Durante a realização do projeto, tanto na primeira como na segunda parte da realização do mesmo, o nosso grupo focou-se em 4 passos essenciais: primeiro na leitura atenta do protocolo do projeto, dicutindo possíveis tarefas que fossme importantes definir como iriam ser trabalhadas em conjunto como por exemplo o armazenamento da informação retirada da comparação da tentativa do jogador com a sequência secreta; de seguida numa divisão de tarefas de forma a que cada elemento se focasse em funções específicas e individuais que depois pudesse intregar no projeto final; o próximo passo era a integração e junção de todo o trabalho desenvolvido até ao momento fazendo pequenas alterações devido a compatibilidade; e por fim *debugging* e pequenas alterações depois de esclarecido com o docente pequenos detalhes acerca do fucionamento do “jogo” e regras do mesmo.

Quantas as tarefas propostas/pedidas no protocolo do projeto o nosso grupo pensa que realizou todas com sucesso e de forma eficiente, sempre tentado, depois de realizado uma das tarefas específica, olhar para a mesma e tentar reduzi-la e melhorar a sua eficiência no aspeto global do projeto.

Quanto a funcionalidades adicionais implementadas, que não viessem explicitamente indicadas no protocolo, o nosso grupo desenvolveu um *splash screen* para o jogo, algo que desse a entender ao utilizador o que o programa realizava e qual o jogo que se tratava (bem como quem desenvolveu o jogo). Para além disso desenvolvemos o projeto de forma a que no LCD em vez de vir apenas o melhor jogo realizado até ao momento, viesse escrito “Melhor Pont: “ seguido da melhor pontuação, de forma a tornar mais explícito que informação está a ser transmitida através daquele LCD.

É importante notar ainda que o nosso grupo após ter revisto várias vezes o protocolo do projeto concluiu que existiam dois aspetos que não estavam bem especificados e que por isso tomou em consideração as hipóteses e escolhendo a que tomou como melhor ou que preferiu tendo em conta a que considerava que melhorava a experiência do utilizador: em primeiro lugar decidimos que os LED’s se deveriam apagar da direita para a esquerda visto que a outra componente gráfica (LCD) se encontra do lado esquerdo e que desta forma a experiência do jogador seria mais imersiva; em segundo lugar determinámos que o Botão IA, para além de como pedido dar início ao jogo quando este ainda não começou, deveria também fazer *restart* ao jogo, com uma nova sequência, possibilitando assim ao jogador que reinicie o jogo a qualquer momento e que não seja obrigado a acabar o que está em progresso.

Em suma, como balanço final do nosso projeto o nosso grupo pensa que o projeto foi todo ele realizado com sucesso, tanto durante o seu desenvolvimento como o projeto final. Focando-nos nos pontos mais importantes e numa fase posterior no seu aperfeiçoamento, permitindo implementar todos os conhecimentos que nos tinham sido lecionados até ao momento.