

Projeto Nº2: Época Normal

Inteligência Artificial 2025/2026

Docentes: Prof. Joaquim Filipe, Eng. Filipe Mariano

Jogo do Solitário 2

Manual de Utilizador

Realizado por:

- António Guerreiro (202200160)
- Bruno Leite (202100504)
- Guilherme Cruz (2024129841)

Data: 12 de Dezembro de 2025

Índice

1. Introdução
2. Instalação e Utilização
3. Configuração
4. Interface da Aplicação
5. Input/Output

1. Introdução

No âmbito da unidade curricular de Inteligência Artificial, este projeto aborda a resolução do **Jogo do Solitário** em duas vertentes:

Fase 1 (Solitário 1): Resolução automática de puzzles de um jogador, utilizando métodos de procura em espaço de estados (BFS, DFS, A*). O objetivo é reduzir o número de peças no tabuleiro a apenas uma.

Fase 2 (Solitário 2): Jogo para dois jogadores (Humano vs Computador ou Computador vs Computador). O objetivo é ser o primeiro a colocar uma peça numa das casas inicialmente ocupadas pelo adversário, utilizando o algoritmo **Negamax com cortes Alfa-Beta**.

2. Instalação e Utilização

O projeto foi desenvolvido em linguagem Common Lisp com recurso ao ambiente de desenvolvimento **LispWorks**.

Requisitos do Sistema

Para a correta execução do software, é necessário garantir que os seguintes ficheiros se encontram na mesma diretoria:

- `projeto.lisp`: Ficheiro principal contendo o menu, a gestão de ficheiros e a interação com o utilizador.
- `puzzle.lisp`: Módulo do domínio contendo a definição do tabuleiro, peças, operadores, e heurísticas.
- `procura.lisp`: Módulo genérico contendo a implementação dos algoritmos de procura (BFS, DFS, A*) e métricas.
- `problemas.dat`: Ficheiro de dados contendo as configurações iniciais dos tabuleiros a resolver.
- `jogo.lisp`: Carrega os outros ficheiros de código, escreve e lê de ficheiros e trata da interação com o utilizador.

3. Configuração

Para iniciar o sistema, siga os passos abaixo no LispWorks:

1. **Iniciar o LispWorks** e abrir o ficheiro `projeto.lisp`.
2. **Definir o Diretório de Trabalho:** Antes de compilar, é necessário indicar ao LispWorks onde estão os ficheiros para que as dependências sejam carregadas corretamente. Execute o seguinte comando no *Listener*, ajustando o caminho para a sua pasta local:

```
(hcl:change-directory "C:\\Caminho\\Para\\O\\Vosso\\Projeto\\")
```

3. **Carregar o Programa:** Compile e carregue o buffer do ficheiro `projeto.lisp`. O código contém instruções para carregar automaticamente os módulos dependentes:

```
(compile-file "puzzle.lisp")
(load "puzzle")
(compile-file "procura.lisp")
(load "procura")
```

4. **Iniciar a Interface:** Para lançar o menu principal, execute a função no *Listener*.

```
(menu-principal)
```

4. Interface da aplicação

A interação com a aplicação é realizada através da consola (*Listener*).

4.1. Menu Principal

Ao iniciar, é apresentado o menu principal com duas opções. O utilizador deve introduzir o número da opção desejada seguido da tecla *Enter*.

```
```text
=====
PROJETO SOLITARIO - IA 2025/2026
=====

1. Fase 1: Resolver Problema (1 Jogador)
2. Fase 2: Multijogador (2 Jogadores)
3. Sair
Opcão >
```

```

Se for a primeira execução, o sistema carregará automaticamente a lista de problemas a partir do ficheiro `problemas.dat`.

5. Modos de Operação

5.1. Fase 1: Resolução de Problemas

Neste modo, o utilizador escolhe um tabuleiro do ficheiro `problemas.dat` e um algoritmo:

- BFS (Largura) : Garante a solução ótima.
- DFS (Profundidade) : Requer limite de profundidade.
- A (Heurísticas) : Base (Mobilidade) ou Extra (Contagem de Pinos).

5.2. Fase 2: Multijogador

Este modo permite disputar partidas multijogador no tabuleiro.

Modos de Jogo

1. **Humano vs Computador:** O utilizador joga contra o computador. É necessário definir quem joga com as peças de Cima (Jogador 1) e o tempo limite para o computador pensar.
2. **Computador vs Computador:** Dois computadores jogam entre si. Apenas é necessário definir o tempo limite por jogada.

Regras de Abertura

1. **Jogador 1 (Peças do Topo):** Na sua primeira jogada, é obrigado a mover uma peça da 2.^a linha para baixo (movimento b).
2. **Jogador 2 (Peças do Fundo):** Na sua primeira jogada, é obrigado a mover uma peça da 6.^a linha para cima (movimento c).

Critério de Vitória

Vence o jogador que conseguir colocar uma das suas peças numa das casas de partida do adversário (linhas 1 e 2 para o Jogador 1; linhas 6 e 7 para o Jogador 2).

6. Input/Output

6.1. Inserir Jogadas (Humano)

Quando for o seu turno, deve introduzir a jogada no formato de lista (Operador Linha Coluna).

Operadores Disponíveis

| Descrição | Exemplo | Código | Tipo |
|---|----------|--------|--------------------------|
| Move uma peça para a direita | (d 4 2) | d | Movimento Simples |
| Move uma peça para a esquerda | (e 4 3) | e | |
| Move uma peça para cima | (c 6 4) | c | |
| Move uma peça para baixo | (b 2 3) | b | |
| Salta sobre peça adversária para a direita | (cd 4 2) | cd | Capturas |
| Salta sobre peça adversária para a esquerda | (ce 4 6) | ce | |
| Salta sobre peça adversária para cima | (cc 6 4) | cc | |
| Salta sobre peça adversária para baixo | (cb 2 4) | cb | |

6.2. Registos e Logs

O programa fornece feedback contínuo:

1. **Ecrã:** Exibe o tabuleiro atualizado a cada turno, indicando o jogador atual. Se for a vez do computador, mostra o tempo gasto e o número de nós analisados.
2. **Ficheiro log.dat:** Todas as jogadas são registadas neste ficheiro para análise posterior, incluindo:
 1. Data e Hora.
 2. Jogada Efetuada.
 3. Nós Analisados.
 4. Cortes Alfa e Cortes Beta Efetuados.
 5. Tempo de Execução.