**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\_DestruirColunaNaipe( ) para NPE\_ExcluirColunaNaipe( ) 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 um ponto que não será implementado no jogo, a saber o aviso de que não há mais movimentações possíveis.