

INF1636 – Relatório de Acompanhamento de Iteração

Jogo – Banco Imobiliário

1. Participantes

Breno Varela de Oliveira (2010309)

Daniel Stulberg Huf (1920468)

Tulio Gomes Vuolo (1920306)

2. Iteração

4ª Iteração

Data de início: 06/06/2022

Data de Encerramento: 19/06/2022

3. Tarefas Planejadas

- **(FEITO)** Implementação da situação de venda forçada, exibida no frame do tabuleiro.
- **(FEITO)** Salvamento e recuperação de uma partida de Banco Imobiliário.
- **(FEITO)** Atualização e adição de novos testes unitários com o framework *JUnit*.

4. Organização das Tarefas

- Breno implementou a venda forçada a ser exibida ao longo da partida, situação na qual o jogador deverá vender uma de suas propriedades para quitar uma dívida, ou ir à falência se não possuir nenhuma propriedade.
- Daniel implementou o salvamento e o carregamento de uma partida de Banco Imobiliário. Utilizando o componente Java Swing *JFileChooser*, agora é permitido ao usuário escolher o nome e localização do arquivo de salvamento do jogo, contendo todas as informações necessárias para que a partida seja carregada posteriormente.
- Tulio atualizou as classes de teste unitário referente ao pacote Model que foram modificadas ao longo das últimas iterações, bem como adicionou novos casos de teste para as novas classes do Model que foram criadas, e um Suite que executa todos os testes de uma só vez.

5. Tarefas Executadas

Como já descrito acima, todas as demandas para o projeto foram devidamente implementadas e testadas. O grupo ainda desenvolveu, nesta última iteração, o arquivo **leiamme.doc** contendo as instruções de operação do projeto, além de ter gravado o vídeo explicando o funcionamento das partidas.