

# Relatório de alterações

## Alterações nos módulos

- Nome abreviado do módulo SEQ\_VIS alterado para SEQUENCIA\_VISIVEL a fim de seguir padrão de nomes por extenso.
- Função ExibirMenu( ) alterada para SelecionarMenu( ) por razões de coerência com seu papel dentro do módulo Freecell.
- Correção da função SV\_ExibirCartas (inclusão do printf).
- Mudança do modo de exibição da função NPE\_ExibirCartas( ) por razões de organização de leitura no *command prompt*.
- Inclusão e exclusão de funções no módulo Freecell, a saber:
  - Inclusão de função VerificarMoverCarta( ) por razões de organização de código.
  - Inclusão de funções auxiliares ContarFreecells( ), ContarCartas( ) e VerificarNaipes( ) para melhor controle das instâncias do jogo.
  - Exclusão da função Desistir( ) por razão de pouco uso e tamanho suficientemente pequeno para manter na própria *main*.
- Mudança do nome da função NPE\_DestruirColunaNaipes( ) para NPE\_ExcluirColunaNaipes( ) para manter padrão de nomes.
- Typecast em todas as funções que utilizam a função LIS\_ObterValor( ).
- Função NPE\_ContarCartas( ) para controle de cartas que faltam para terminar o jogo.

## Alterações na documentação

- Nome abreviado do módulo SEQ\_VIS alterado para SEQUENCIA\_VISIVEL a fim de seguir padrão de nomes por extenso.
- Alterações no modelo físico, antes incorreto.
- Alterações na arquitetura e interfaces, visto que Freecell, o módulo gerenciador, não exporta nenhuma de suas funções.

- Inclusão de mais dois ponto que não serão implementado no jogo, a saber o aviso de que não há mais movimentações possíveis e a movimentação em bloco.