

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

André Bermudes Viana – 10684580

Lucas Gabriel Mendes Miranda – 10265892

TRABALHO 4 - DE SSC0600 EM CONJUNTO COM SSC0601

Introdução a Ciência da Computação I

Laboratório de Introdução a Ciência da Computação I

São Carlos

2018

1. INTRODUÇÃO

Grupo do Trabalho:

- (P=0) André Bermudes Viana (10684580)
- (P=1) Lucas Gabriel Mendes Miranda (10265892)

O objetivo do trabalho é implementar um programa utilizando a linguagem C para se jogar Rummikub, o programa permite até 5 jogadores simultaneamente. Cada jogador recebe 14 peças inicialmente, o objetivo do jogo é conseguir colocar todas as peças da sua mão na mesa.

As peças possuem valores que variam de 1-D (hexadecimal), podem ser de 4 “naipes” diferentes (!,@,#,\$), além disso o jogo conta com 2 coringas (**). No total o jogo possui 106 peças.

O programa foi feito de maneira que permite a livre manipulação das peças da mesa e da mão do jogador durante sua jogada, porém, o jogador só poderá terminar sua jogada caso o estado atual do jogo seja válido, o jogador a qualquer momento pode também restaurar a jogada ao seu estado inicial.



O programa pode sortear as cartas aleatoriamente entre os jogadores, ou pode ler o “monte de cartas” de um arquivo “baralho.txt” que deve ser colocado na pasta onde se encontra o programa.

2. DESCRIÇÃO DO PROJETO

O programa foi desenvolvido em Windows 10 – 64 bits, utilizando o Codeblocks 17.12, versão 32 bits, foi compilado utilizando o GCC versão 6.3.0 (MinGW.org GCC-6.3.0-1), versão win32.

Os códigos fontes utilizados foram o “main.c” (contém a função principal) e “funcoes.c” (contém as sub-rotinas criadas), além dos *headers* “funcoes.h” e “struct.h”.

O programa pode ler um arquivo “baralho.txt” que deve ficar no diretório do programa, no arquivo .zip disponibilizado existe um baralho exemplo.

Name	Type
 baralho	Text Document
 Romeu_Cubo	Application

3. TUTORIAL

3.1 Compilando o Programa

Dentro do arquivo compactado “.zip”, já existe um executável do programa, mas também é possível compilá-lo usando os códigos fonte.

É possível abrir os códigos fonte em programas como Codeblocks, DevC++, Visual Studio, entre outros, e compilar o programa através deles.

Também é possível compilá-lo através do gcc, primeiro instale o gcc (é recomendada a instalação do MinGW), após isso coloque os arquivos do programa na pasta onde está instalado o gcc, abra o prompt de comando e digite o seguinte comando:

gcc -o Romeu_Cubo.exe main.c funcoes.c funcoes.h struct.h

3.2 Utilizando o Programa

Ao executar o programa, ele irá perguntar se deseja ler o arquivo, ou usar um monte aleatório de cartas, além do número de jogadores, após isso, uma tela

```
### RUMMIKUB ###
### MESA ###

|| MESA VAZIA ||

### MAOS ###

JOGADOR: 1
5#(0)| 5!(1)| 5@(2)| 5$(3)| 6#(4)| 6!(5)| 6@(6)| 2#(7)| 2$(8)| 2@(9)| 1!(10)| 2!(11)| 3!(12)| 4!(13)|
JOGADOR: 2
2!(0)| 3$(1)| 4!(2)| 6!(3)| 9@(4)| 8@(5)| 3!(6)| 4#(7)| 2!(8)| 3$(9)| 5$(10)| *(11)| *(12)| *(13)|
JOGADOR 1, FACA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PECA
2- PEGAR PECA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO:
```

semelhante a essa aparecerá:

OBS: Nesse exemplo foi utilizado um baralho puramente para teste, por isso existem peças repetidas.

O jogador pode então escolher qual das funções deseja utilizar (digitando o número respectivo), ou pode digitar 0 para encerrar a jogada (porém a jogada somente será finalizada se o estado atual do jogo for válido).

