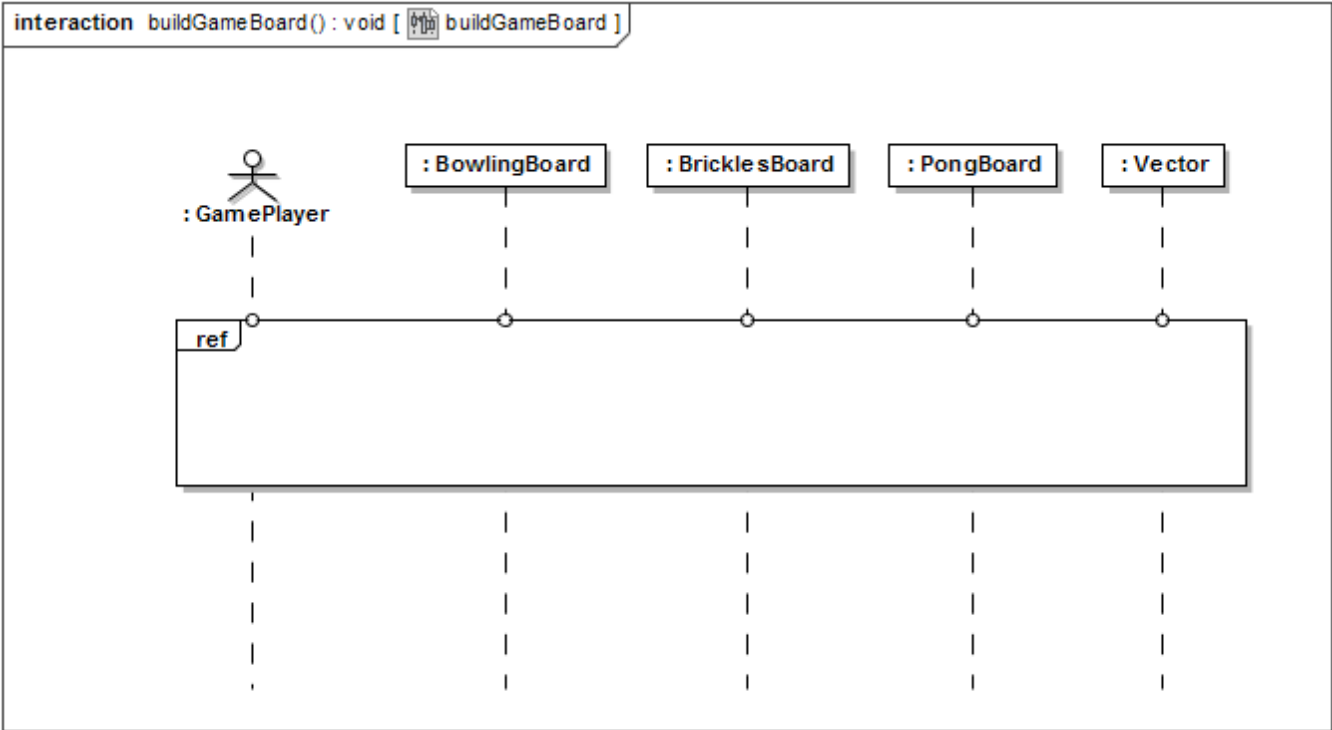
Arcade Game Maker:

Formulário de Identificação de Variabilidades (Abordagem Y)

