**Diário de produção do trabalho de Princípios de Engenharia de Software**

08/04/2016

Dia 1:

Instalei o Lua, e fiz alguns exemplos para me habituar com a linguagem.Depois disso comecei a tentar a criar a primeira interface do trabalho o menu de iniciar o jogo, modifiquei um exemplo existente na pasta de instalação do LUA e consegui uma casca da tela, porém ainda não era funcional.

09/04/2016:

Dia 2:

Comecei a desenvolver o tabuleiro do jogo de senha e criei a transição da primeira interface para o tabuleiro. Utilizei checkboxs para simular as peças e comecei com apenas duas tentativas, levei a tarde para me habituar com a interface grafica do Lua. No final do dia tinha um tabuleiro com dez tentativas formadas por checkboxs.

10/04/2016:

Dia 3:

O tamanho das posições das tentativas no tabuleiro estavam me incomodando, então estudei uma maneira para exibir imagens ao invés do checkboxs. Após algumas horas aprendi como se desenhava dentro do Lua e como se exibia no lugar dos checkboxs.No final criei uma função para a criação do tabuleiro de forma dinâmica.

11/04/2016:

Dia 4:

Descobri que devido a uma limitação da interface gráfica do Lua, os checkboxs não serviriam para a finalidade das posições, então estudei e implementei a substituição deles por botões mantendo a exibição de imagens ao invés dos componentes. Ao final do dia tinha o tabuleiro completamente construido porém ainda não funcional.

12/04/2016:

Dia 5:

Criei a interface para escolher a cor de uma posição, e as funções que permitem calcular a quantidade de acertos,realizar uma tentativa, atualização do tabuleiro conforme as jogadas vão sendo realizadas e as mensagens de vitória e derrota.

13/04/2016:

Dia 6:

Corrigi alguns erros menores da função de calcular quantidad de acertos, realizei a documentação do código, revisei os nomes das variaveis e funções.