

INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA – IFPB

CAMPUS CAMPINA GRANDE – PB

CURSO: ENG. DA COMPUTAÇÃO

DISCIPLINA: LABORATÓRIO DE ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO

PROFESSOR: HENRIQUE DO NASCIMENTO CUNHA

ALUNA: HEVELYNE DE MELO MENEZES

SITUAÇÕES DO JOGO GAMÃO

Fig. 1 Apresentação inicial e rolagem de dados para escolha do jogador iniciante

```
Bem vindo ao jogo do gamão
Escolha um entre os dois jogadores para lançar primeiro o dado.
Aquele que obtiver o maior número será o primeiro jogador

Pressione enter para a rolagem do dado:/bin/python3.10 /home/hevelyne/PycharmProjects/PROJETO_ALGORITMOS_PROGRAMACAO/projeto_gamao/gamao.py
  ○
 ┌┴┐
  ○
 └─┘

Pressione enter para a rolagem do dado:
  ○ ○
 ┌┴┐
  ○
 ┌┴┐
  ○ ○
 └─┘

A pessoa que jogou o dado e que teve o maior valor será o
primeiro jogador e jogará com as peças brancas
Jogador 1, entre com seu nome: hevelyne
A pessoa que jogou o dado e que teve o menor valor será o
segundo jogador e jogará com as peças pretas
Jogador 2, entre com seu nome: henrique
Que vença o melhor entre hevelyne e henrique
```

