**Monkey Queen**

**Relatório Final**



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

Programação em Lógica

**Monkey\_Queen\_1:**

José Miguel Costa – 201402717

Luís Miguel Gonçalves – 201207141

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Rua Roberto Frias, sn, 4200-465 Porto, Portugal

13 de Novembro de 2016

**Resumo**

**Conteúdo**

1. **Introdução**

Na unidade curricular Programação em Lógica foi-nos proposta a realização de um projeto que consistia na implementação de um jogo de tabuleiro, a escolher de uma lista predefinida, em ProLog. Escolhemos o jogo Monkey Queen por ser um jogo simples e interessante, fácil de aprender e divertido de ser jogado.

Neste relatório começamos por falar do jogo, da sua história e regras, por alto, seguido da lógica que implementamos referindo-nos às funções utilizadas e esclarecendo melhor as regras. Por fim, apresentamos a interface e concluímos o relatório com a bibliografia usada.

1. **O Jogo Monkey Queen**

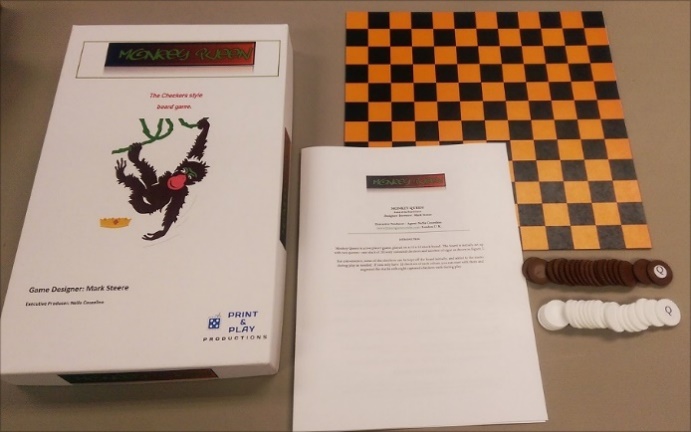
Monkey Queen é um jogo de dois jogadores, jogado num tabuleiro 12x12 e foi concebido em 2011 por Mark Steere. Inicialmente o tabuleiro tem duas rainhas (uma pilha de 20 peças pretas e outra de brancas). Os dois jogadores fazem jogadas à vez que consistem em mexer a rainha, uma pilha por turno. O objetivo do jogo é matar a rainha inimiga ou deixar o adversário sem movimentos possíveis.

Figura 1 - Versão Física do Jogo

1. **Lógica do Jogo**
   1. **Representação do Estado do Jogo**
   2. **Visualização do Tabuleiro**
   3. **Lista de Jogadas Válidas**
   4. **Execução de Jogadas**
   5. **Avaliação do Tabuleiro**
   6. **Final do Jogo**
   7. **Jogada do Computador**
2. **Interface com o Utilizador**
3. **Conclusões**

**Bibliografia**