1 - Corrida de Reis

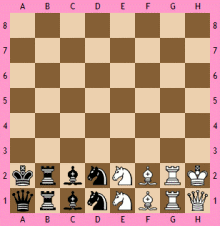
Descrever detalhadamente o jogo, a sua hist\_oria e, principalmente, as suas

regras. Devem ser incluidas imagens apropriadas para explicar o funcionamento

do jogo. Devem ser incluidas as fontes de informa\_c~ao (e.g. URLs em rodap\_e)

A variante do tradicional xadrez, “Corrida de Reis, inventada por Vernon R. Parton em 1961, tem por objectivo levar o próprio rei até à última linha antes do adversário.

Cada jogador começa o jogo com todas as peças usuais exceto os peões, ou seja, começa com 1 rei, 1 rainha, 2 torres, 2 bispos e 2 cavalos. Todas as peças (brancas e pretas) são colocadas nas primeiras duas linhas do tabuleiro e ambos os jogadores veêm o jogo da mesma prespectiva. Assim, o tabuleiro inicial tem o aspeto especificado na figura1.



Como já referido, o objectivo é ser o primeiro a levar o próprio rei até à última linha (linha 8), usando as regras do Xadrez tradicional para mover e capturar as peças. Contudo, impoem-se restrições adicionais, listadas abaixo:

* não é permitido atacar o rei adversário, isto é, não se podem efetuar jogadas que colquem o rei adversário em cheque
* um rei não pode mover-se para uma casa coberta por uma peça adversária

Para alcançar a vitória, um jogador deve mover o seu rei para a última linha.

Porém, caso assim fosse, o jogador correspondente às peças brancas possuiría uma vantagem clara, por começar primeiro. Assim, quando é o rei branco que chega primeiro à última linha, o jogador preto tem uma ronda extra e, caso consiga colocar o seu rei na última linha nessa jogada, declara-se um empate. Desta forma compensa-se a vantagem que as brancas têm por jogarem primeiro.

2 - Representaçao do Estado do Jogo

Descrever a forma de representa\_c~ao do estado do tabuleiro (tipicamente

uma lista de listas), com exempli\_ca\_c~ao em Prolog de posi\_c~oes iniciais do jogo,

posi\_c~oes interm\_edias e \_nais, acompanhadas de imagens ilustrativas.

3 - Visualiza\_c~ao do Tabuleiro

Descrever a forma de visualiza\_c~ao do tabuleiro em modo de texto e o(s)

predicado(s) Prolog constru\_\_dos para o efeito. Deve ser inclu\_\_da pelo menos uma

imagem correspondente ao output produzido pelo predicado de visualiza\_c~ao.

4 - Movimentos

Elencar os movimentos (tipos de jogadas) poss\_\_veis e de\_nir os cabe\_calhos dos

predicados que ser~ao utilizados (ainda n~ao precisam de estar implementados).

(a ideia é dps juntar a primeira pagina do template mudando o que for preciso num editor pdf online mais rapido)