

Trabalho Avaliado: Implementação de um jogo em Haskell

André Rauber Du Bois
dubois@inf.ufpel.edu.br

Agosto 2020

1 Especificação do Trabalho

O objetivo do trabalho é implementar um jogo, em modo texto, usando a linguagem Haskell. A complexidade do jogo a ser implementado, não precisa ser maior do que a do Campo Minado desenvolvido em aula.

Posso sugerir dois tipos de jogos para o trabalho, jogos tipo tabuleiro e jogos de movimento (essa classificação inventei agora). Nos jogos tipo tabuleiro, a tela apresenta uma configuração do estado do jogo e, a cada nova entrada do jogador, a tela apresenta o novo estado do jogo. Um exemplo desse tipo de jogo é o Campo Minado desenvolvido em aula. Outros exemplos:

- Batalha Naval
- RPG
- Poker
- Memória

Nos jogos de movimento, o usuário movimenta através do teclado um ou mais objetos que aparecem na tela. Exemplos:

- Space invader
- Snake
- Tetris
- Pong

Os jogos de movimento, provavelmente precisarão usar a biblioteca `System.Console.ANSI` apresentada em aula.

Essas são apenas algumas ideias, mas o aluno tem a liberdade de escolher qualquer tipo de jogo/modalidade que quiser. Qualquer dúvida, usar os foruns ou enviar um email.

2 Formato de Entrega e Avaliação

O trabalho vale **5.0** na segunda avaliação. Os outros **5.0** pontos serão dados pelas listas de exercícios. **O aluno deve entregar um arquivo zipado com o(s) arquivo(s) do jogo e também um relatório simples (em .pdf), explicando como carregar e rodar o jogo e como jogá-lo.** Caso não consiga terminar o jogo, o aluno pode enviar tudo o que conseguiu fazer e enviar também um relatório explicando o que conseguiu fazer, o que faltou, outras informações que achar importante, etc. **Alternativamente, ao invés do relatório, os alunos podem enviar um vídeo curto, de no máximo 4 min, mostrando como, carregar, rodar e jogar o jogo.**