**Diário de Bordo**

22/04/2019

* Definidos os participantes do grupo: Samuel Zanatta e Guilherme Schweig;
* Definida a proposta do software: RPG de texto em tela baseado no jogo Dungeons & Dragons usando um algoritmo random para simular dados que seriam usados nas mecânicas de combate do jogo de mesa e transferi-las para o software;
* Criado o Diagrama de Funcionamento inicial;

03/05/2019

* Definida a mecânica de batalha do jogo;
* Definidas as Classes e Raças disponíveis no jogo;
* Criado o banco de dados do programa;
* Criadas as tabelas das Classes e Raças;

06/05/2019

* Alterado o Diagrama de Funcionamento do Software;

07/05/2019

* Alterado o Diagrama de Funcionamento do Software;
* Criado o Diagrama do Banco de Dados;
* Criado o Diagrama de Telas do Software;
* Criadas as Tabelas restantes no Bando de Dados;
* Criado o arquivo do software e conectado com o bando de dados;
* Populada a tabela de Classes;
* Criadas as telas iniciais do Software;

08/05/2019

* Criada a tela de cadastro de usuários;
* Criado e testado o algoritmo da tela de cadastro;
* Criado e testado o algoritmo da tela de login;
* Criadas as classes Usuário, Personagens, Armas e Armaduras;