



Universidade de Brasília

Faculdade UnB Gama

Faculdade UnB Gama - FGA

Disciplina: Paradigmas de Programação

Professor(a): Milene Serrano

Nome(s) - Matrícula(s): Ana Beatriz Wanderley Massuh - 200060783
Delziron Braz de Lima - 200057421
Gabriel Ferreira da Silva – 200018060
Guilherme Nishimura da Silva - 200030264
Helder Lourenço de Abreu Marques – 180121847
Hugo Rocha de Moura - 180136925
Mateus de Almeida Dias – 190142260
Pablo Guilherme de Jesus Batista Silva - 200025791

Tópico: Entrega – Paradigma Funcional

Grupo: G4 – Show do milhão

Link do Repositório:

https://github.com/UnBParadigmas2024-1/2024.1_G4_Logico_Show_do_Milhao

Contribuições dos membros

Link para a tabela de contribuição de cada membro:

https://github.com/UnBParadigmas2024-1/2024.1_G4_Logico_Show_do_Milhao/graphs/contributors

Objetivo do Jogo do Milhão

O "Jogo do Milhão" é um jogo de perguntas e respostas inspirado em programas de televisão como "Quem Quer Ser Um Milionário?". O objetivo principal do jogo é responder corretamente a uma série de perguntas de múltipla escolha para acumular pontos ou prêmios em dinheiro. As perguntas geralmente aumentam de dificuldade à medida que o jogador avança no jogo. O jogador pode utilizar ajudas, como dicas ou pular perguntas, para auxiliar na resposta correta.

Esta implementação do Jogo do Milhão em Prolog demonstra o uso de paradigmas de programação lógica e web, oferecendo uma interface interativa para jogadores através de requisições HTTP. A estrutura modular e as rotas definidas permitem fácil extensão e manutenção do jogo, além de fornecer uma experiência de usuário clara.

Breve Relatos

Ana Beatriz Wanderley Massuh:

Relato: *‘Desenvolver este projeto do Jogo do Milhão em Prolog foi uma experiência bacana. A estrutura lógica e a clareza do código facilitaram a implementação das funcionalidades e o gerenciamento do estado do jogo. Diferente do projeto anterior em Haskell, que exigiu um maior esforço para entender conceitos de programação funcional e lidar com a imutabilidade dos dados, esta implementação em Prolog se mostrou mais intuitiva e compreensível, permitindo um desenvolvimento mais fluido. A capacidade de definir regras e manipular dados de forma declarativa em Prolog contribuiu significativamente para a eficiência do desenvolvimento deste projeto.’*

Delziron Braz de Lima:

Relato: *‘O desenvolvimento do projeto seguiu de maneira mais fácil e tranquila em relação ao de Haskell, pois, encontrar material de estudo, como também, exemplos de fóruns para pelo menos conseguir iniciar o projeto foi algo mais fácil. A colaboração em grupo também não deixou a desejar, fazendo que o projeto seguisse sem problemas que interferiram de maneira significativa. De minha parte, acredito que fiz uma boa contribuição e gostei bastante dessa etapa da disciplina.’*

Gabriel Ferreira da Silva

Relato: *‘O projeto do Show do Milhão trouxe a mim certas noções e facilidades em relação ao projeto de Haskell principalmente no quesito de conexão ao web(frontend) que foi mais fácil, sendo também mais fácil de entender o que se ocorrer e mais organizado em comparação com o projeto passado no quesito desenvolvimento, além do prolog ser de fácil instalação.’*

Guilherme Nishimura da Silva

Relato: *‘Foi um trabalho de certa forma mais tranquilo e mais proveitoso até agora da matéria. Tanto para aprender como colocar em prática os ensinamentos de prolog tiveram dificuldades bem razoáveis’*

Helder Lourenço de Abreu Marques

Relato: *‘com certeza prolog é uma linguagem divertida e é extremamente prazeroso brincar com suas deduções e tentar desenvolver diversas aplicações bem como o show do milhão que cheguei a mostrar pra 2 ou 3 amigos que passaram horas se divertindo...’*

Hugo Rocha de Moura

Relato: Foi um trabalho relativamente desafiador, o paradigma lógico em si é bastante diferente do que estamos acostumados a trabalhar. Foi uma experiência legal. Nos primeiros momentos lidando com o SWI PROLOG a falta do ponto final sempre é uma dificuldade pois começa a aparecer diversos erros e os comandos utilizados em outros terminais raramente funcionam. A portabilidade de códigos entre uma versão e outra também é incrivelmente problemática, por isso decidimos utilizar a ultima versão lançada do SWI PROLOG para docker, para que todos os desenvolvedores do projeto não tivessem o problema de rodar em suas máquinas.

Mateus de Almeida Dias

Relato: *‘O paradigma lógico de Prolog proporcionou uma abordagem única para a resolução de problemas, que achei bastante intuitiva. Comparado ao Haskell, que também explorei, achei Prolog mais fácil de entender e usar. A clareza e a simplicidade da sintaxe de Prolog me permitiram focar mais na lógica do problema, tornando o aprendizado e a aplicação mais fluídos.’*

Pablo Guilherme de Jesus Batista Silva

Relato: *‘Em comparação com o trabalho focado em Haskell, este projeto foi significativamente mais agradável de realizar. Achei mais fácil entender a linguagem Prolog e adicionar funcionalidades ao projeto. No futuro, pretendo estudar mais a fundo a utilização de Prolog.’*