F.2 Início da partida com as peças brancas com opção inválida de jogada

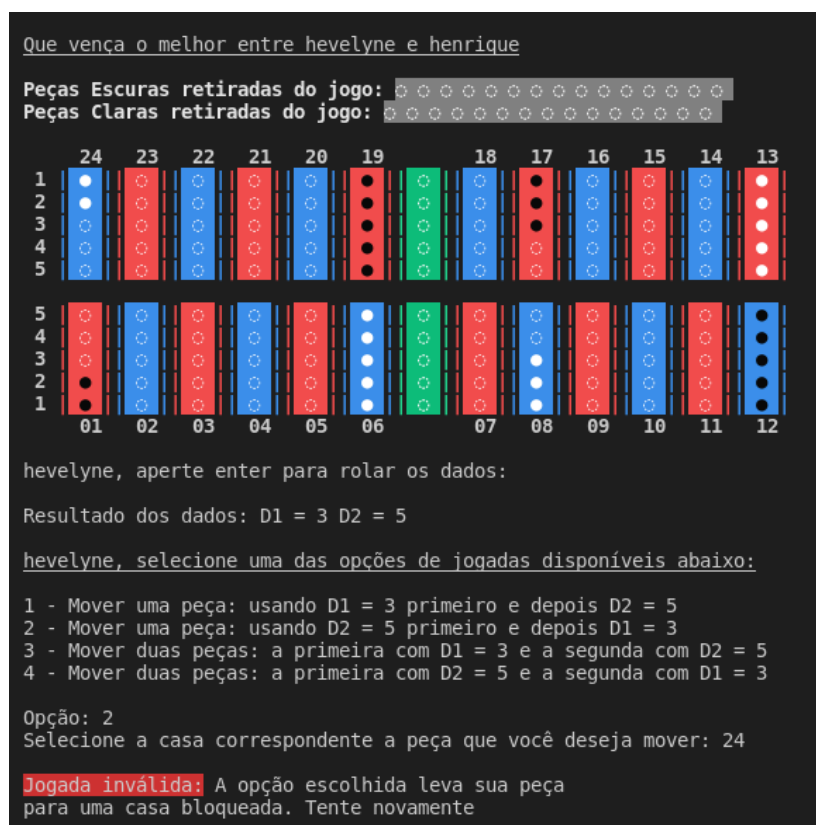


Fig. 3 Movimentação básica da peça branca



Fig.4 Movimentação básica de peça preta



Fig. 5 Continuação de movimento básico da peça preta



Fig. 6 Nova rodada de jogo com peças brancas com condição para retirada de peças não atingidas

```
hevelyne, aperte enter para rolar os dados:

Resultado dos dados: D1 = 2 D2 = 2

hevelyne, selecione uma das opções de jogadas disponíveis abaixo:

1 - Mover uma peça: usando quatro vezes D1 = 2
2 - Mover duas peças: a primeira duas vezes D1 = 2 e a segunda duas vezes D1 = 2
3 - Mover duas peças: a primeira três vezes D1 = 2 e a segunda uma vez D1 = 2
4 - Mover três peças: a primeira duas vezes D1 = 2, a segunda uma vez D1 = 2 e a terceira uma vez D1 = 2
5 - Mover quatro peças: cada peça uma vez com D1 = 2

Opção: 1
Selecione a casa correspondente a peça que você deseja mover: 08

Condição para as retiradas de peças do jogo não atingida. Tente novamente

hevelyne, selecione uma das opções de jogadas disponíveis abaixo:

1 - Mover uma peça: usando quatro vezes D1 = 2
2 - Mover duas peças: a primeira duas vezes D1 = 2 e a segunda duas vezes D1 = 2
3 - Mover duas peças: a primeira três vezes D1 = 2 e a segunda uma vez D1 = 2
4 - Mover três peças: a primeira duas vezes D1 = 2, a segunda uma vez D1 = 2 e a terceira uma vez D1 = 2
5 - Mover quatro peças: cada peça uma vez com D1 = 2

Opção: 1
Selecione a casa correspondente a peça que você deseja mover: 24

Jogada inválida: A opção escolhida leva sua peça
para uma casa bloqueada. Tente novamente
```

Fig. 7 Possibilidades de escolha de dados quando caídos de valores iguais
(peças brancas com movimento realizado)

```

hevelynye, seleccione uma das jogadas disponíveis abaixo:

1 - Mover uma peça: usando quatro vezes D1 = 2
2 - Mover duas peças: a primeira duas vezes D1 = 2 e a segunda duas vezes D1 = 2
3 - Mover duas peças: a primeira três vezes D1 = 2 e a segunda uma vez D1 = 2
4 - Mover três peças: a primeira duas vezes D1 = 2, a segunda uma vez D1 = 2 e a terceira uma vez D1 = 2
5 - Mover quatro peças: cada peça uma vez com D1 = 2

Opção: 2
Selecione a casa correspondente a peça que você deseja mover: 13
Selecione a casa correspondente a peça que você deseja mover: 8
Peças Escuras retiradas do jogo: 5
Peças Claras retiradas do jogo: 5

```

Fig. 8 Jogada básica da peça preta (movimento já realizado)



Fig. 9 Jogada inválida de peça branca caindo em casa bloqueada segundo a regra dos dados (movimento já realizado)

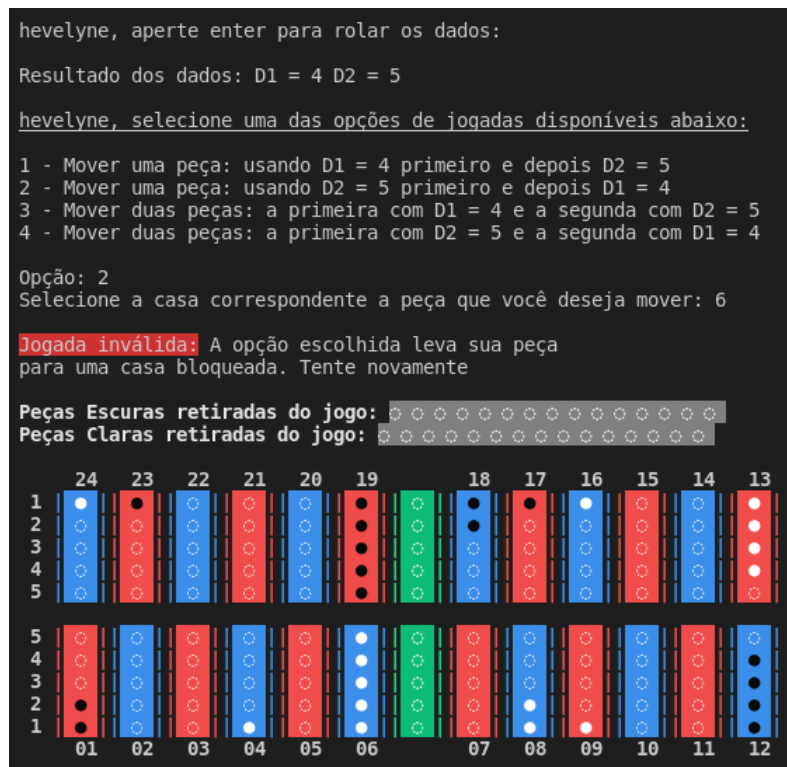


Fig. 10 Movimentação básica já feita da peça branca

hevelyne, selecione uma das opções de jogadas disponíveis abaixo:

