

Nim

Haskell

Matheus Avila Moreira de Paula
Matheus Estevão

1- Modelagem

Nosso código possui 3 mônadas de IO principais. Elas foram utilizadas porque o usuário precisa interagir constantemente com o sistema e ajudam no sequenciamento de operações. A primeira é a main. Nela o usuário escolhe entre o modo fácil e o modo difícil.

No modo_fácil temos as definições para fazermos o modo de jogo fácil e no modo_difícil temos as definições para fazermos o modo de jogo difícil.

Os palitos estão armazenados em no palitos.txt. Essa escolha foi feita porque temos que acessar a quantidade de palitos em diversos pontos do código, manipular e escrever novamente, e este modo de salvar foi o mais simples encontrado por nós. Outras opções de armazenamento dos palitos estudadas tinham problemas com relação a perda de referência, sobrescrever a quantidade de palitos e fazer operações algébricas de soma e subtração. Pela mesma dificuldade relacionada a perda de referência, existe o arquivo pc.txt que representa os cálculos da máquina para definir a linha onde os palitos serão removidos e a sua quantidade. Ambos os modos de jogo utilizam o arquivo pc.txt para salvarem suas escolhas/computações.

2- Modo de uso

Para usar o programa basta digitar ghci trabalho.hs e logo em seguida digitar menu. A partir daí basta seguir as instruções descritas na tela. Ao final de uma partida basta digitar menu novamente para começar o jogo de novo.