

# INF1301 – Relatório de Acompanhamento de Iteração

## Jogo – Mastermind

### 1. Participantes

Bruno Abtibol Ramos

Daniel Stulberg Huf

João Pedro Khair Cunha

### 2. Iteração

#### 1ª Iteração

**Data de início:** 17/04/2021

**Data de Encerramento:** 02/05/2021

### 3. Tarefas Planejadas

- Definição e teste das estruturas de dados que representam: (i) os pinos que compõem a senha; (ii) os pinos usados em cada tentativa de descoberta da senha e (iii) as marcações usadas para informar o progresso do jogador tendo em vista a descoberta da senha. – **CONCLUÍDA**

**Observação:** Tais estruturas (pinos da senha, pinos da tentativa e marcações do progresso) foram definidas em variáveis globais, juntamente com o número de rodadas e as características do nível de dificuldade escolhido.

- Elaboração e teste das 3 funções requisitadas: (i) definição do nível; (ii) definição aleatória da senha e (iii) comparação senha e tentativa – **CONCLUÍDA**

**Observação:** Também foram elaboradas funções para iniciar o jogo e retornar as variáveis globais.

- Implementação e teste da variável \_\_all\_\_ que define todas as funções públicas do módulo – **CONCLUÍDA**

### 4. Próxima Iteração – Tarefas Planejadas

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

- exibição do tabuleiro;
- escolha do nível (I, II ou III) que será usado na próxima partida;
- definição da senha por meio de um sorteio das cores;
- definição das chaves a serem comparadas com a senha.;

### **Responsáveis pelas tarefas:**

Durante a execução da primeira iteração, a equipe se entrosou muito bem trabalhando em conjunto. Para a próxima iteração, foi primeiramente estabelecido que João estará responsável pela segunda tarefa, Bruno pela terceira e Daniel pela quarta. Em conjunto, a equipe implementará todas as tarefas em sintonia com a exibição do tabuleiro.

## **5. Testes**

Nesta seção mencionaremos alguns pontos relevantes sobre o andamento dos testes.

- Para testar a função `escolhe_nivel()`, adicionamos um input no qual o jogador escreverá 1, 2 ou 3 dependendo do nível que gostaria de jogar. Dessa forma, será digitado no terminal. Sabemos que, na realidade, isso será perguntado na interface gráfica ao longo das próximas iterações, logo o input será retirado futuramente.
- Nos testes da função `compara_senha()`, chamamos a função que define a senha correta de forma randômica (`define_senha()`) e atribuímos seu valor à variável “tentativa”. Entendemos que isso será definido pelo usuário futuramente na interface gráfica, mas escolhemos fazer dessa forma para que pudéssemos testar todos os casos possíveis de forma eficiente.