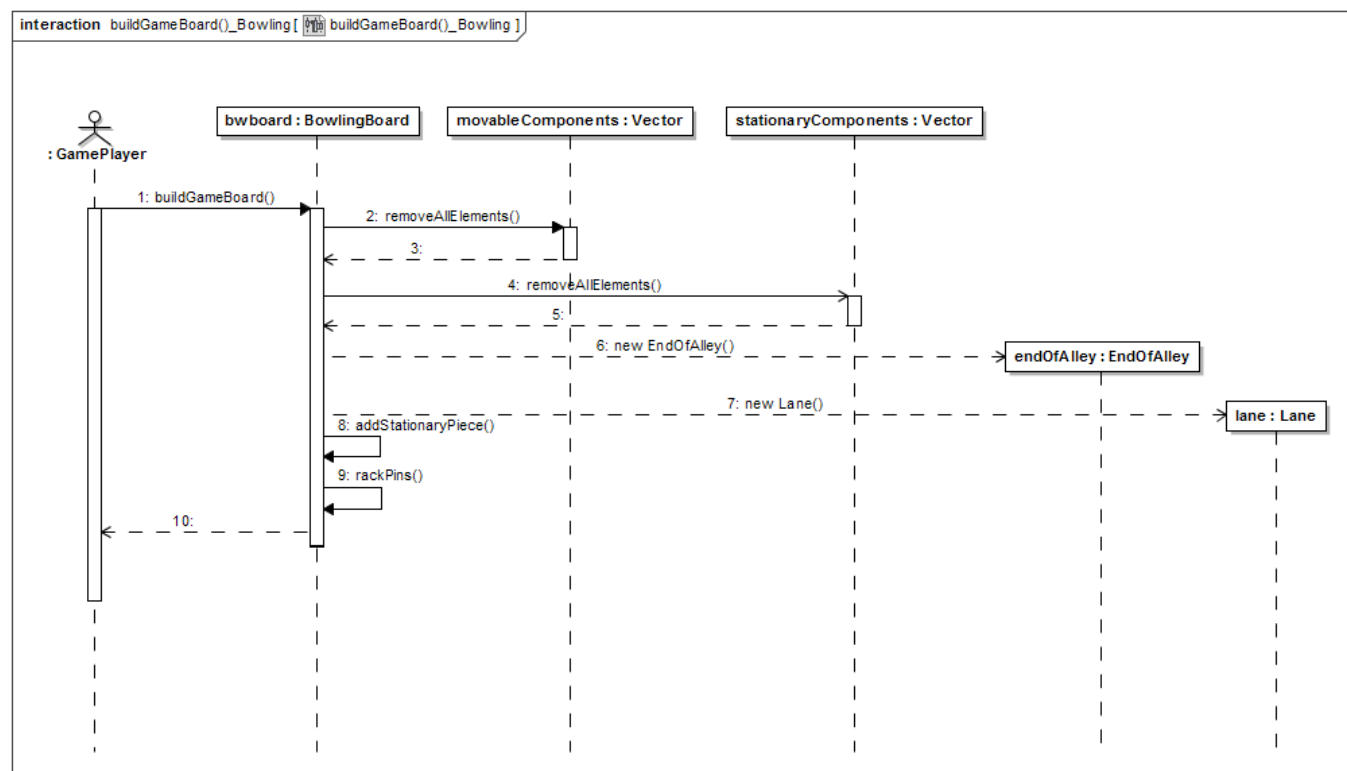
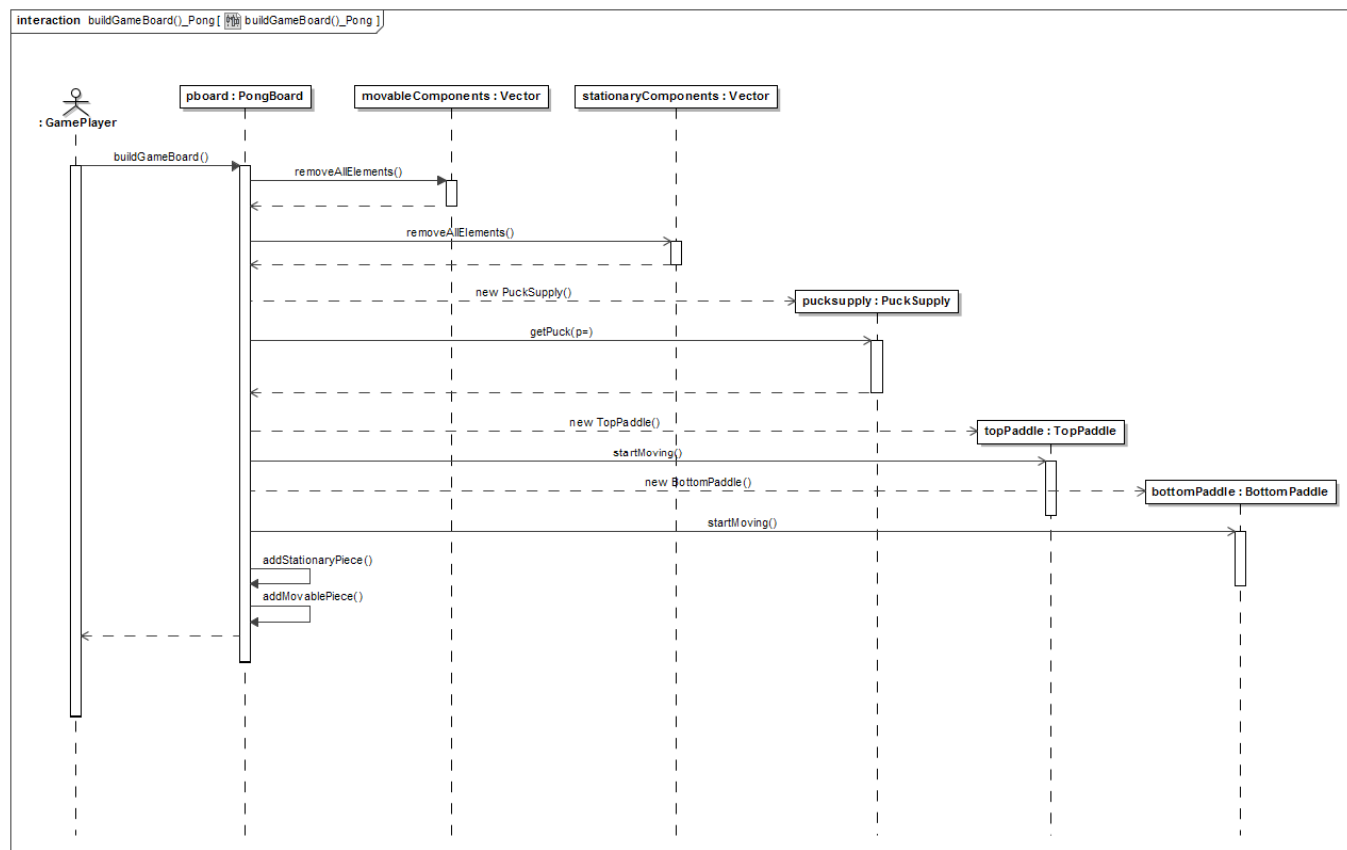
I. Arcade Game Maker

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()*:



