**INF 1301 – Relatório de Acompanhamento de Iteração**

**Jogo – Mastermind**

1. **Participantes**

Bruno Abtibol Ramos

Daniel Stulberg Huf

João Pedro Khair Cunha

1. **Iteração**

**3ª Iteração**

**Data de início:** 21/05/2021

**Data de encerramento:** 30/05/2021

1. **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.

1. **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.