3.2.1 Funções

Segue explicações sobre as 4 funções que o jogador pode escolher:

Função 1 – Descer uma Peça, essa função permite que o jogador coloca uma peça da sua mão em algum dos montes da mesa (ou em um novo monte).

```
JOGADOR: 1
5#(0)| 5!(1)| 5@(2)| 5$(3)| 6#(4)| 6!(5)| 6@(6)| 2#(7)| 2$(8)| 2@(9)| 1!(10)| 2!(11)| 3!(12)| 4!(13)|
JOGADOR: 2
2!(0)| 3$(1)| 4!(2)| 6!(3)| 9@(4)| 8@(5)| 3!(6)| 4#(7)| 2!(8)| 3$(9)| 5$(10)| *(11)| *(12)| *(13)|
JOGADOR 1, FACA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PECA
2- PEGAR PECA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO: 1
QUAL PECA DESEJAS ADICIONAR A MESA? 0
EM QUAL MONTE DESEJAS ADICIONAR A PECA? 0
```

No exemplo acima o jogador 1 quer colocar a peça 5# (0) no monte 0, como essa é a primeira jogada, o monte 0 não existe, e será criado:

```
### RUMMIKUB ###
### MESA ###

MONTE 0
5# |

### MAOS ###

JOGADOR: 1
5!(0)| 5@(1)| 5$(2)| 6#(3)| 6!(4)| 6@(5)| 2#(6)| 2$(7)| 2@(8)| 1!(9)| 2!(10)| 3!(11)| 4!(12)|

JOGADOR: 2
2!(0)| 3$(1)| 4!(2)| 6!(3)| 9@(4)| 8@(5)| 3!(6)| 4#(7)| 2!(8)| 3$(9)| 5$(10)| *(11)| *(12)| *(13)|

JOGADOR 1, FAÇA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PEÇA
2- PEGAR PEÇA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO:
```

OBS: O jogador só poderá criar um novo monte caso ele seja o próximo monte, por exemplo, no caso da última imagem, o jogador pode colocar mais uma carta no monte 0 ou criar o monte 1, mas não pode criar o monte 2.

Função 2 – Pegar Peça da Mesa, essa função permite que o jogador retire uma peça da mesa e coloque a na sua mão. Essa jogada não é permitida no jogo, mas ela foi adicionada no programa para que o jogador possa “desfazer” alguma jogada errada. O programa não permite que o jogador termine sua jogada com alguma peça da mesa em sua mão.

```
### MESA ###

MONTE 0
5# | 5! | 5$ |
MONTE 1
2@ |
MONTE 2
1! | 2! |

### MAOS ###

JOGADOR: 1
5@(0)| 6#(1)| 6!(2)| 6@(3)| 2#(4)| 2$(5)| 3!(6)| 4!(7)|

JOGADOR: 2
2!(0)| 3$(1)| 4!(2)| 6!(3)| 9@(4)| 8@(5)| 3!(6)| 4#(7)| 2!(8)| 3$(9)| 5$(10)| *(11)| *(12)| *(13)|

JOGADOR 1, FAÇA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PEÇA
2- PEGAR PEÇA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO: 2
DE QUAL MONTE DESEJAS PEGAR A PEÇA? 0
EM QUAL POSICAO DO MONTE? 1
```

No caso acima o jogador 1 quer pegar a peça 5! que está no monte 0.

```
MONTE 0
5# | 5$ |
MONTE 1
2@ |
MONTE 2
1! | 2! |

### MAOS ###

JOGADOR: 1
5@(0) | 6#(1) | 6!(2) | 6@(3) | 2#(4) | 2$(5) | 3!(6) | 4!(7) | 5!(8) |

JOGADOR: 2
2!(0) | 3$(1) | 4!(2) | 6!(3) | 9@(4) | 8@(5) | 3!(6) | 4#(7) | 2!(8) | 3$(9) | 5$(10) | *(11) | *(12) | *(13) |

JOGADOR 1, FAÇA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PEÇA
2- PEGAR PEÇA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO:
```

Tela após a jogada.