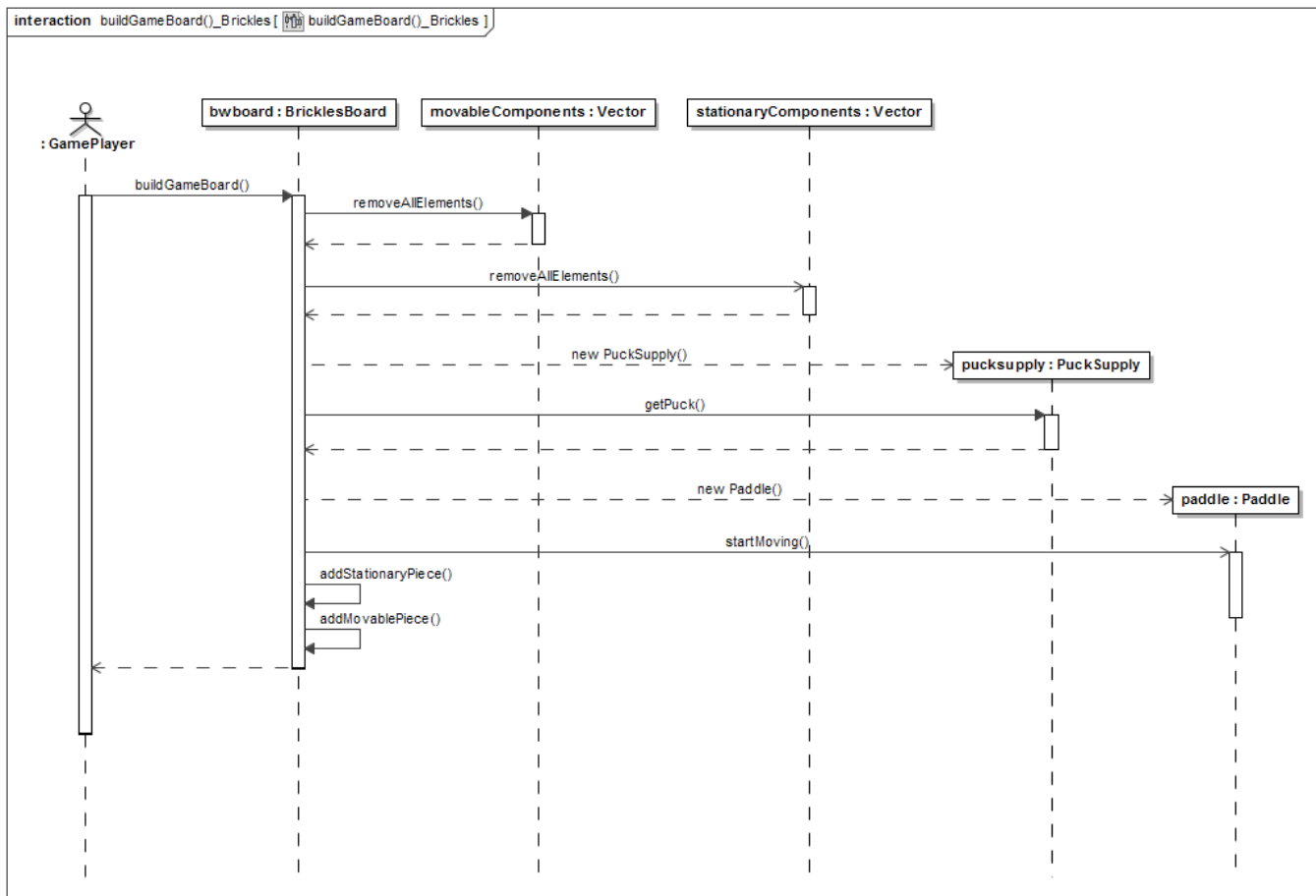
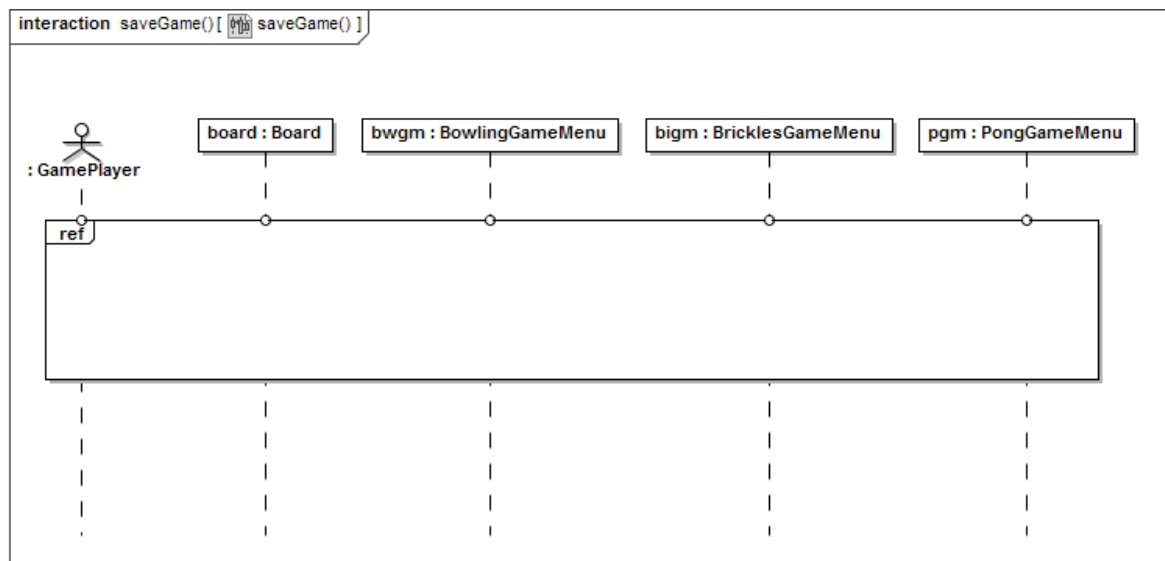
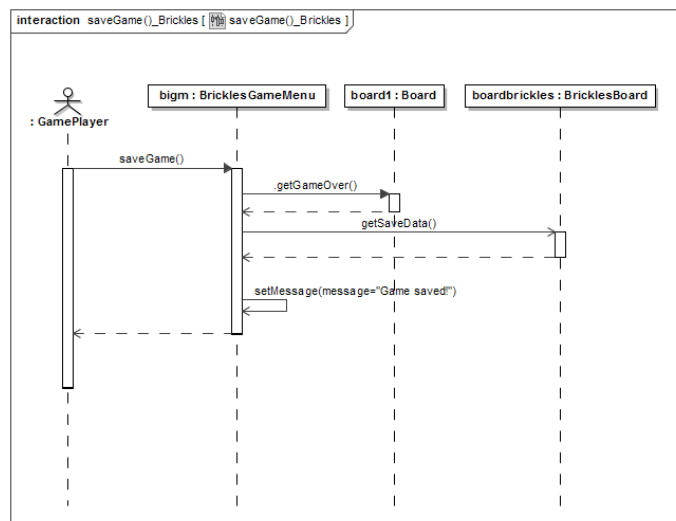
