



CAMPUS IV
LITORAL NORTE

Projeto Final – Damas Chinesas



Prof: Eduardo de Lucena Falcão

Disciplina: Introdução à Programação

Especificação do Projeto

Objetivo do Projeto: Consolidar a prática e experiência na implementação de software utilizando a linguagem de programação Python, fazendo uso dos conhecimentos adquiridos na disciplina.

Equipes: Grupos de 02 pessoas.

Avaliação: O projeto valerá a 3ª nota da disciplina. Cada grupo deverá apresentar o projeto até o dia 24/11/2017.

Aspectos avaliados no código: uso de recursos (laços de repetição, estruturas de decisão, estruturas de dados, entre outros) da linguagem de forma apropriada; comentários no código; modularidade (uso de funções e bibliotecas); qualidade do código (uso de variáveis em vez de números mágicos, repetição desnecessária de instruções, etc); jogabilidade da interface; **Lógica da aplicação.**

Regras do jogo

- O tabuleiro contém 121 casas, e possui o formato da estrela de Davi (6 pontas). Cada uma das casas faz vizinhança com 6 outras casas (exceto as casas que ficam na borda do tabuleiro, que podem fazer vizinhança com 2, 4 ou 5 casas).
- Cada jogador tem 10 peças ao seu dispor. Ao começar o jogo, estas 10 peças de um jogador estão juntas em um dos triângulos que formam as pontas das estrelas. Cada equipe de 10 peças tem uma coloração diferente que distingue de outro jogador.
- Só deve haver uma peça por casa.



Objetivo: é ser o primeiro a movimentar as peças até o triângulo oposto. Por exemplo, o desenho abaixo mostra a disposição inicial do jogo com seus participantes. **A** deve mover suas peças até a letra **N** e vice-versa; **R** deve mover até a letra **V** e vice-versa; e finalmente **C** deve mover até a **B** e vice-versa.

```

      R
    R R
  R R R
R R R R
N N N N O O O O C C C C
N N N O O O O O C C C
N N O O O O O O C C
N O O O O O O O C
O O O O O O O O
B O O O O O O O A
B B O O O O O O A A
B B B O O O O O A A A
B B B B O O O O A A A A
      V V V V
      V V V
      V V
      V

```

