**INF1636 – Relatório de Acompanhamento de Iteração**

**Jogo – Banco Imobiliário**

1. **Participantes**

Breno Perricone Fischer

Gustavo Oliveira

1. **Iteração**

**2ª Iteração**

**Data de início:** 26/06/2019

**Data de Encerramento:** 08/06/2019

1. **Tarefas Planejadas**
   1. Melhoria da interface gráfica, para exibir corretamente o tabuleiro e o Menu – Concluída por: **Gustavo.**
   2. Concluir a movimentação dos pinos no caso de colisão – Concluída por: **Breno.**
   3. Desabilitar os botões que não podem estar disponíveis em determinado momento (por exemplo, rolar os dados mais de uma vez por turno ou comprar um terreno que já tenha algum dono) – Concluída por: **Gustavo.**
   4. Movimentação dos pinos com a compra de terreno ou empresa – Concluída por: **Breno.**
   5. Movimentação dos pinos com os demais eventos possíveis (ida para prisão, lidar com movimentação do pino preso, casa de sorte ou revés etc) – Concluída por: **Gustavo.**
   6. Pagamento do preço estipulado quando jogador para na casa de outro dono e a consequente atualização dos saldos financeiro dos jogadores – Concluída por: **Breno.**
   7. Exibir informações em um painel, no tabuleiro: jogador da vez, o seu saldo, sua cor e informações da casa que está posicionado. – Concluída por: **Breno.**
   8. Retirada de carta de SORTE ou REVÉS, com a consequente execução da ordem descrita na carta e a devolução da mesma para o final da fila de cartas – Parcialmente concluída por: **Gustavo e Breno:**

**-** Ao cair na casa de SORTE ou REVÉS, as cartas são escolhidas aleatoriamente, podendo obter cartas repetidas ou uma carta repetida seguidamente.

1. **Próxima Iteração – Tarefas Planejadas**
   1. Mudar as cartas de SORTE ou REVÉS para serem sorteadas em um sistema de deck de cartas (fila), ao invés de aleatoriamente sortidas – Responsável pela tarefa: **Gustavo.**
   2. Implementar sistema de compra de casas e hotéis – Responsável pela tarefa: **Breno.**
   3. Definição das colocações, encerramento do jogo, salvamento e recuperação do estado de um jogo. – Responsável pela tarefa: **Breno e Gustavo.**
   4. Melhoria do código e modificação da classe Casa, com respectivas subclasses Empresa e Terreno – Responsável pela tarefa: **Gustavo.**
   5. Mostrar ao usuário informações na tela, quando for clicado em uma propriedade (valor do terreno, dono etc) ou em um Pino (saldo, vez do jogador etc) – Responsável pela tarefa: **Gustavo e Breno.**