

# 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

#### 3ª Iteração

**Data de início:** 23/05/2022

**Data de Encerramento:** 05/06/2022

### 3. Tarefas Planejadas

- **(FEITO)** 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.
- **(FEITO)** Exibição do tabuleiro do jogo.
- **(FEITO)** Lançamento dos dados e movimentação dos piões.
- **(FEITO)** Exibição das cartas contendo os dados das propriedades.
- **(FEITO)** Implementação do padrão **Observer** para integrar o pacote Model com a View.
- **(FEITO)** Consolidar o papel do Controller para organizar a sequência de eventos que ocorrem ao longo da partida.

### 4. Organização das Tarefas

- Breno implementou a exibição do tabuleiro do jogo ao início de cada partida, bem como o padrão Observer, que integra o Model com a View através das notificações geradas ao longo da partida.
- Daniel implementou o funcionamento da carta 11 do Sorte ou Revés, o lançamento dos dados e a exibição das cartas das propriedades, juntamente com seus dados. Daniel também finalizou a estrutura do Controller para o projeto.
- Tulio finalizou o algoritmo para movimentação dos piões no tabuleiro.

## 5. Tarefas Executadas

Nessa terceira iteração, praticamente todas as pendências restantes de iterações anteriores foram tratadas. Como o desenvolvimento do pacote Controller já havia começado na segunda iteração (já havia sido implementada a integração do Controller com o pacote Model), o único trabalho que tivemos com relação ao Controller nessa iteração foi finalizar a parte dele que se comunica com a View, como por exemplo a chamada para exibição de caixas de diálogo com o usuário em certas situações da partida.

## Próxima Iteração

### 6.1. Tarefas que faltou implementar

- Implementação da 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 **(delegada para Daniel)**.

### 6.2. Tarefas planejadas

Para a próxima iteração, serão implementados o salvamento e recuperação de uma partida interrompida **(delegada para Breno)**, bem como uma nova versão dos testes unitários para as novas classes e métodos que foram desenvolvidos no pacote Model **(delegada para Tulio)**.