**INF1636 – Relatório de Acompanhamento de Iteração**

**Jogo – Ludo**

**4ª Iteração**

**Data de início:** 18/11/2018

**Data de Encerramento:** 10/12/2018

* **Participante**

Gustavo Contreiras

* **Colega de Dupla**

João Victor Galindo

* **Tarefas realizadas nessa iteração**

Os peões já são desenhados na casa final;  
  
Após chegar a casa final o jogador pode andar 6 casas com outro peão;  
  
Caixa de diálogo mostrando o vencedor da partida, as colocações dos outros jogadores e mostrando a opção de encerrar o programa ou iniciar uma nova partida;  
  
Caixa de diálogo para salvar e carregar um jogo filtrando os arquivos mostrados/salvos pelo formato .ludogame;  
  
Função load() lendo de um arquivo de texto de extensão .ludogame todos principais valores de variáveis salvos e armazenando-os em suas respectivas variáveis.

* **Bugs conhecidos**

Quando um peão chega à casa final, há casos em que o jogo pede pra ele escolher um peão para andar 6 casas mesmo que só haja um peão disponível para mover (deveria mover automaticamente);

Quando o jogo é salvo após rolar o dado e obter o número 6 duas vezes, após carregá-lo, é possível obter o número 6 mais duas vezes sem que o último peão movido seja mandado de volta para casa inicial.  
Solução: Mudar a variável dicesSixRolled da classe Team para classe Game, alterar o nome para currentTeamDicesSixRolled e salvar seu valor no arquivo de texto no momento de salvamento do jogo para que seja carregado depois.