

Relatório Hevelyn

Projeto Final - Métodos de Programação

Jogo de Xadrez

8 de julho de 2018

Data	Horas Trabalhadas	Tipo de Tarefa	Descrição da Tarefa
22/06	01:30:00	- Projetar - Especificar Módulos. - Especificar funções.	Reunião Geral. Divisão dos trabalhos para cada integrante do grupo.
27/06	01:30:00	- Revisar especificações.	Reunião com o grupo sobre projeto.
26/06	01:18:01	- Projetar - Codificar Módulo	Definição / implementação da estrutura . para as peças.
03/07	04:30:00	- Estudar aulas e laboratórios - Projetar - Codificar Módulo	O estudo do Qt e implementação da Interface foram feitos com outro integrante, Otho.
05/07	03:00:00	- Estudar aulas e laboratórios - Codificar Módulo	Estudo do Qt. Essa tarefa foi feito com o Otho. Foram colocadas as imagens do tabuleiro e das peças.
06/07	04:00:00	- Projetar - Codificar módulo - Redigir casos de teste	A estrutura das peças foi modificada para uma só classe. Foi estudado como definir cada quadrado do tabuleiro. Tentativa da implementação, criação da classe das regiões do tabuleiro. Sem sucesso.
07/07	10:00:00	- Codificar Módulo - Rodar o verificador, retirar warnings das regiões do tabuleiro. - Redigir casos de teste - Revisar casos de teste - Realizar os testes	Implementação da função que encontra e guarda os centros das regiões do tabuleiro, promoção de peão e da função que coloca a peça ao centro das regiões ao fim de cada movimento. Funções com bugs. Começo do README e junção dos testes para o gcov. Funções para a validade dos movimentos das peças.
08/07	05:00:00	- Instrumentar verificando a cobertura - Documentar com Doxygen - Codificar módulo - Realizar os testes	Término das documentções (Doxygen, gcov, junção dos relatórios individuais. Término da interface: junção do módulo do tabuleiro e árvore com a interface, inclusão de detalhes (botões, etc).