

INF1636 - Relatório Final do Trabalho

1. Participantes

- Rodrigo V Cortezi
- Daniel Cunha Rios

2. Tarefas da última iteração concluídas

- Implementar a verificação de xeque. **Concluído.**
- Implementar a parte gráfica da promoção do peão. **Concluído.**
- Sinalizar na interface gráfica quando um xeque ocorrer. **Concluído.**
- Fazer com que o jogador em xeque, não possa fazer um movimento que o mantenha em xeque ao final de sua jogada. **Concluído.**
- Impedir que uma peça que está protegendo o seu rei se mova para uma posição que coloque o rei em xeque. **Concluído.**
- Implementar a verificação de xeque-mate. **Concluído.**
- Sinalizar na interface gráfica quando um xeque-mate ocorrer. **Concluído.**
- Voltar à tela inicial após xeque-mate ou congelamento. **Concluído.**
- Implementar o salvamento do estado do jogo em um arquivo texto. **Concluído.**
- Implementar a recuperação de um jogo salvo. **Concluído.**
- Implementar os componentes gráficos que permitam que permitam o usuário salvar e carregar um jogo. **Concluído.**

3. Considerações finais

Ficamos felizes em dizer que conseguimos concluir todos os requisitos do trabalho. Tivemos alguns desafios em relação à comunicação entre o modelo e a view respeitando o MVC, mas acreditamos ter conseguido fazer uma modelagem boa. Criamos uma classe controladora, permitindo à view fazer requisições de leitura e escrita no modelo do xadrez.

A atualização do tabuleiro na view é feita com o uso do design pattern Observer. Para tal, começamos utilizando a classe `java.util.Observer`. Porém, descobrimos que essa classe está “deprecated” e, por isso, a substituímos pela classe `java.beans.PropertyChangeSupport` que desempenha a mesma funcionalidade da classe `Observer`, notificando os observadores de qualquer alteração no tabuleiro.

Acreditamos que a nossa classe `Match` se enquadra nos critérios de uma classe facade, pois toda comunicação de interação durante o jogo é feita somente a ela.

Como a nossa classe `BoardView` (responsável pelos componentes gráficos de apresentação do tabuleiro) é instanciada uma única vez, fizemos dessa classe uma classe Singleton. Não faz sentido ter mais de uma instância dessa classe no programa.