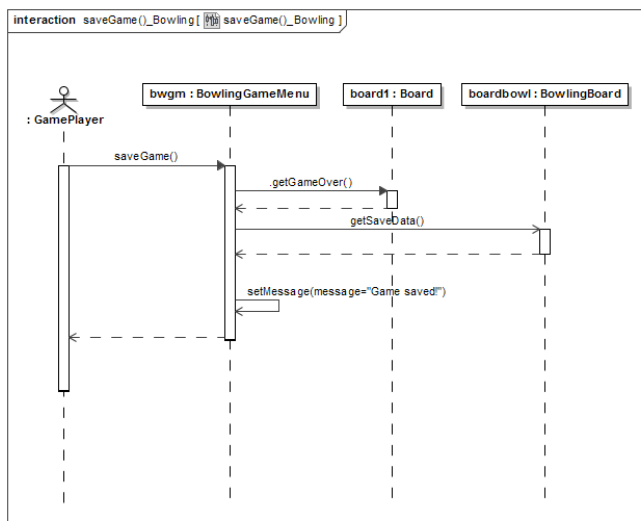


Diagrama de Sequência *saveGame()*



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



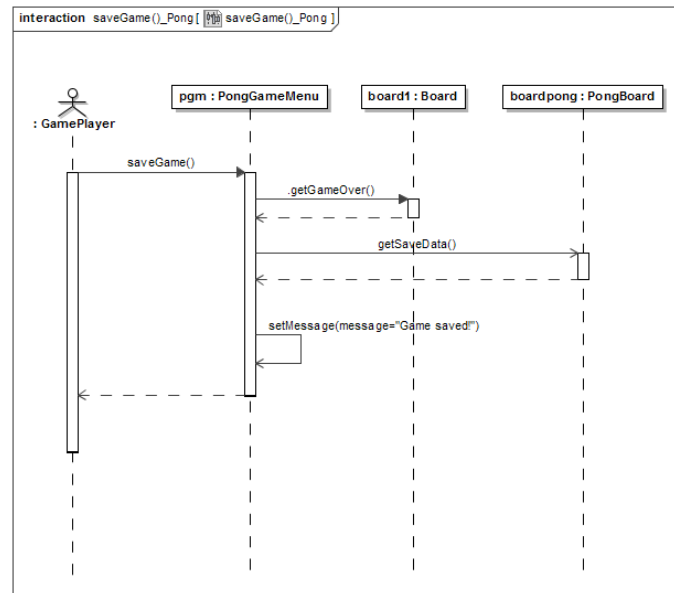
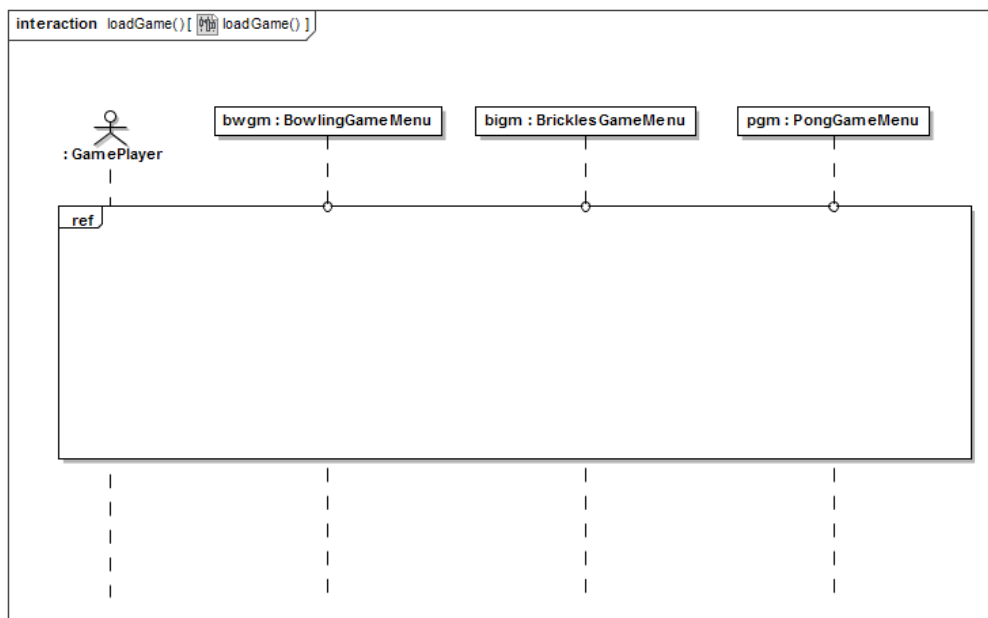
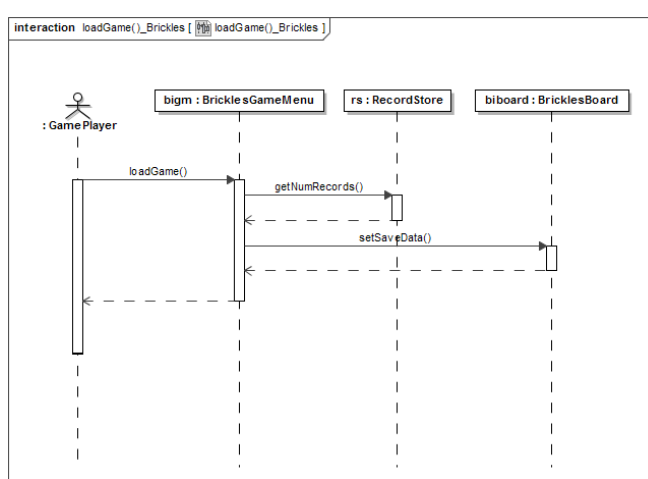
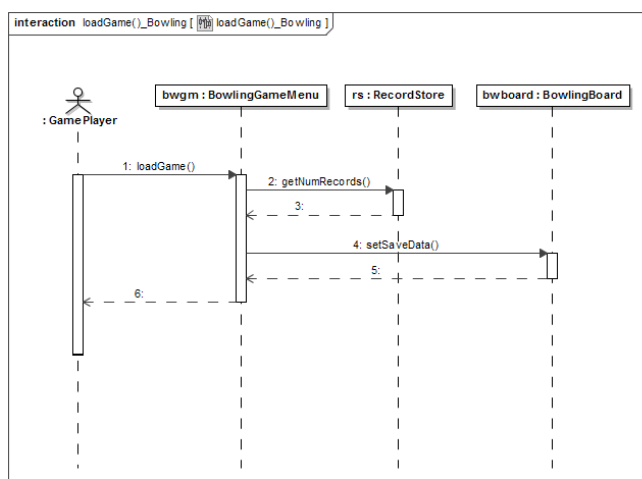
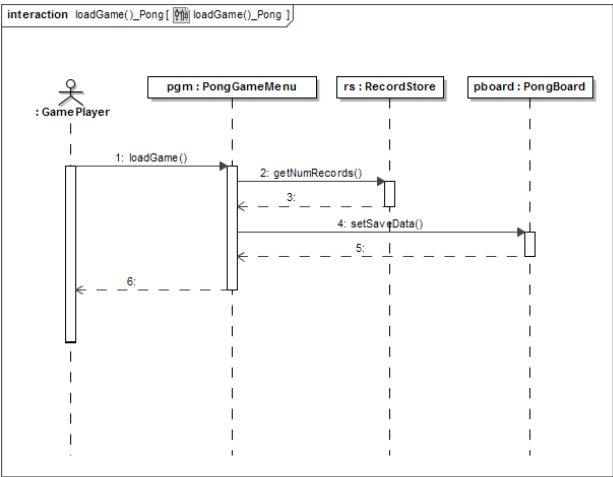


Diagrama de Sequência *loadGame()*



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