



PARADIGMES I LLENGUATGES DE PROGRAMACIÓ

## PRÀCTICA DE HASKELL

Validador de jugades d'escacs

---

Jose Garvin Victoria  
Mauro Balestra Sastriques

**Enginyeria informàtica**

**Curs 2018/19**

# Índex

<b>1</b>	<b>Introducció i abast</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Resolució del problema</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Definicions de tipus</b>	<b>2</b>
3.1	Funcions a destacar . . . . .	2
<b>4</b>	<b>Execució i proves</b>	<b>2</b>
4.1	Com executar . . . . .	2
4.2	Jocs de proves . . . . .	2
<b>5</b>	<b>Observacions</b>	<b>2</b>
<b>6</b>	<b>Bibliografia</b>	<b>2</b>

- 1 Introducció i abast
- 2 Resolució del problema
- 3 Definicions de tipus
  - 3.1 Funcions a destacar
- 4 Execució i proves
  - 4.1 Com executar
  - 4.2 Jocs de proves
- 5 Observacions

## 6 Bibliografía

LXC, Wikipedia, (2018), Recuperat el 2 d'abril de 2018 de <https://en.wikipedia.org/wiki/LXC>