

Relatório de Iteração

LUCAS RODRIGUES
(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

Lucas Rodrigues – 1510848

Colega de Dupla/Matrícula

Marcelo Ramos – 1510823

Iteração

2ª Iteração

Data de Início: 21/05/2017

Data de Encerramento: 04/06/2017

Tarefas Planejadas (Feitas por Lucas Rodrigues)

- ✓ Criação da classe Dado juntamente com o frame de manipulação do dado com imagens do mesmo no painel do tabuleiro. – **completed**
- ✓ Implementação do front end da aplicação em relação ao status, dados e botões de palpite e acusação (embora ainda não sejam utilizadas). – **completed**
- ✓ Inclusão dos tokens de cada personagem juntamente com o highlight caso o mesmo esteja inativo no jogo. – **completed**
- ✓ Implementação de tratadores de eventos relacionado ao clique do mouse no tabuleiro. – **completed**

- ✓ Ajuda na implementação das regras do jogo referentes a entradas, saídas e passagens secretas para cômodos. – **completed**
- ✓ Desenvolvimento das classes Weapon e Room que serão utilizadas mais adiante. – **completed**
- ✓ Implementação do design pattern Singleton nas diversas classes presentes no projeto. – **completed**

Próxima Iteração – Tarefas Planejadas

- ✓ Criação de rodadas com a interligação entre os jogadores ativos, as regras do jogo e seus respectivos blocos de notas.
- ✓ Implementação dos action listeners dos botões que se localizam na tela do tabuleiro.
- ✓ Adição das imagens das armas no tabuleiro através de BufferedImages nos locais corretos de acordo com as regras do jogo.
- ✓ Criação das cartas e apresentação das mesmas através do bloc de notas de cada jogador da vez.
- ✓ 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.