

INF1636 – Relatório de Acompanhamento de Iteração

Jogo – Xadrez

1. Participante

Rodrigo Villardi Cortezi

2. Colega de Dupla

Daniel Cunha Rios

3. Iteração

2ª Iteração

Data de início: 23/05/2018

Data de Encerramento: 27/05/2018

4. Tarefas Planejadas

- Adquirir as imagens necessárias (Tabuleiro e Peças). – **concluído**.
- Fazer um diagrama de classes que abranja a interface gráfica para a apresentação do tabuleiro e das peças. – **concluído**.
- Fazer um diagrama de classes que abranja as classes do jogo. – **concluído**.
- Implementar a interface gráfica para somente mostrar um tabuleiro vazio. – **concluído**.
- Implementar a inicialização do tabuleiro com as peças em suas devidas posições. – **concluído**.
- Implementar a interface gráfica para mostrar o tabuleiro com as peças em suas devidas posições iniciais. – **concluído**.
- Implementar a movimentação das peças. – **concluído**.
- Implementar o tratamento de eventos necessários para as interações de movimento das peças na interface gráfica. – **não concluída**
 - Deixaremos para fazer essa tarefa na próxima iteração pois acreditamos que o tratamento da seleção das peças nos auxiliará para fazer as atualizações necessárias na interface gráfica.

5. Próxima Iteração – Tarefas Planejadas

- Implementar o tratamento de eventos necessários para as interações de movimento das peças na interface gráfica.
- Implementar a seleção da peça que será movimentada a partir do clique do mouse na interface gráfica.
- Implementar a visualização das possibilidades de movimento das peças na interface gráfica.
- Implementar a verificação de permissão para troca de peça selecionada na interface gráfica.
- Implementação da tomada de peças.
- Implementação dos movimentos especiais.
- Implementação da promoção dos peões.

Daniel -> 1,3,5,7

Rodrigo-> 2,4,6