**INF1636 – Relatório de Acompanhamento de Iteração**

**Jogo – WAR**

1. **Participante**

Eduardo Motta

1. **Colega de Dupla**

Gabriel Vasconcellos

1. **Iteração**

**1ª Iteração**

**Data de início:** 06/05/2020

**Data de Encerramento:** 13/05/2020

1. **Tarefas Planejadas**

* Criação do componente model e suas classes – **Em andamento**.  
  + Classes Jogador, território, continente, objetivo, carta... declaradas como não públicas e disponibilizadas por meio de interfaces para classes de pacotes futuros view e controller
  + Implementar método validaAtaque() que recebe como parâmetros a cor do jogador da vez, o identificador de território de origem do ataque e o identificador do território de destino do ataque e retorna uma booleana indicando se um ataque é viável ou inteiro indicando o número viável de dados para o ataque.
* Regras abordadas na primeira interação – **Em andamento**.
  + Inclusão de um jogador (nome e cor) na partida e definição, por meio de sorteio de sua ordem de jogada;
  + Sorteio dos objetivos que cada jogador terá de atingir
  + Sorteio e distribuição das cartas entre os jogadores, com o consequente posicionamento de um exército em cada território recebido.
  + Recebimento e posicionamento dos exércitos correspondentes ao número de terrtórios (metade) que o jogador da vez possui.
  + Recebimento e posicionamento dos exércitos correspondentes à posse de um continente inteiro.
  + Recebimento e posicionamento dos exércitos correspondentes a troca de cartas.
* Realização de testes unitários – **Em andamento**

1. **Próxima Iteração – Tarefas Planejadas**