**Guião da aula 8**

Laboratório de Algoritmia I

Laboratórios de Informática II

Ano letivo 2019/20

Last Update: 03/21/2020 16:11:42

**Tarefas a executar esta semana**

As seguintes tarefas devem ser entregues (através do github) até ao dia 5 de Abril às 20h00:

* Criar o comando pos

**Informação sobre o o novo comando**

O comando pos deve permitir ao utilizador aceder a uma jogada anterior. Este comando é o primeiro passo para implementar o comando jog. Sugere-se que, ao implementar este comando, se planeie já as estruturas de dados e as funções de maneira a facilitar a implementação desse comando. Tal como se mostra no [enunciado](http://www.di.uminho.pt/~rcm/aulas/1920/lab/projeto.html#visualização-de-posições-anteriores) do projeto, pretende-se aceder a uma jogada anterior.

O comando pos é utilizado da seguinte maneira:

pos <nº de uma jogada anterior>

Lembramos que cada jogada contém até dois movimentos: o movimento do jogador 1 e o do jogador 2. O objetivo é poder continuar o jogo a partir dessa posição/jogada.

Para tentar desambiguar as possíveis perguntas que podem surgir:

* O comando pos precisa de um argumento que é um inteiro
* O comando deve funcionar para um valor 0 ≤ *n* < max  em que max  foi o valor da última jogada.
  1. Posição inicial do jogo
  2. No fim da primeira jogada, i.e., dos primeiros 2 movimentos
  3. No fim da segunda jogada, i.e., dos primeiros 4 movimentos
  4. No fim da enésima jogada