

# IART

## Eximo - Checkpoint

Afonso Carvalho Pereira de Sá  
André Filipe da Silva Moutinho  
Sérgio Bruno Rodrigues Dias

# Eximo

O Eximo é um jogo da família das damas, cujo objetivo é capturar todas as peças do oponente, saltando por cima delas, ou forçar uma situação de impasse em que o oponente não pode realizar nenhuma jogada.

Quando uma das peças atinge a última linha, esta removida do tabuleiro e o jogador recebe duas novas peças para serem colocadas de imediato na *drop zone* (duas primeiras linhas do lado do jogador, excetuando as extremidades).

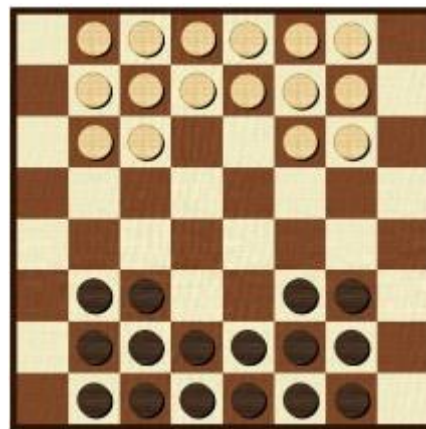


Figura 1 - Tabuleiro no estado inicial do jogo

# Movimentos

- Mover – Existem 3 movimentos possíveis: norte, noroeste e nordeste. Um jogador pode mover a sua peça para um quadrado livre adjacente ou saltar por cima de outra peça sua, situada à frente ou nas diagonais da frente da peça, desde que haja um quadrado livre na direção do movimento que vai realizar. Caso o jogador opte pela segunda, deverá continuar a movimentar a sua peça dessa maneira enquanto for possível.
- Capturar – Para capturar uma peça existem 5 movimentos possíveis: norte, noroeste, nordeste, este e oeste. Deste modo, o jogador pode saltar com uma peça por cima de uma peça adversária desde que haja uma casa vazia na direção do seu movimento, capturando assim a peça do oponente. Dentro da mesma jogada, o jogador deverá continuar a capturar enquanto for possível. É de notar que a captura, sendo possível, é obrigatória.

# Estado do Jogo

O estado inicial é representado por um *array* de inteiros de 64 elementos (representante do *board* 8x8), em que um 0 representa uma célula vazia, um 1 uma célula com uma peça branca e um 2 uma peça preta.

Para uma melhor legibilidade, foram definidas as seguintes constantes:

```
public final static int EMPTY_CELL = 0;
public final static int WHITE_CELL = 1;
public final static int BLACK_CELL = 2;
public final static int PLAYER_1 = 1;
public final static int PLAYER_2 = 2;
public final static int BOARD_SIZE = 64;
```

# Desenvolvimento

Linguagem de programação: java.

GUI: Swing.

IDE: Visual Code, IntelliJ IDEA.

Trabalho realizado: Início da interface gráfica e da lógica de jogo.

# Webgrafia

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/137916/eximo>

<https://boardgamegeek.com/thread/925957/new-game-checkers-family-eximo>