

# INF1301 – Relatório de Acompanhamento de Iteração

## Jogo – Mastermind

### 1. Participantes

Bruno Abtibol Ramos

Daniel Stulberg Huf

João Pedro Khair Cunha

### 2. Iteração

#### 4ª Iteração

**Data de início:** 31/05/2021

**Data de encerramento:** 13/06/2021

### 3. Tarefas Planejadas

- Ver o motivo do erro que não estava gerando o cancelamento da seleção da cor através da tecla **Esc** – **concluída**:
  - O pressionamento da tecla Esc estava atingindo outro widget, por isso não estava tendo efeito nenhum. Foi aplicado o método `.bind_all` para contornar esse problema.
- Adicionar uma mensagem quando o usuário ganhar o jogo ou jogar todas as rodadas e não vencer. Deve-se interromper o jogo em ambas as situações – **concluída**:
  - As mensagens foram devidamente implementadas, bem como o congelamento do tabuleiro em seguida.
- Implementar o salvamento e recuperação de partidas de Mastermind – **concluída**:
  - Todas as funcionalidades referentes ao salvamento e recuperação das partidas foram devidamente implementadas e estão operando em normalidade.

## 4. Testes

Todas as novas funções foram devidamente testadas e estão descritas nos casos de teste unitário. São elas:

- Da componente Model: **alteraSenha, alteraRodada, alteraDict, getDict.**
- Da componente View: **mostraInexistente, mostraFinal, carregaTabuleiro, apareceNovoJogo, voltaMenu.**
- Da componente Controller: **salvaJogo, carregaJogo.**