1 - Mover uma peça: usando D1 = 4 primeiro e depois D2 = 5

2 - Mover uma peça: usando D2 = 5 primeiro e depois D1 = 4

3 - Mover duas peças: a primeira com D1 = 4 e a segunda com D2 = 5

4 - Mover duas peças: a primeira com D2 = 5 e a segunda com D1 = 4

Opção: 1

Selecione a casa correspondente a peça que você deseja mover: 4

Condição para as retiradas de peças do jogo não atingida. Tente novamente

hevelyne, selecione uma das opções de jogadas disponíveis abaixo:

1 - Mover uma peça: usando D1 = 4 primeiro e depois D2 = 5

2 - Mover uma peça: usando D2 = 5 primeiro e depois D1 = 4

3 - Mover duas peças: a primeira com D1 = 4 e a segunda com D2 = 5

4 - Mover duas peças: a primeira com D2 = 5 e a segunda com D1 = 4

Opção: 4

Selecione a casa correspondente a peça que você deseja mover: 16

Peças Escuras retiradas do jogo:

Peças Claras retiradas do jogo:

	24	23	22	21	20	19		18	17	16	15	14	13
1	●	●	○	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	01	02	03	04	05	06		07	08	09	10	11	12

Selecione a casa correspondente a peça que você deseja mover: 6

Peças Escuras retiradas do jogo:

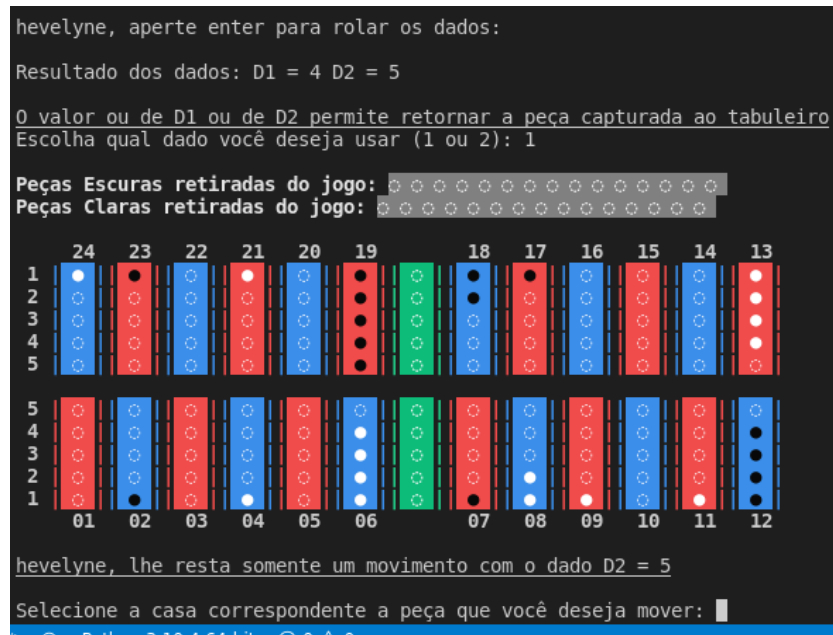
Peças Claras retiradas do jogo:

	24	23	22	21	20	19		18	17	16	15	14	13
1	●	●	○	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	01	02	03	04	05	06		07	08	09	10	11	12

Fig. 12 Jogada inválida de peça preta com continuação de jogada válida



Fig. 13 Captura de peça branca realizada (final de jogo em aula)



Devido a quantidade de condições e operações a serem realizadas dentro do código para estabelecer o funcionamento do jogo conforme as regras, muitos bugs ainda ocorrem. A jogada da retirada das peças, apesar de implementada, não foi testada para o funcionamento de fim de jogo.