

CD1

Testes Viciados

[Binder 1999]

Engenheiro de software com maturidade < 5

Problema Persistente:
Coloque esta carta na área do jogador. Ele irá consertar defeitos com adição de um ponto em dificuldade.

CD2

Má Qualidade de Testes

[Binder 1999]

Engenheiro de software com maturidade < 3

O jogador poderá somente inspecionar artefatos nesta rodada.

CD3

Testes Não-Automatizados

[Korel 1990]
[Binder 1999]

Jogador com requisitos < 3 e código > 2

O jogador perde todos os artefatos de requisitos.

CD4

Ausência de Módulo de Testes

[Binder 1999]

Engenheiro de software com maturidade < 4

Todos os engenheiros com maturidade menor que 4 perdem um artefato.

CD5

Refatoração Não-Automatizada

[Fowler 1999]

Jogador com desenho < 4 e código > 2

O jogador perde dois artefatos de código.

CD6

Entrelaçamento de Interesses

[Kiczales et al. 1997]

Jogador com desenho < 3 e código > 3

Problema Persistente:
Coloque esta carta na área do jogador. Ele irá tratar o projeto com adição de um em tamanho.

CD7

Espalhamento de Interesses

[Kiczales et al. 1997]

Jogador com desenho < 4 e código > 3

O jogador perde um artefato de desenho e um de código.

CD8

Código Não-Padronizado

[Staa 2000]

Engenheiro de software com maturidade < 2

Os engenheiros com maturidade menor que 2 são demitidos.

CD9

Inconsistência entre Artefatos

[Gotel and Finkelstein 1994]

Jogador com rastro < 3 e código > 4

Problema Persistente:
Coloque esta carta na área do jogador. Ele irá consertar defeitos com adição de um ponto em dificuldade.

CD10

Linguagem Inapropriada

[Sethi 1996]

Jogador com requisitos < 4 e código > 3

O jogador perde três artefatos de código.

CD11

Impossibilidade de Reuso

[Jacobson et al. 1997]
[Krueger 1992]
[Sommerville 2000, cap. 20]

Jogador com requisitos < 2 e código > 3

Problema Persistente:
Coloque esta carta na área do jogador. Ele irá tratar o projeto com adição de um em tamanho.

CD12

Replicação de Código

[Fowler 1999, cap. 3]
[Jacobson et al. 1997]

Jogador com rastro < 4 e código > 2

O jogador perde um artefato de código.