

Pedro

- Criação das imagens do jogo: Mapa, dados, cartas, todos os arquivos disponibilizados para a turma.
- JFrame de tabuleiro com os componentes que compõem o tabuleiro do jogo: Mapa, Dados, Jogadores, Cartas, Tipo de jogada, Console de Mensagens como singletons
- Console de mensagens, para exibir mensagens ao usuário na tela principal
- Criação dos dados e sorteio
- Identificação dos cliques em cada território
- Identificação dos territórios ao qual cada território pode atacar
- Identificação do jogador da vez
- Identificação da jogada atual (Distribuir, Atacar e Remanejar)
- Lógica do ataque, com definição de território de origem e território de destino.
- Ordenação do resultado dos dados
- Comparação de resultados
- Movimentação de soldados de acordo com o resultado da comparação (Eliminação ou transferência de soldados para o território conquistado)
- Movimentação dos soldados entre os territórios de fronteira pertencentes ao mesmo usuário (jogador da vez) – Remanejamento.
- Alteração da estrutura do Projeto para respeitar o padrão MVC, separando interface de lógica (Padrão Façade).
- Implementação do padrão observer em várias classes, principalmente nas de interface que observam a classe de controle para atualizar os elementos gráficos no tabuleiro.
- Exibição do painel de trocas e objetivo
- Exibição do painel informativo de trocas com a quantidade da próxima troca
- implementação da troca
- exibição do objetivo com tooltip
- Implementação da regra: Cartas dos exércitos que forem destruídos são recebidas pelo exército que o destruiu
- Implementação da regra de troca obrigatória caso possua mais de 4 cartas, na jogada “Distribuir”.
- Ajustes de algumas mensagens exibidas no console.
- Implementação da regra: Soldados só podem ser remanejados uma vez por rodada.
- Implementação da regra: Soldados oriundos de bônus por conquista de continente só podem ser alocados em territórios do continente específico.
- Implementação da regra: Na troca, caso o jogador possua o território contido em uma das cartas ele ganha, automaticamente uma unidade no território especificado
- Complementando o texto do manual com imagens

- Criação do diagrama de classe

Gabriella

- Criação da tela de início, onde é necessário escolher no mínimo 3 jogadores para iniciar o jogo
- Execução do sorteio da ordem que os jogadores escolhidos irão jogar
- Exibição da ordem sorteada na tela principal do jogo
- Criação do Deck de cartas, distribuição aos jogadores e distribuição inicial dos soldados dos exércitos nos respectivos territórios que ele possui (cartas)
- Criação das instruções da tela de Início
- Criação dos Tooltips das jogadas, com explicação do que deve ser feito
- Acréscimo das informações de jogador e jogada na console do tabuleiro
- Recebimento e distribuição de novos exércitos
- Bônus de soldados por continente conquistado.
- Criação dos objetivos do jogo
- Criação do deck de objetivos
- Distribuição dos objetivos para os jogadores
- Verificação dos objetivos e mudança de objetivo por jogador nos casos necessários
- Criação do texto do manual

OBS: Todo o trabalho foi feito em conjunto pela dupla. Todos os pseudo-códigos foram feitos em conjunto em diversos encontros presenciais ou através do Software Google Hangouts, assim como todas as decisões de regra e layout do jogo.