**Relatório da reunião de grupo do dia 27/04/2017**

Membros Presentes: Todos

Duração da reunião: Das 9:05 da manhã às 11:00 da manhã

Tópicos da Reunião:

- A compreensão de todos participantes do grupo do funcionamento dos Requisitos Não-Funcionais, com o intuito de diminuir ao máximo as situações de risco do projeto

- Elaboração em conjunto dos diagramas e da documentação do programa

Relato:

No início da reunião, cada participante da equipe mostrou suas pesquisas feitas em casa sobre os requisitos não funcionais do projeto (GiT, Piazza, ASCIIDOC, “Celular”) e seus avanços:

Beatriz trouxe um documento impresso que fez com os requisitos funcionais do projeto e outro com o ICA do projeto (ambos não são os definitivos, mas o primeiro rascunho).

Daniel estudou o funcionamento do Piazza e mostrou aos integrantes do grupo o uso. Estudou o GiT, criou o repositório do projeto e mostrou como usar a aplicação para os demais membros da equipe. Mostrou os diagramas e programa que havia começado a fazer para discutirmos sobre e, por fim, nos propôs o uso da plataforma AirConsole para a execução do programa em celulares e mostrou o que aprendeu sobre ela.

Tivemos, então, a primeira questão: podemos usar a plataforma AirConsole de forma que o jogo ocorrerá presencialmente, com os jogadores em questão em frente ao computador que executa o programa, e usando os celulares apenas para controlar o que acontecia na tela do computador?

Percebemos, então, que não tínhamos entendido completamente o funcionamento esperado do programa e então reanalisamos juntos o enunciado que descrevia o JFESM (que, na nossa concepção, trazia possibilidades de dupla interpretação): Entendemos suas especificidades e obtivemos os seguintes esclarecimentos:

- Os dois jogadores que escolhem as palavras não decidiriam juntos uma palavra, mas cada um escolhe uma palavra secreta independentemente e os demais jogadores teriam que acertar as duas para ganhar.

- Não é verdade que os jogadores que tentam acertar a palavra jogam até perde, e sim que cada um tem sua vez de tentar acertar uma letra (e errando, ganha um membro na sua forca, que é individual) ou tentar um palpite para as duas palavras secretas, e errando, perde o jogo e o jogo continua se ainda existirem outros jogadores, se não, os jogadores que criaram a palavra secreta ganham.

Começamos, então, a desenvolver os Diagramas e a reunião chega ao fim antes de concluirmos qualquer diagrama. Então, deixamos tal tarefa para a próxima reunião, marcada para o dia