

CCD1

### Ambiente de Teste

[JUnit 2006]

Use essa carta para neutralizar defeitos em um de seus componentes. A escolha do componente imune é feita na fase de validação.

**Custo: 10 k**

CCD2

### Programação Literária

[Knuth 1992]  
[Literate Programming 2006]

Use essa carta para adicionar 2 pontos na habilidade de um engenheiro de software na tarefa de inspeção.

CCD3

### Gerador de Código

[Budinsky et al. 1996]

Use essa carta para adicionar a cada rodada 1 carta de código branca para dois engenheiros de software a sua escolha.

**Custo: 10 k**

CCM1

### Técnicas em Manual de Ajuda

[Thirlway 1994]

Use essa carta para neutralizar qualquer defeito de artefatos de ajuda.

CCM2

### Usabilidade

[Nielsen 1994]  
[UseIt.com 2006]

Use essa carta para adicionar 1 ponto por rodada na habilidade de um engenheiro de software em qualquer tarefa.

CCM3

### Linguagem

Uso de linguagem natural e respeito a linguagens particulares do contexto onde o software será utilizado.

Use essa carta para adicionar 2 cartas de ajuda e uma de rastro para um engenheiro de software.

CDS1

### Desenho por Contrato

[Meyer 1992]

Use essa carta para neutralizar defeitos em um componente.

CDS2

### UML

[Booch et al. 1999]

Use essa carta para adicionar 2 pontos na habilidade de um engenheiro de software em sua próxima tarefa.

CDS3

### Encapsulamento

[Parnas 1972]

Use essa carta para adicionar nesta rodada 2 cartas de desenho e uma de rastro para até dois engenheiros de software.

CRQ1

### Requisitos Não Funcionais

[Chung et al. 2000]

[Cysneiros and Leite 2004]

Use essa carta para neutralizar uma carta de problema referente a artefatos de requisitos.

CRQ2

### Conhecimento Tácito

[Goguen and Linde 93]

[Kotonya 98]

Use essa carta para adicionar 2 pontos na habilidade de um engenheiro de software na sua próxima tarefa.

CRQ3

### Contextualização

[Mylopoulos et al. 1999]

Use essa carta para neutralizar uma carta de problema referente a rastreabilidade (artefato de rastro).

CGR1

40 Horas por Semana

[Beck 1999]

Use essa carta para que um engenheiro de software tenha sua habilidade acrescida de 1 ponto a cada rodada.

CGR2

Reuso

[Krueger 1992]

Use essa carta para adicionar 2 pontos na habilidade de um engenheiro de software em sua próxima tarefa.

CGR3

Uso de GQM

[Basili et al. 1994]

Use essa carta para trocar até duas cartas cinza por duas cartas branca.

CGR4

Inspeção

[Sommerville 2000, cap. 22]

Essa carta garante que na fase de validação um componente de sua escolha está livre de todos os defeitos.

CGR5

Gerência por Requisitos

[Leite et al. 1997]  
[Conradi and Westfechtel 1998]  
CMM nível 2

Use essa carta para adicionar 2 artefatos em requisitos e neutralizar uma carta de problema referente à rastreabilidade.

**Cost: 10 K**

CGR6

Gerência de Projetos

[Sommerville 2000, cap. 3]

Use essa carta para neutralizar uma carta de problema de gerência de software.

CRH1

Convênio Universidade

Se você pode contratar um engenheiro de software do monte de engenheiros.

CRH2

Treinamento Fornecedor

Use essa carta para que um engenheiro de software tenha sua habilidade acrescida de 2 pontos na sua próxima tarefa.

CRH3

Pós-graduação

Use essa carta para aumentar 1 ponto tanto em habilidade quanto em maturidade de um engenheiro de software.