

INF 1301 – Relatório de Acompanhamento de Iteração Jogo – Mastermind

1. Participantes

Bruno Abtibol Ramos

Daniel Stulberg Huf

João Pedro Khair Cunha

2. Iteração

3ª Iteração

Data de início: 21/05/2021

Data de encerramento: 30/05/2021

3. Tarefas Planejadas

- Definição das chaves a serem comparadas com a senha - **CONCLUÍDA:**
 - as chaves já estão aparecendo corretamente ao fim de cada rodada, de acordo com a jogada realizada pelo usuário.

- Cancelamento da seleção da cor através da tecla **Esc** - **PENDENTE:**
 - a funcionalidade foi implementada, porém por algum motivo desconhecido, a tecla Esc não está funcionando.

- Terminar de fazer o botão ao final da tentativa, as chaves no fim da tentativa e a senha da interface gráfica - **CONCLUÍDA:**
 - todas essas funcionalidades já foram implementadas na interface gráfica.

- 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; Consolidar o papel do Controller, que será o responsável por organizar a sequência de eventos que ocorrem em uma partida de Mastermind - **CONCLUÍDA:**
 - Todos os três modelos estão completamente integrados e funcionando em sintonia. As novas funções criadas nos módulos foram testadas e descritas nos casos de teste unitário.

4. Próxima Iteração – Tarefas Planejadas

- Ver o motivo do erro que não está gerando o cancelamento da seleção da cor através da tecla **Esc**.
- 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.
- Implementar o salvamento e recuperação de partidas de Mastermind.

Responsáveis pelas tarefas:

Bruno ficará responsável pela primeira tarefa, Daniel ficará responsável pela segunda, e João pela terceira. Os três em conjunto irão testar o salvamento e recuperação das partidas, fazendo alterações no código conforme seja necessário.