|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **WHEN** | **WHAT** | **WHY** | **WHERE** | **WHO** | **HOW** |
| 10/10/10 | Casos de Uso | Possibilita visualizar o que deve ser feito projeto. | LIVRE | Lídia | Umbrello |
| 03/11/10 | Menu interface | O jogador deve ter uma interface de interação com sistema | LIVRE | Todos | Java |
| 04/11/10 | Diagrama de sequencia | Possibilita visualizar a forma como cada classe e função irão interagir | LIVRE | Josiane | Umbrello |
| 03/11/10 | Atualização dos casos de uso | O diagrama deve ser atualizado a medida que o projeto avançar | LIVRE | Josiane | Umbrello |
| 06/11/10 | Iniciar partida | Possibilita o jogador iniciar uma partida | LIVRE | Lidia | Java |
| 07/11/10 | Menu oponente | O jogador deve escolher o tipo de oponente que quer jogar | LIVRE | Josiane | Java |
| 09/11/10 | Modificar impressão do tabuleiro | Todos os printf’s devem estar na fronteira | LIVRE | William | Java |
| 09/11/10 | Verificar bugs do tabuleiro | Para que não haja erros nas próximas versões | LIVRE | Josiane | Java |
| 09/11/10 | Esqueleto do nível jogador robô | O jogo deverá ter 3 níveis de dificuldade do robô | LIVRE | Lídia | Java |
| 10/11/10 | Implementar jogar contra oponente humano | Para que o jogador possa realizar uma jogada | LIVRE | William | Java |
| 10/11/10 | Validar jogada | Para não quebrar as regras do jogo | LIVRE | Josiane | Java |
| 10/11/10 | Verificar bugs do sistema | Para que não haja erros nas próximas versões | LIVRE | Lídia | Java |
| 11/11/10 | Implementar vitória | Verificar se existe ganhador | LIVRE | Josiane | Java |
| 11/11/10 | Implementar empate | Verificar quando não existe ganhador | LIVRE | Lídia | Java |
| 11/11/10 | Verificar bugs do sistema | Para que não haja erros nas próximas versões | LIVRE | William | Java |
| 12/11/10 | Implementar finalizar partida | Uma partida deve finalizar após um dos jogadores vencer ou o jogo empatar | LIVRE | Josiane | Java |
| 12/11/10 | Verificar bugs do sistema | Para que não haja erros nas próximas versões | LIVRE | Lídia | Java |
| 12/11/10 | Implementar jogar contra robô | O sistema deve permitir o jogador jogar contra o oponente robô | LIVRE | Josiane | Java |
| 12/11/10 | Implementar jogadas aleatórias do robô | O robô deve saber quais as posições que deve jogar | LIVRE | William | Java |
| 12/11/10 | Verificar bugs do sistema | Para que não haja erros nas próximas versões | LIVRE | Lídia | Java |
| 13/11/10 | Atualização dos casos de uso | Os casos de uso devem ser alterados de acordo com as modificações na implementação | LIVRE | Todos | Umbrello |