

# Relatório de Iteração

Marcelo Ramos – 1510823  
(2º Relatório)

**OBSERVAÇÃO:** A implementação do front end do jogo está sendo feita de acordo com o Look & Feel correspondente ao sistema operacional da máquina dos componentes do grupo (MACOS).

## Participante/Matrícula

Marcelo Ramos – 1510823

## Colega de Dupla/Matrícula

Lucas Rodrigues – 1510848

## Iteração

**2ª Iteração**

**Data de Início:** 21/05/2017

**Data de Encerramento:** 04/06/2017

## Tarefas Planejadas (Feitas por Marcelo Ramos)

- ✓ Implementação da ligação entre a manipulação do dado com o movimento do jogador. – **completed**
- ✓ Criação da matriz correspondente ao tabuleiro para realizar movimento. – **completed**
- ✓ Implementação de tipos enumerados para representar o local onde se encontra a peça e tipos enumerados que representam o nome dos jogadores. – **completed**
- ✓ Interligação entre os tratadores de evento juntamente com a movimentação dos tokens de cada personagem em si. – **completed**
- ✓ Implementação da classe PlayerMovement que realiza a efetivação da movimentação. – **completed**

- ✓ Criação da classe Position com o intuito de manipular as coordenadas tanto de início de cada jogador quanto também de movimentos possíveis e impossíveis de acordo com as regras do jogo. – **completed**
- ✓ Implementação do design pattern Observer no projeto do jogo. – **concluído**.

#### **Próxima Iteração - Tarefas Planejadas**

- ✓ Criação de rodadas com a interligação entre os jogadores ativos, as regras do jogo e seus respectivos blocos de notas.
- ✓ Apresentação de palpites, juntamente com a disposição das armas nos cômodos no tabuleiro.
- ✓ Criação e implementação dos tratadores de evento dos botões correspondente às cartas, palpite e acusação.
- ✓ Apresentação de uma carta que prove que o palpite realizado pelo jogador é falso.
- ✓ Inclusão das cartas automaticamente no bloco de notas do jogador em “VER CARTAS”.
- ✓ Visualização das cartas contidas no bloco de notas do jogador ao clicar no botão correspondente ao mesmo.