**Magellán**

**Relatório Final**



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

Programação em Lógica

**Grupo Magellan\_1:**

João David Gonçalves Baião - 201305195

Pedro Vieira de Castro - 201305337

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

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

5 de Dezembro de 2015

**Indice**

[1 Introdução 3](#_Toc436221063)

[2 Conclusão 3](#_Toc436221064)

[3 Bibliografia 3](#_Toc436221065)

[4 Anexos 3](#_Toc436221066)

# Introdução

O objectivo do segundo projecto no âmbito da cadeira de Programação em Lógica é o desenvolvimento de um programa em Programação em Lógica com Restrições cujo seu propósito é resolver um dos problemas de optimização ou decisão combinatória sugeridos no enunciado.

Decidimos escolher o puzzle Magellán. A principal razão pela qual escolhemos este puzzle foi a intriga e a procura do desafio que o puzzle parecia oferecer. Ao analisarmos brevemente foi nos claro que estávamos deparados com

# Conclusão

A realização do trabalho foi bastante trabalhosa. No entanto ambos os elementos do grupo podem afirmar que quando acabaram o projeto se sentiram bastante mais aptos a realizar outros trabalhos neste paradigma de programação.

Alem do paradigma em si, o grupo também sente que ganhou conhecimento na área da inteligência artificial tanto por prática como pesquisa para realizar o trabalho.

Para sumariar, nós gostamos de realizar o trabalho. O raciocínio lógico por detrás de cada predicado implementado acabou por nos cativar e assim foi possível entregar um jogo que tanto requer pensamento a faze-lo como a jogar e nos deu tanto gosto a fazer como agora a joga-lo.

# Bibliografia

Sterling, Leon S.; Shapiro, Ehud Y. - **The Art of Prolog**: Advanced Programming Techniques

<https://en.wikipedia.org/wiki/Breakthru_(board_game)>

# Anexos

O código fonte encontra-se no ficheiro “Breakthru.pl” que se encontra anexado a este relatório.