Função 3 – Movimentar Peças da Mesa, essa função permite que o jogador altere a posição de uma peça na mesa. O jogador deve informar qual o monte e posição da carta que deseja mudar de posição, além do novo monte e da nova posição. (O jogador pode também mudar duas peças de posição dentro de um mesmo monte)

```
MONTE 0
5$ | 5# |
MONTE 1
2@ |
MONTE 2
1! | 2! |

### MAOS ###

JOGADOR: 1
5!(0) | 5@(1) | 6#(2) | 6!(3) | 6@(4) | 2#(5) | 2$(6) | 3!(7) | 4!(8) |

JOGADOR: 2
2!(0) | 3$(1) | 4!(2) | 6!(3) | 9@(4) | 8@(5) | 3!(6) | 4#(7) | 2!(8) | 3$(9) | 5$(10) | *(11) | *(12) | *(13) |

JOGADOR 1, FAÇA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PEÇA
2- PEGAR PEÇA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO: 3
DE QUAL MONTE DESEJAS PEGAR A PEÇA? 0
EM QUAL POSICAO DO MONTE? 1
EM QUAL MONTE DESEJAS COLOCAR A PEÇA? 0
EM QUAL POSICAO DO MONTE? 0
```

No exemplo, o jogador 1 quer inverter as posições das duas peças no monte 0.

```

### RUMMIKUB ###
### MESA ###

MONTE 0
5# | 5$ |
MONTE 1
2@ |
MONTE 2
1! | 2! |

### MAOS ###

JOGADOR: 1
5!(0) | 5@(1) | 6#(2) | 6!(3) | 6@(4) | 2#(5) | 2$(6) | 3!(7) | 4!(8) |

JOGADOR: 2
2!(0) | 3$(1) | 4!(2) | 6!(3) | 9@(4) | 8@(5) | 3!(6) | 4#(7) | 2!(8) | 3$(9) | 5$(10) | *(11) | *(12) | *(13) |

JOGADOR 1, FAÇA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PEÇA
2- PEGAR PEÇA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO:

```

Tela após a jogada.

Função 4 – Resetar Jogada, essa função permite que o jogador desfça todas as mudanças que fez durante sua jogada, portanto a mesa e a mão do jogador retornarão ao estado antes do jogador começar sua jogada.

Segue imagens do antes e depois da utilização da função:

```

### RUMMIKUB ###
### MESA ###

MONTE 0
5! | 1! |
MONTE 1
2# | 5$ | 6@ |
MONTE 2
2! | 2$ |

### MAOS ###

JOGADOR: 1
5#(0) | 5@(1) | 6#(2) | 6!(3) | 2@(4) | 3!(5) | 4!(6) |

JOGADOR: 2
2!(0) | 3$(1) | 4!(2) | 6!(3) | 9@(4) | 8@(5) | 3!(6) | 4#(7) | 2!(8) | 3$(9) | 5$(10) | *(11) | *(12) | *(13) |

JOGADOR 1, FAÇA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PEÇA
2- PEGAR PEÇA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO: 4

```

```

### RUMMIKUB ###
### MESA ###

|| MESA VAZIA ||

### MAOS ###

JOGADOR: 1
5#(0)| 5!(1)| 5@(2)| 5$(3)| 6#(4)| 6!(5)| 6@(6)| 2#(7)| 2$(8)| 2@(9)| 1!(10)| 2!(11)| 3!(12)| 4!(13)|

JOGADOR: 2
2!(0)| 3$(1)| 4!(2)| 6!(3)| 9@(4)| 8@(5)| 3!(6)| 4#(7)| 2!(8)| 3$(9)| 5$(10)| *(11)| *(12)| *(13)|

JOGADOR 1, FAÇA SUA JOGADA:
1- DESCER UMA PEÇA
2- PEGAR PEÇA DA MESA
3- MOVIMENTAR PECAS NA MESA
4- RESETAR JOGADA
(DIGITE 0 PARA ENCERRAR JOGADA)
DIGITE O MODO:

```

4. OUTRAS INFORMAÇÕES

4.1 Limitações e Bugs

O programa foi feito para Windows, não é recomendado tentar compilá-lo no Linux ou outro sistema operacional.

4.2 Tutorial Rummikub

Esse link possui um tutorial sobre o funcionamento do Rummikub, e suas regras.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Rummikub>

