

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

2ª Iteração

Data de início: 09/05/2022

Data de Encerramento: 22/05/2022

3. Tarefas Planejadas

- **(FEITO)** Tarefas que ainda sobraram da 1ª iteração, como regra para construção de casas e hotéis dentro de um terreno, implementação da regra para venda de imóveis em caso de saldo insuficiente, implementação da regra para falência, cálculo dos patrimônios finais dos jogadores no fim da partida.
- **(FEITO)** Exibição da janela inicial.
- **(FEITO)** Definição dos jogadores de uma partida.
- **(FAZENDO)** Exibição do tabuleiro do jogo.
- **(FEITO)** Definição da ordem dos jogadores por meio de sorteio.
- **(FAZENDO)** Lançamento dos dados e movimentação dos piões.
- **(A FAZER)** Exibição das cartas contendo os dados das propriedades.

4. Organização das Tarefas

- Breno implementou, referente ao pacote Model, a regra para venda de imóveis em caso de saldo insuficiente por parte de um jogador, e a falência caso o jogador não possua nenhum imóvel para vender. Breno também implementou o sorteio que define a ordem dos jogadores no início de uma partida. Em relação à interface gráfica, Breno iniciou a construção do frame do tabuleiro do jogo, a ser exibido após as configurações iniciais terem sido definidas no menu.
- Daniel implementou, referente ao pacote Model, a regra para construção de casas e hotéis, além do cálculo dos patrimônios dos jogadores no fim da partida. Daniel também implementou os padrões de design Singleton (para os elementos básicos do jogo) e Façade (para a api do Model que irá se comunicar com o Controller), bem como a integração do

Model (considerado um módulo praticamente fechado nessa etapa de desenvolvimento) com o Controller (a ser explicado adiante).

- Tulio construiu os frames iniciais de menu e definição da quantidade e nome dos jogadores da partida. Tulio também iniciou o algoritmo de movimentação dos piões na interface gráfica.

5. Tarefas Executadas

Na primeira semana dessa iteração, o grupo se dedicou a finalizar algumas regras do pacote Model. Além disso, julgamos necessário desenvolver parte do pacote Controller antes de iniciar a View, de modo que o Controller já se comunique com o Model através da api. Acreditamos que introduzir o Controller somente na próxima iteração iria gerar um trabalho adicional de reconstruir algumas estruturas tanto do Model quanto da View. Ademais, tal decisão ainda nos proporcionou a possibilidade de já simular o jogo do Banco Imobiliário através de chamadas ao usuário e outputs via terminal.

Por esse motivo, a construção do pacote View foi iniciada somente na segunda semana, motivo pelo qual parte das demandas dessa iteração ainda se encontram pendentes.

6. Próxima Iteração

6.1. Tarefas que faltou implementar

- Implementação da carta 11 do Sorte Revés, na qual um jogador deve receber 50 de todos os outros jogadores, requerendo um grau maior de complexidade **(delegada para Daniel)**.
- Exibição do tabuleiro do jogo **(delegada para Breno)**.
- Lançamento dos dados e movimentação dos piões **(delegada para Tulio)**.
- Exibição das cartas contendo os dados das propriedades **(delegada para Daniel)**.

6.2. Tarefas planejadas

Para a próxima iteração, será implementado o componente Controller através de um novo pacote. Como parte desse pacote já foi implementada na 2ª iteração, na próxima iteração iremos focar em integrar o restante do Controller com o pacote View, através do padrão Observer.