# Diário de produção do trabalho de Princípios de Engenharia de Software

### 

### 14/04/2016 Dia 1:

* Decidi o tipo de projeto
* Usei Google-Drawing para desenhar uma hierarquia de métodos.

### 15/04/2016 Dia 2:

* Creação da pasta no GitHub
* Nunca usei LUA, eu instalei no LINUX, olhei rapidamente a sintaxe LUA e vi que é muito parecido ao C então eu comeicei o programa
* Criei a função init(...) para iniciar o jogo e criar o vetor do jogo
* Criei a função display\_tab(...) para mostrar o vetor
* Criei a função play(...) para pertmitir ao jogador de colocar o pião
* Criei a função get\_column\_to\_play(...) para recuperar a entrada do jogador
* Criei a função check\_value\_to\_play(...) para verificar se a entrada é um id duma coluna existente.
* Criei a função check\_column\_to\_play(...) para verificar se o jogador pode jogar na coluna escolida
* Modifiei a função display\_tab(...) para exibir mais informações sobre o jogador
* Criei o loop principal do jogo com os 2 jogadores
* Criei a função check\_end(...) que chama as funções que verifiquem se o round acabou
* Criei a função check\_line(...) verifique se o jogador alinhou a menos 4 pião numa linha
* Criei a função check\_diagonal(...) verifique se tem a menos um espaço para jogar
* Criei a função check\_column(...) verifique se o jogador alinhou a menos 4 pião numa coluna
* Criei a função check\_diagonal(...) verifique se o jogador alinhou a menos 4 pião numa diagonal
* Impementei os pontos e o replay

### 18/04/2016 Dia 3:

* Coloquei Methods.pdf no Github
* Update do README
* Fim do diario e coloquei no Github