

Diário da aplicação

- 03/04/2017: Estudo dos aspectos iniciais da linguagem lua baseando-se no material disponibilizado em aula, e revisão das regras de disciplina vistas na aula
- 04/04/2017: Estudo de um guia online completo sobre os aspectos sintáticos de Lua: Utilizei o site www.tutorialspoint.com/lua/ e através de exemplos executei alguns scripts bem simples em Lua
- 05/04/2017: Comecei o planejamento sobre o projeto a ser entregue. Decidi implementar um jogo que conheci quando criança chamado “Jogo da senha”, no qual existe uma sequência de 4 cores (que por simplicidade considerarei números), escondida e o usuário precisa adivinhar em 10 tentativas ganhando dicas a cada uma retornando uma sequência de peças pretas (elemento certo na posição certa) e brancas (elemento certo na posição errada). Representarei por “b” e “w”, “x” significa posição vazia (peça errada).
- 06/04/2017: Trabalhei nas duas primeiras funções do meu jogo ‘comparaSequencias’, que pega duas sequências de números e retorna uma tabela correspondente ao valor de pretas e brancas e ‘ObemDica’, que recebe a tabela com esses valores e retorna a string correspondente a dica, a ser analisada pelo usuário.
- 07/04/2017: Programei uma simulação do jogo principal que consiste no usuário tentar acertar a sequência de números entre 1 e 6 e informar a dica. Desenvolvi também uma função que gera a sequência da senha dando 4 números aleatórios distintos entre 1,6. Desenvolvi uma função que apenas pergunta ao usuário se ele quer jogar, obtendo um valor booleano.
- 09/04/2017: Aumentei o intervalo de valores para [1,7] e testei as condições de término do jogo utilizando a função “revelarSenha” logo no começo, o jogo não terminava ao se acertar a sequência por isso modifiquei a função “comparaSequências” consertando o bug.
- 10/04/2017: Fiz os retoques finais e modularizei melhor a aplicação criando as funções “ImprimeSequência”, “InformaDica” e “JogadorAdivinha”. Editei também o “leia-me” da aplicação