

FORCA

PEDRO SALES

WILLIAN GULGIELMIN

Implementação: <https://github.com/PedroHenriqueSales/Forca-Haskell>

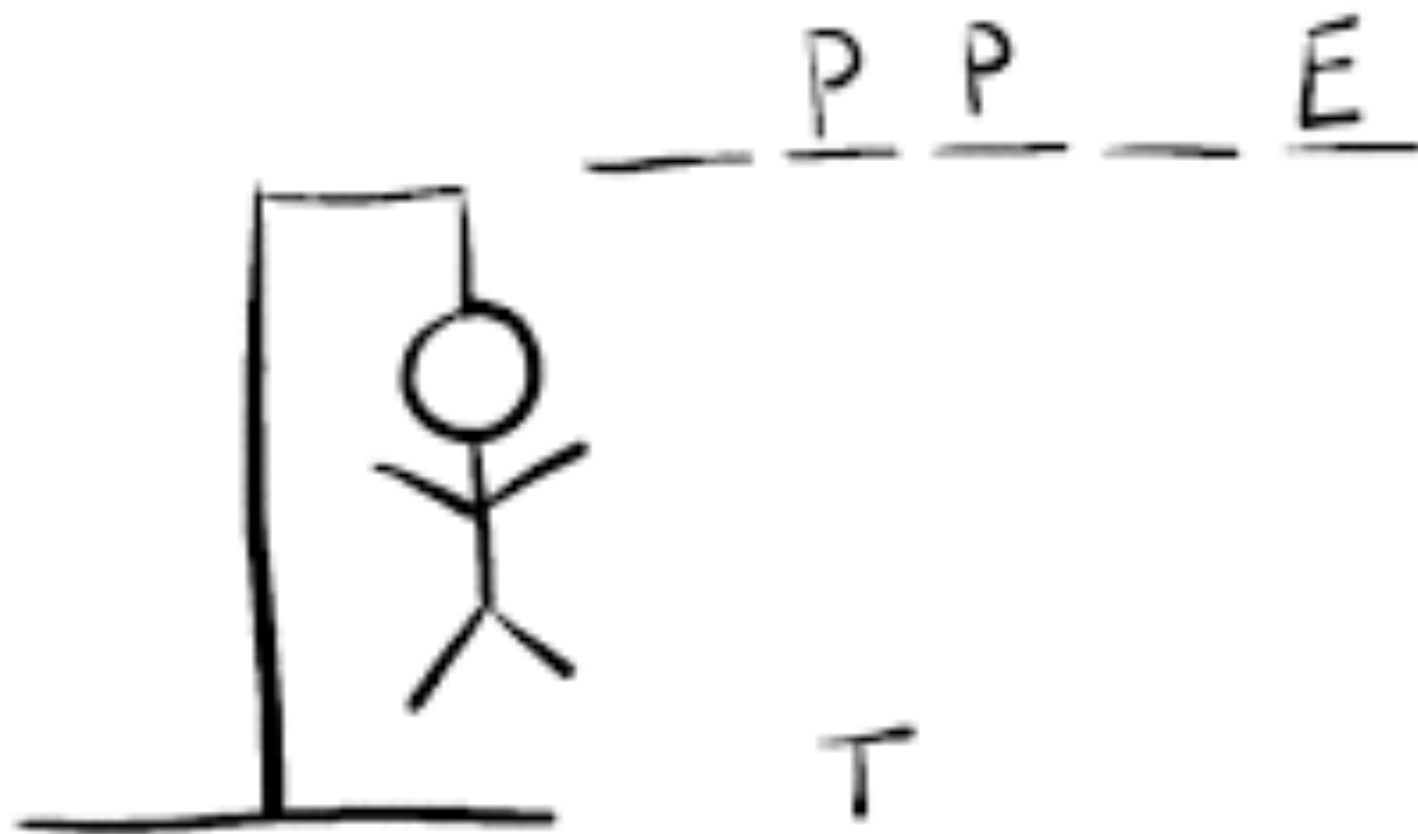
AGENDA

- Ideia
- Trabalhos Estudados
- Dificuldades Encontrados
- Pontos Positivos
- Implementação



fonte: <http://migre.me/txRPU>

IDEIA



TRABALHOS ESTUDADOS

Foram estudados diversos trabalhos para se chegar a aplicação atual. Todos eles podem ser encontrados nas referências no final dos slides ou na wiki da aplicação.

DIFICULDADES ENCONTRADAS

As principais dificuldades encontradas foram com relação ao entendimento do paradigma mesmo, pois no início a tentativa de fazer de forma estruturada atrapalhou um pouco a nossa forma de pensar.

DIFICULDADES ENCONTRADAS

- Haskell é uma linguagem funcional muito poderosa e muito eficiente.
- Seu código sucinto é bastante interessante para aplicações matemáticas.
- A implementação da força ficou bem pequena com esta linguagem.

REFERÊNCIAS

- <http://haskell.1045720.n5.nabble.com/Hangman-game-td3106973.html>
- https://en.wikibooks.org/wiki/Haskell/Arrow_tutorial
- <https://www.youtube.com/watch?v=eNPQvKRFdbQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vvzXd2Hl79A>
- <http://www.portugal-a-programar.pt/topic/33198-explicacoes-para-jogo-em-haskell/>
- <http://learnyouahaskell.com/chapters>
- <https://gist.github.com/ToJans/e97db3b4ed3902677361>
- Créditos da imagem de apresentação: Willian Gulgielmin, Seattle, WA. 2015
- Créditos demais imagens: link para página web de onde foi retirada encontra-se abaixo das mesmas.