

**Ata de Reunião para Discussão de Modelagem e Implementação do Jogo Batalha Naval,
solicitada pela Rebirth of Your Worst Nightmares Entertainment Inc**

Às 19hrs, do dia 29 do mês de maio do ano de 2017, no Laboratório 21 do Departamento de Engenharia Elétrica da Escola Politécnica, na Universidade Federal da Bahia, reuniram-se os alunos da turma P02, tutorada pelo Professor Paulo César Farias na disciplina Laboratório Integrado I-A.

Estiveram presentes nesta reunião:

Cristian Araujo de Jesus
Diego Raian
Douglas Wiliam Fernandes de Souza
Felipe Mateus Boaventura
Lucas Menezes Pereira
Herbert de Jesu

A reunião iniciou-se com a definição dos papéis de Coordenador, Secretário de Mesa e Secretário de Quadro que foram decididos como:

Coordenador: Douglas Wiliam Fernandes de Souza

Secretário de Mesa: Herbert de Jesus

Secretário de Quadro: Diego Raian

Decididos, por fim, os papéis, deu-se prosseguimento à discussão do projeto “Jogo de Batalha Naval”, tomando-se como foco desta

Douglas iniciou a leitura da ata da última reunião. Durante, Douglas fez um breve resumo do que já foi feito e abordou algumas questões que ainda estavam pendentes de revisão e ajustes.

1 – Sistema da geração de posição aleatória, Diego sugeriu que invés de focarmos na abstração do Mapa do jogo, implementáramos no próprio vetor onde já daria informação da posição inicial, orientação (Vertical e Horizontal) e outros.

2 - Sistemas de Pontos

3 – Criação da IA.

4 – Tratamento das colisões no momento do posicionamento das embarcações.

Lucas abordou a importância de termos uma reunião (prioridade) para consolidarmos as ideias discutidas na aula, definimos com consenso dos presentes no momento que o melhor dia seria no sábado, dando oportunidade para aqueles que não podem pela semana, foi marcado para o próximo sábado dia 03/06 uma reunião a partir de 09hrs.

Douglas sugeriu criarmos deadlines de dois dias para levantarmos as dúvidas e levar para o professor a fim de nos auxiliar para resolver as questões levantadas.

Sobre as questões abordadas no quadro, Diego colocou como uma alternativa de melhoria no sistema de posicionamentos dos barcos, trabalharmos um vetor de cada embarcação com sua posição no mapa, além das outras informações de alguma forma o sistema marcava as posições no barco, outra ideia interessante foi das informações da posição inicial, tamanho e orientação poderíamos correr somente uma variável do vetor diminuindo as buscas.

No final Cristian idealizou uma forma de criarmos o sistema de Tiro, calculando a partir das informações dos barcos como tipo, direção e orientação, Douglas sugeriu que ele trouxesse essa ideia em um rascunho.

Em resumo, houve os seguintes levantamentos da discussão:

Ideias:

- Utilizar os doodles para verificar horários disponíveis
- Cálculo para não transpor o limite mapa virtual
 - Tipo
 - Orientação
 - Posição Inicial(X_i, Y_i).
- Led que indica quem é a vez.

Fatos:

- Reunião ao Sábado 09h00min.
- Deadline de dois dias para decisão de acompanhamento do professor.
- O mapa não é necessário.
- A representação das embarcações será através de um vetor com os pares(X, Y).

Questões:

– ??????

Metas:

- Aprender a utilizar o verilog.
- Fazer download do Quartus com o pacote agregados da placa
- Conseguir uma reunião com a maioria dos membros.