

INF 1301 – Relatório de Acompanhamento de Iteração

Jogo – Mastermind

1. Participantes

Bruno Abtibol Ramos

Daniel Stulberg Huf

João Pedro Khair Cunha

2. Iteração

2ª Iteração

Data de início: 09/09/2021

Data de encerramento: 16/05/2021

3. Tarefas Planejadas

Implementação da interface gráfica por meio da biblioteca tkinter e as funcionalidades requisitadas:

- exibição do tabuleiro - **CONCLUÍDA:** o tabuleiro foi criado na componente View e é exibido quando chamado na main do jogo.
- escolha do nível (I, II ou III) que será usado na próxima partida - **CONCLUÍDA:** as opções de nível podem ser visualizadas na janela inicial, de modo a escolha do nível altera a configuração do tabuleiro a ser exibido em seguida.
- definição da senha por meio de um sorteio das cores - **CONCLUÍDA:** a lista com a senha já foi desenvolvida na 1ª iteração, porém ainda falta passar as cores da senha para a interface gráfica.
- definição das chaves a serem comparadas com a senha - **PENDENTE:** a lógica por trás das chaves já foi desenvolvida na 1ª iteração, porém ainda falta exibir as chaves após o término de uma jogada.
- Além dessas tarefas previamente planejadas, também foi desenvolvida a janela inicial e o código que trata, na interface gráfica, a captura de uma cor dentre as opções da dificuldade escolhida e a sua colocação/substituição na linha que corresponde à jogada do momento.

Observação: As funções ‘click1’, ‘click2’, ‘click3’ e ‘escolha_nivel’, da main, e a função ‘onclick’, da componente view, serão posteriormente realocadas a partir da 3ª iteração para o componente event_handler que lida com os eventos do jogo.

+

4. Próxima Iteração – Tarefas Planejadas

- Terminar a integração da View com o Model tendo em vista permitir que todas as regras do jogo possam ser acionadas a partir da interface gráfica;
- Terminar de fazer o botão ao final da tentativa, o comando Esc, as chaves no fim da tentativa e a senha da interface gráfica.
- Consolidar o papel do Controller, que será o responsável por organizar a sequência de eventos que ocorrem em uma partida de Mastermind.

Responsáveis pelas tarefas:

Daniel ficará responsável pela primeira tarefa planejada, Bruno pela segunda e João pela terceira.