

**Disciplina:** Paradigmas de Programação  
**Professor:** Maicon Rafael Zatelli  
**Entrega:** *Moodle* (basta um membro do grupo entregar)

## Trabalho I - Programação Funcional - Haskell

**Atenção:** este trabalho poderá ser feito em grupos de até **3 pessoas**.

## Descrição

Neste trabalho, seu grupo deverá criar um resolvidor para um dos puzzles abaixo (**escolha um deles**), na linguagem **Haskell**.

<https://www.janko.at/Raetsel/Straights/index.htm>

ou

<https://www.janko.at/Raetsel/Renban/index.htm>

Não preocupe-se com o desempenho da sua solução, e foque em tamanhos de tabuleiros de até 6x6 no primeiro puzzle e até 7x7 no segundo puzzle. Só depois tente melhorar o código para também satisfazer tabuleiros maiores. Além disso, implemente a entrada e a saída (resposta do programa) da forma que o grupo considerar melhor. A entrada, por exemplo, pode ser fornecida diretamente no código fonte, sem que seja necessária a digitação por parte do usuário.

**Dica 1:** a técnica de programação mais adequada para resolver este problema é a da “tentativa e erro” (*backtracking*). Pesquise como utilizá-la em Haskell.

**Dica 2:** aprenda a jogar o puzzle e depois pense em como modelar o problema (em especial, o tabuleiro em si) por meio de alguma estrutura de dados adequada (ex: matriz, árvore, etc). Se preferir, primeiro resolva o puzzle em alguma linguagem que o grupo domina (ex: Python, C++, Java).

**Dica 3:** procure como criar um resolvidor do puzzle Sudoku em Haskell, aprenda como funciona e faça as adaptações necessárias para resolver o problema proposto para este trabalho.

## Entregas e Apresentação

Os seguintes itens devem ser entregues:

- (50% da pontuação) Código fonte da solução **comentado**
- (20% da pontuação) Breve relatório (**coloque o nome de cada membro do grupo no relatório**)
- (30% da pontuação) Vídeo de apresentação (**todos os membros do grupo devem participar**)

## Relatório

No relatório devem constar os seguintes itens:

- Faça uma análise (informal) do problema descrito no enunciado.
- Descreva a solução dada pelo seu grupo, ou seja, comente a estratégia adotada pelo seu grupo para resolver o problema (ex: modelagem do tabuleiro, algoritmos utilizados, otimizações empregadas, etc), ilustrando alguns trechos de código da solução (dando ênfase para as partes mais importantes, ex: alguma função específica, implementação de alguma estrutura) e comentando os mesmos.
- Destaque como o usuário poderá informar a entrada e de que forma o resultado é apresentado para o usuário.
- Se o trabalho foi feito em grupo, descreva como foi a organização do grupo, comunicação entre os membros, e a participação de cada membro na resolução do trabalho.
- Comente as dificuldades encontradas e as soluções adotadas pelo grupo para a implementação do resolvidor do puzzle.
- **Atenção:** Mesmo que o código da solução dada pelo seu grupo não funcione 100%, o relatório será avaliado, ou seja, faça o relatório mesmo que não consiga criar um algoritmo que resolva o problema. Neste caso, destaque as dificuldades encontradas, ilustrando com trechos de código.

## Apresentação

O trabalho será apresentado por meio de um vídeo, o qual deverá ser submetido na tarefa do Moodle ou compartilhado em algum repositório na Internet e seu link informado na entrega da tarefa no Moodle.

- O vídeo deve ilustrar o funcionamento da solução, isto é, o grupo deve executar a solução desenvolvida considerando algum exemplo de tabuleiro disponível na página do puzzle. O código do puzzle de exemplo utilizado pelo grupo deverá ser informado no vídeo. O grupo também deve demonstrar como interpretar a saída dada pelo programa, comparando com a solução do puzzle na página do puzzle.
- O grupo deverá explicar brevemente os trechos de código que considerar importante (ex: modelagem/implementação do tabuleiro, algumas funções criadas, otimizações empregadas, etc).
- Todos os membros do grupo devem participar do vídeo, isto é, o grupo deve se organizar de tal forma que cada membro do grupo fique encarregado de explicar alguma coisa a respeito do trabalho (ex: algum membro do grupo poderia apresentar a simulação da aplicação com o tabuleiro de exemplo do puzzle, outro poderia explicar otimizações eventualmente feitas, outro destacar como foi feita a modelagem do problema, etc).
- O vídeo final a ser entregue deve ter duração máxima de 10 minutos.
- A apresentação do trabalho é obrigatória para receber qualquer nota, ou seja, **trabalhos não apresentados terão nota 0.**

## Avaliação

Após a avaliação das entregas, o grupo receberá como resultado uma pontuação proporcional ao número de membros do grupo, ou seja, suponha que o número de membros do grupo é  $N$ , então a pontuação dada pelo professor ao grupo será um valor entre 0 e  $N \cdot 10$ . Após receber esta pontuação, o grupo deverá fazer uma auto-avaliação e dividir a pontuação entre todos os membros do grupo de forma que a pontuação máxima para um determinado membro do grupo não ultrapasse 10 e não seja fracionada aquém ou além de 0,5. Cada grupo pode decidir os critérios que considerar melhor para dividir a pontuação. O grupo deve entregar ao professor o resultado de como a pontuação ficou dividida entre os membros (nome, matrícula e pontuação de cada membro), para que o professor possa efetivar a nota de cada membro do grupo no trabalho.

**Note que, mesmo seguindo as dicas, há várias formas de resolver este problema. Assim, se for constatado cópia da solução ou do relatório, ambos o grupo que copiou e o grupo que deixou copiar levarão nota zero.**