

Manual do Utilizador - Jogo de Tabuleiro com Cavalos

Objetivos do Programa

O programa tem como objetivo resolver problemas específicos de um jogo de tabuleiro com cavalos em um tabuleiro 10x10. As funcionalidades principais incluem a leitura de tabuleiros a partir de um arquivo, a escolha de tabuleiros, a aplicação de algoritmos de busca e a análise de estatísticas de desempenho.

Funcionamento Geral

O programa segue uma estrutura de menus, onde o utilizador pode escolher diferentes opções. As principais ações incluem a seleção de tabuleiros específicos, a recarga de tabuleiros, a aplicação de algoritmos de busca e a visualização de estatísticas.

Utilização do Programa

Menu Principal:

- Escolher Tabuleiro Específico:
 - Selecione esta opção para escolher um tabuleiro específico a partir de uma lista apresentada no menu.
 - Siga as instruções para visualizar o tabuleiro escolhido.
- Recarregar Tabuleiros:
 - Opte por recarregar tabuleiros para atualizar a lista de tabuleiros disponíveis.
- Sair:
 - Escolha esta opção para encerrar o programa.

Escolha de Tabuleiro:

- Se optar por escolher um tabuleiro, siga estas instruções:

3.1. Escolha o Tabuleiro Desejado:

- Selecione o tabuleiro desejado a partir da lista apresentada.

3.2. Visualize o Tabuleiro:

- Após a escolha, o programa exibirá o tabuleiro selecionado.

Algoritmos de Busca:

- Escolha o Algoritmo de Busca:
 - Selecione o algoritmo de busca desejado.
 - As opções incluem BFS (Breadth-First Search), DFS (Depth-First Search) e A* (A-star).
- Configuração de Parâmetros:
 - Quando solicitado, configure parâmetros específicos para o algoritmo escolhido.
- Resultados e Estatísticas:
 - Visualize os resultados da busca, incluindo o caminho encontrado e estatísticas de desempenho.