

Jogo do Galo – Prolog

Explicação de predicados essenciais.

- `Inicio(P,J,Rf)`- inicia toda a logica do Prolog relativamente ao Jogo do Galo, recebendo duas listas que serão a lista de jogadas que o pc e o jogador fizeram e recebe qual a próxima jogada pelo pc.
- `verPcWin(P,Rf)`- é chamado pelo “inicio” e tem como objetivo verificar se o pc pode ganhar imediatamente. Recebendo a lista de jogadas do pc e retorna a próxima jogada, caso o pc possa ganhar imediatamente.
- `Counter(J,Rf)`- é chamado pelo “inicio” e tem como objetivo verificar se o precisa de impedir que o jogador ganhe imediatamente. Recebendo a lista de jogadas do jogador e retorna a próxima jogada, caso o pc precise de impedir a vitoria do jogador.
- `Melhorjogada(P,Rf)`- é chamado pelo “inicio” e tem como objetivo verificar qual a melhor jogada para o pc, tendo em conta que o pc não pode ganhar imediatamente nem precisa de impedir a vitoria do jogador. Recebendo a lista de jogadas do pc e retorna a próxima jogada.
- `Subset(L,L1,N,Listax)`- é chamado com o objetivo de criar uma lista onde contem o numero de jogadas que já foram realizadas em cada conjunto de vitoria. Recebendo a lista de jogadas e a lista de combinações de vitória, retornando a lista com o número de jogadas em cada combinação. O “subsetCounter” contem a mesma funcionalidade mas é usado para impedir a vitória, assim como “subsetmj” que é para encontrar a melhor jogada.