

# Resolução de Problemas - Trabalho II (Catcher)

---

## Grupo

---

- André L. R. Estevam RA: 166348
- Caroline Lucas Calheirani RA: 168926
- Mayara Naomi Fustaino Ramos RA: 184517

## Execução

---

O pegador é ativado pela execução do arquivo `my_catcher.py`, no mesmo diretório deve estar o arquivo `HexDistance.py`.

## Outros códigos desenvolvidos/modificados

- `game.py`
  - alterado para:
    - Gerar arquivos `.gif` coloridos
    - Modificar o desenho do gato
    - Testar se o catcher devolveu uma posição fora do tabuleiro
    - Mostrar no modo debug quais coordenadas enviadas pelo catcher que causaram o erro
- `confs.py` - armazena os dados do teste, é importado por `multithread_tester.py`
- `multithread_tester.py` - código para testar os 100 inputs usando multithreading

## Estrutura básica do projeto

---

```
|   `confs.bat` - arquivo que testa 100 tabuleiros
|   `game.py` - arquivo que controla um jogo
|   `gato.py` - gato
|   `multithread_tester.py` - testa jogos usando mais de uma thread
|   `my_catcher.py` - catcher desenvolvido
|   `pegador.py` - catcher fornecido pelo professor
|   `plano.pdf` - arquivo com a explicação do trabalho
|
|—— `games` - armazena arquivos .gif com a execução
|   `game_0.gif`
|
|—— `tabuleiros` - armazena tabuleiros vazios em diversos formatos
|   `tabuleiro.bmp`
|   `tabuleiro.eps`
|   `tabuleiro.gif`
|   `tabuleiro.jpg`
|   `tabuleiro.png`
|   `tabuleiro.tga`
```

tabuleiro.tif

# Acesso no GitHub

---

[Todos os projetos da disciplina](#) [Projeto II](#)