

## Prog.Lógica - AARE - Avaliação Final - Temas

Regras:

- Grupos de até **2 alunos**;
- Serão apresentados vários temas, o grupo deverá escolher um deles;
- Cópia (Internet/outros) **gera nota zero na avaliação**;
- Cada um dos temas é complexo: formado por pequenos subproblemas menos complexos. É responsabilidade do grupo identificar estes problemas, criar as regras para a sua resolução;
- Quando houver o conceito de competição entre jogadores, o grupo poderá implementar regras diferentes e até mesmo comportamento aleatório para “um” dos participantes;
- Cada subproblema deve ser formalizado, descrito, testado, comentado e a sua utilidade justificada. Estas tarefas fazem parte dos critérios de correção;

Os passos para o desenvolvimento da solução são:

1. Escolha do problema: gaste um tempo pequeno com cada um dos problemas, veja as regras dos problemas e imagine as subtarefas necessárias;
2. Conhecimento do problema: uma vez escolhido o problema, vocês devem entender o problema de fato, resolvam algumas instâncias do problema e comecem “rascunhar” algumas regras;
3. Implementação e testes. Um passo importante é definir como representar o seu problema. Por exemplo no xadrez escolhemos usar a posição das peças e no jogo da velha representamos o “papel”. Não esqueçam de testar cada conjunto de regra antes de passar para a próxima.

Os problemas propostos são:

1	Sudoku Du-Sum-Oh
2	Lyfoes
3	Connect 4
4	Otrio
5	Problema impossível

e os critérios de correção:

Critério	Valor
Subproblemas: detecção, definição, regras e testes	35
Corretude (subproblemas e final)	10
Eficiência (subproblemas e final)	5

É esperado um relatório, compatível com o peso da avaliação, em PDF, contendo:

- Burocracias: Identificação dos participantes, problema escolhido,...;
- Subproblemas: descrição, rápida argumentação da sua utilidade, regras e testes efetuados;
- Resolução do problema: quais instâncias vocês conseguiram resolver, em que tempo, com que grau de sucesso.