**Trippples**

**Relatório Intercalar**



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

Programação em Lógica

**Grupo 4:**

José Oliveira – up201404742

Manuel Gomes – up201402679

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

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

Porto, 16 de Outubro de 2016

# O Jogo XXX

O jogo *Trippples* consiste num tabuleiro com 64 peças removíveis: 56 peças com setas direcionais, 2 peças de partida e 2 de chegada,

Descrever detalhadamente o jogo, a sua hist´oria e, principalmente, as suas regras. Devem ser incluidas imagens apropriadas para explicar o funcionamento do jogo. Devem ser incluidas as fontes de informa¸c˜ao (e.g. URLs em rodap´e).

# Representação do Estado do Jogo

Descrever a forma de representa¸c˜ao do estado do tabuleiro (tipicamente uma lista de listas), com exemplificac¸˜ao em Prolog de posi¸c˜oes iniciais do jogo, posic¸˜oes interm´edias e finais, acompanhadas de imagens ilustrativas.

# Visualização do Tabuleiro

Descrever a forma de visualizac¸˜ao do tabuleiro em modo de texto e o(s) predicado(s) Prolog constru´ıdos para o efeito. Deve ser inclu´ıda pelo menos uma imagem correspondente ao output produzido pelo predicado de visualiza¸c˜ao.

# Movimentos

Elencar os movimentos (tipos de jogadas) poss´ıveis e definir os cabec¸alhos dos predicados que serão utilizados (ainda não precisam de estar implementados).

2