**INF1636 – Relatório de Acompanhamento de Iteração**

**Jogo – Ludo**

**1ª Iteração**

**Data de início:** 08/10/2018

**Data de Encerramento:** 21/10/2018

* **Participante**

João Victor Galindo

* **Colega de Dupla**

Gustavo Contreiras

* **Tarefas Realizadas até o momento**

**Gustavo Contreiras**

* **Classe** **Main**, responsável pela criação e configuração dos botões – **parcialmente concluída**:
* As regras do jogo ainda não foram introduzidas aos eventos de clique dos botões e falta configurar o salvamento de um jogo em andamento e o carregamento de um jogo pausado.
* **Classe** **Board**, responsável pela criação do tabuleiro, dos peões e do dado – **parcialmente concluída**:
* A situação em que existe uma “barreira” ainda não foi implementada e a representação dos peões na casa final triangular ainda não foi configurada.
* **Classe Team**, responsável pela criação e inicialização dos times e preenchimento dos times com seus respectivos peões – **parcialmente concluída**:
* Pode sofrer alterações ainda ao longo do projeto.
* **Classe Pawn**, responsável pela criação de cada peão do jogo, é subclasse de JButton – **parcialmente concluída**:
* Ainda não foi implementado o evento de clique de acordo com as regras, apenas foi idealizado como será feita a movimentação.

**João Victor Galindo**

* Dupla definida e nomes enviados ao professor – **concluído**
* Rascunho do Diagrama de Classes do projeto com as principais classes envolvidas – **concluído**
* **Classe Position**, seu construtor recebe uma coordenada x e y, armazena todas posições do jogo (ex.: A1, B7, F14) – **parcialmente concluída**:
* Ainda não está armazenando quantos peões tem em cada posição para que seja implementada a regra de “barreira”.
* **Próxima Iteração – Tarefas Planejadas**
* Implementar a regra das “barreiras”
* Possibilitar que os peões comam peões de outro time
* Impossibilitar que jogadores de um time movam os peões de outro time
* Implementar a regra de “tirar 5 ou mais para sair da base”