



## **Trabalho 1 - AEDS 1**

### **Jogo de cartas - Paciência (Klondike)**

Rafaella Ferreira [05363]

Luana Tavares[05364]

Aline Cristina [05791]

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL · MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA · UFV  
CAMPUS FLORESTAL

Contagem - MG  
2023

## **Sumário**

<b>1. Introdução</b>	<b>3</b>
<b>2. Organização</b>	<b>3</b>
<b>3. Desenvolvimento</b>	<b>4</b>
<b>3.1 Parte importante 1</b>	<b>4</b>
<b>3.2 Parte importante 2</b>	<b>4</b>
<b>4. Compilação e Execução</b>	<b>4</b>
<b>5. Resultados</b>	<b>5</b>
<b>6. Conclusão</b>	<b>6</b>
<b>7. Referências</b>	<b>6</b>

## 1. Introdução

O primeiro trabalho de AEDS deste ano, foi o jogo paciência, este que é muito conhecido desde o começo do microsoft windows por estar previamente instalado em computadores que usam o mesmo. A versão proposta para nós alunos implementarmos era a klondike, que é a mesma usada pela Microsoft.

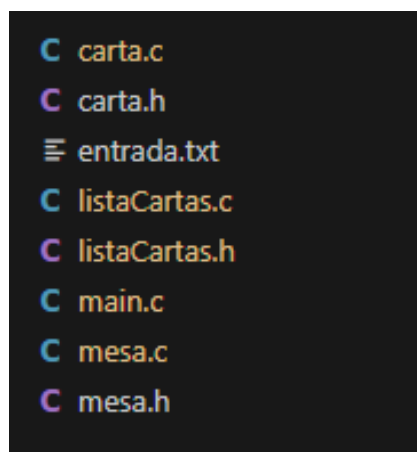
Neste trabalho, havia uma condição que necessariamente era obrigatória, que era utilizar a lista encadeada em um dos Tads do trabalho. No mesmo, fizemos 3 tads principais: o TAD carta, TAD lista de cartas(que era obrigatório o uso de lista encadeada) e o TAD mesa.

O método de código utilizado foi o orientado pelos monitores e pela professora.

## 2. Organização

Fizemos a organização do nosso trabalho de maneira mais simples e de fácil acesso e identificação para o maior entendimento dos avaliadores.

Assim, a imagem abaixo mostra as divisões das pastas do trabalho:



Não ficaram organizadas em pastas separadas, como no exemplo dado pelos monitores, pois quando tentamos executar, acabou não rodando. Mas isso não afetou a organização, pois colocamos os nomes dos arquivos de uma forma intuitiva, facilitando o entendimento dos nossos TADS.

### 3. Desenvolvimento

Nesta parte, vamos colocar as duas principais funções do nosso projeto, aquelas que ilustram, no nosso entendimento, como funciona a implementação do jogo requisitado. Acreditamos que, sem elas, não existiria o jogo em questão, pois sem elas, não se poderia iniciar o mesmo.

#### 3.1 Parte Importante 1:

```
void Preparar(MesaCartas *mesa){
    for(int i = 0; i < 7; i++){
        TransferirCartas(mesa->baralho, mesa->tableau[i], i+1);
    }
    for(int i = 0; i < 7; i++){
        Setposicao(&mesa->tableau[i]->topo->carta, CIMA);
    }
}
```

Acreditamos que essa função do TAD Mesa, que está no .c deste TAD, é um dos trechos de códigos mais importantes e emblemáticos do programa, pois implementa uma das principais funções do jogo: paciência, que é preparar a mesa do tableau e preparar todo o jogo para ele assim, começar.

#### 3.2 Parte importante 2 :

```
// Inicializa uma carta com valores específicos.
void Inicializa(Carta* carta1, Tiponaipes naipes, Tipovalor valor, Tipoposicao posicao) {
    carta1->naipes = naipes;
    carta1->posicao = posicao;
    carta1->valor = valor;
}
```

Esta também foi considerada uma função importante, na visão do grupo, pois ela caracteriza todo o processo inicial da criação do jogo, também é importante pois, sem criar uma carta, não existe o jogo.

### 4. Compilação e Execução

Os passos para a execução do projeto em questão foram:

**NO SISTEMA WINDOWS E NO LINUX:** Usamos o vscode para codificar e usamos o windows, principalmente, para ser o nosso sistema operacional. No nosso caso,

chamamos o gcc com o nome do arquivo: gcc -o o\* .c . e quando o programa avançou, colocamos ./o e o terminal compilou o código, como será mostrado na parte dos resultados abaixo

## 5. Resultados

Nesta etapa, vamos colocar os prints das saídas esperadas pelo programa:

### print da saída do modo interativo:

```
Escolha o modo de utilizacao (1 - Interativo, 2 - Arquivo): 1
Modo Interativo
===== Mesa de Cartas =====
Coluna[0]
9E

Coluna[1]
5P
***

Coluna[2]
AP
***
***

Coluna[3]
6C
***
***
***

Coluna[4]
6P
***
***
***
***

Coluna[5]
3O
***
***
***
***
```

```
Coluna[6]
9C
***
***
***
***
***

Bases:
Baralho: 24 cartas
Descarte:

Pontuação: 0
=====
Opcoes:
1 - Comprar Carta: CC
2 - Descarte Base: DB
3 - Descarte Tableau: DT
4 - Mover Carta do Tableau para Base:TB
5 - Mover Carta da Base para Tableau: BT
6 - Mover Carta entre Colunas do Tableau: TT
7 - Reciclar Baralho: RB
0 - Encerrar o Jogo: SA
Escolha uma opcao: █
```

### print da saída do modo arquivo:

Não conseguimos imprimir a saída do código. Implementamos o código com a lógica que, na qual achamos que está correta, porém não conseguimos obter uma solução para o problema a tempo da data de entrega, mesmo com a colaboração dos monitores.

## **6. Conclusão**

Concluimos que, os resultados não saíram como o esperado, pois, o modo arquivo não desempenhou a ação esperada pela especificação do trabalho prático. Porém, o modo interativo realizou todas as funções que foram pedidas inicialmente no trabalho, como foi mostrado no tópico cinco da documentação.

## **7. Referências**

[1] Slide da professora Thais Braga de Listas Encadeadas:

[https://ava.ufv.br/pluginfile.php/691731/mod\\_resource/content/2/LAB6\\_CCF211\\_2023.pdf](https://ava.ufv.br/pluginfile.php/691731/mod_resource/content/2/LAB6_CCF211_2023.pdf)