**Monkey Queen**

**Relatório Intercalar**



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

Programação em Lógica

**Monkey\_Queen\_1:**

Luís Miguel Gonçalves –

José Miguel Costa – 201402717

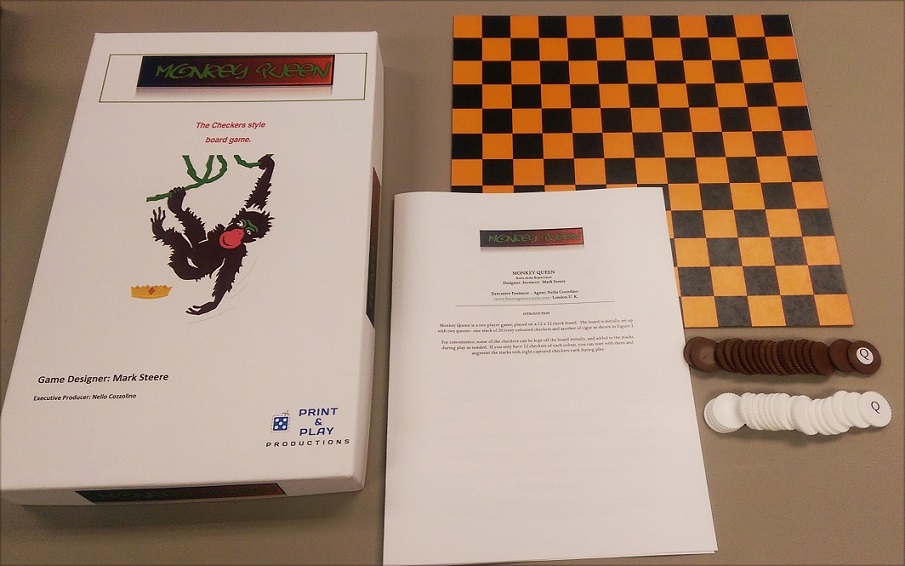
Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

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

16 de Outubro de 2016

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.



1. **Representação do Estado do Jogo**
2. **Visualização do Tabuleiro**
3. **Movimentos**

A rainha movimenta-se como uma rainha de xadrez (em qualquer direção o número de casas que quiser). Quando se movimenta sem capturar, a rainha deixa na sua posição anterior uma das suas peças reduzindo a altura da pilha em um. As peças que ficam para trás são os bebés. Quando se movimenta para capturar a rainha não perde peças e a captura funciona por substituição, como no xadrez. Uma rainha com uma pilha de tamanho dois não pode fazer movimentos que não sejam de captura.

Os bebés movimentam-se da mesma forma que a rainha para capturar, mas quando não capturam e se movimentam, têm, obrigatoriamente, de se aproximar da rainha inimiga.