



Trabalho de INF1636

23/05/2022

Prof. Ivan Mathias Filho

Instruções para a 3ª iteração

A 3ª iteração é, basicamente, uma continuação da 2ª. Os grupos devem prosseguir com a implementação da interface gráfica de modo a disponibilizar o máximo possível de funcionalidades do jogo por meio dela.

A arquitetura do software, bem como as funcionalidades a serem implementadas, já foram definidas. Nenhum requisito novo será tratado. Sendo assim, a 3ª iteração tem por objetivos:

- 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;
- Empregar os padrões Singleton, Façade e **OBSERVER** na integração descrita acima;
- Consolidar o papel do Controller, que será o responsável por organizar a sequência de eventos que ocorrem em uma partida de Banco Imobiliário.

Em relação ao padrão **Observer**, cabe destacar que ele **TEM** de ser empregado na atualização da interface gráfica com o objetivo de refletir mudanças de estado do jogo. Por mudança de estado deve-se entender a movimentação de um pião por sobre o tabuleiro, o lançamento dos dados ou a retirada de uma carta de sorte/revés.

Não se deve esquecer de implementar a possibilidade de que os valores dos dados possam ser definidos pelo testador, em vez de obtê-los por meio de randomização.

Vale lembrar que na última iteração serão implementados o salvamento e a recuperação de uma partida interrompida.