**INF1301 – Relatório de Acompanhamento de Iteração**

**Jogo – Mastermind**

1. **Participantes**

Bruno Abtibol Ramos

Daniel Stulberg Huf

João Pedro Khair Cunha

1. **Iteração**

**4ª Iteração**

**Data de início:** 31/05/2021

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

1. **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.

1. **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**.