

# **PRÀCTICA HASKELL – Escacs**

*Paradigmes i llenguatges de programació*

José Sánchez Beltrán  
David Vilagran Salamaña

## Introducció

En la realització d'aquesta pràctica, se'ns demanava desenvolupar un joc d'escacs creant l'estructura de dades pertinent i l'algorítmica necessària per a poder jugar. Aquesta pràctica s'ha realitzat amb el llenguatge de programació funcional Haskell.

Abans de començar l'explicació del treball realitzat, ens agradaria comentar que Haskell es un llenguatge nou pels dos integrants del grup i ha sigut molt costós acostumar-se i aprendre la sintaxi i metodologia del funcionament del llenguatge.

## Explicació

Per tal de realitzar la pràctica, s'han creat els tipus Peca, Color, Tipus, Tauler, Casella. Aquests tipus de dades s'han utilitzat per a desenvolupar l'entorn del Tauler. Tots els tipus de dades i mètodes utilitzats, estan explicats al codi de la pràctica. Més tard, s'han hagut de realitzar diferents funcions que han constatat en implementar les poques regles que hem pogut implementar.

S'ha trobat un problema en el desenvolupament de la pràctica a l'hora d'inserir les jugades per fitxer. Per tal de no perdre massa temps arreglant aquest problema, es va optar per a entrar les jugades directament al codi com a llista d'Strings.

## Execució

```
Ok, one module loaded.
*Chess> main
Comença la partida
```

```
      Jugada 1
=====
1|tcadract|
2|pppp.ppp|
3|.....|
4|....p...|
5|....P...|
6|.....|
7|PPPP.PPP|
8|TCADRACT|
=====
ABCDEF GH
```

```
      Jugada 2
=====
1|tcadr.ct|
2|pppp.ppp|
3|.....|
4|..a.p...|
5|....P...|
6|..C.....|
7|PPPP.PPP|
8|T.ADRACT|
=====
ABCDEF GH
```

```
      Jugada 3
=====
1|tca.r.ct|
2|pppp.ppp|
3|.....|
4|..a.p...|
5|....P..d|
6|..C..C..|
7|PPPP.PPP|
8|T.ADRA.T|
=====
ABCDEF GH
```

Partida finalitzada

```
      Jugada 1
=====
1|tcadract|
2|pppp.ppp|
3|.....|
4|....p...|
5|....P...|
6|.....|
7|PPPP.PPP|
8|TCADRACT|
=====
ABCDEF GH
```

```
      Jugada 2
=====
1|tcadract|
2|pppp..pp|
3|.....|
4|....pp..|
5|....P...|
6|.....|
7|PPPP.PPP|
8|TCADRACT|
=====
ABCDEF GH
```

```
      Jugada 3
=====
1|tcadr.ct|
2|pppp..pp|
3|.....|
4|..a.pp.D|
5|....P...|
6|.....|
7|PPPP.PPP|
8|TCA.RACT|
=====
ABCDEF GH
```

```
      Jugada 1
=====
1|tcadract|
2|pppp.ppp|
3|.....|
4|....p...|
5|....P...|
6|.....|
7|PPPP.PPP|
8|TCADRACT|
=====
ABCDEF GH
```

```
      Jugada 2
=====
1|tcadract|
2|pppp..pp|
3|.....|
4|....pp..|
5|....P...|
6|.....|
7|PPPP.PPP|
8|TCADRACT|
=====
ABCDEF GH
```

```
      Jugada 3
=====
1|tcadr.ct|
2|pppp..pp|
3|.....|
4|..a.pp.D|
5|....P...|
6|.....|
7|PPPP.PPP|
8|TCA.RACT|
=====
ABCDEF GH
```

## Conclusió

Un cop finalitzada la pràctica, podem concloure que la dificultat a l'hora d'entendre i aprendre a programar amb aquest nou llenguatge ha enrederit molt la realització d'aquesta. Ens hauria agradat poder acabar tot l'apartat de les normes de joc i depurar l'entrada de les jugades per fitxer.