Diário de Produção do Trabalho de Princípios de Engenharia de Software

# 08/04/2017

## 1º Dia:

1. Criei um novo repositório no [**Github**](https://github.com/danielabrazao/INF1629PrimeiroTrabalho) denominado [INF1629PrimeiroTrabalho](https://github.com/danielabrazao/INF1629PrimeiroTrabalho) a fim de realizar um controle de versão de documentos.
2. Criei o arquivo **README.md** no [**Github**](https://github.com/danielabrazao/INF1629PrimeiroTrabalho).
3. Instalei o programa [**Rudix**](http://rudix.org/) na minha máquina.
4. Instalei o pacote de *LUA* do programa [**Rudix**](http://rudix.org/) na minha máquina.
5. Testei o funcionamento da linguagem *LUA* com um programa *Hello World* retirado do site de [**Rudá Moura**](http://rudamoura.com/luaonmacosx.html).
6. Realizei a leitura do primeiro capítulo do livro digital[**Programming in LUA (1ª Edição)**](http://www.lua.org/pil/contents.html).
7. Testei o funcionamento da linguagem *LUA* com um programa *Factorial* retirado do livro digital [**Programming in LUA (1ª Edição)**](http://www.lua.org/pil/1.html).
8. Criei o arquivo **DIARIO.docx**.

# 09/04/2017

## 2º Dia:

1. Instalei o framework [**LÖVE**](https://love2d.org/) na minha máquina.
2. Criei o arquivo **main.lua** com as principais funções do framework [**LÖVE**](https://love2d.org/) (**love.load()**, **love.draw()** e **love.update**).
3. Criei o arquivo **conf.lua** a fim de adicionar um título à janela do jogo.
4. Editei o arquivo **README.md**.
5. Editei o arquivo **DIARIO.docx**.
6. Realizei a leitura de um [tutorial](http://lua-users.org/wiki/MathLibraryTutorial) a fim de utilizar as funções **math.random()** e **math.randomseed()** no programa principal (**main.lua**).
7. Editei o arquivo **main.lua** incluindo as funções **math.random()** e **math.randomseed()** e criando as funções **zera()** e **compara()**.

# 10/04/2017

## 3º Dia:

1. Finalizei a redação do arquivo **main.lua**.
2. Editei o arquivo **DIARIO.docx**.
3. Criei o arquivo **ETVX.docx**.