

Título do Trabalho

Relatório Intercalar



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e
Computação

Programação em Lógica

Grupo Nodes_3:

Carolina Centeio Jorge - up201403090

Tiago Almeida - up201305665

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Rua Roberto Frias, sn, 4200-465 Porto, Portugal

14 de Outubro de 2016

1 Nodes: The Game

1.1 History

Nodes is a board game of abstract strategy, created by The Game Crafter and designed by RGBY Games. It was released on September 10, 2016 and it is still on its 1st edition. This game was made for casual gamers, in particular, for people who like chess due to their similarity. Nodes require 2 to 4 players over the age of 12.

1.2 Brief Description

1.2.1 Pieces

Nodes: Each player starts with 1 node. Nodes are like kings in chess: they can only move **one space in each turn**. In this game, they are also communication hubs. They emit signals in all eight directions (front, back, sides and diagonals), called **lines of communication**.

Units: Each player starts with 8 units. Unlike pawns in chess, units can move as many spaces as they want in each turn, **as long as they are along** a line of communication.

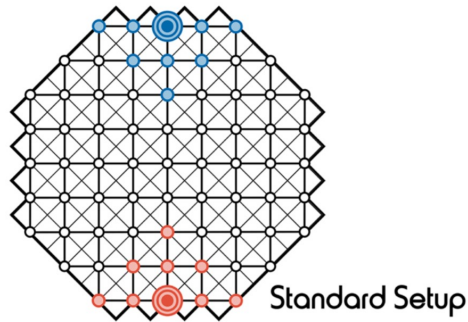


Fig. 1: Initial board set up

1.2.2 Board

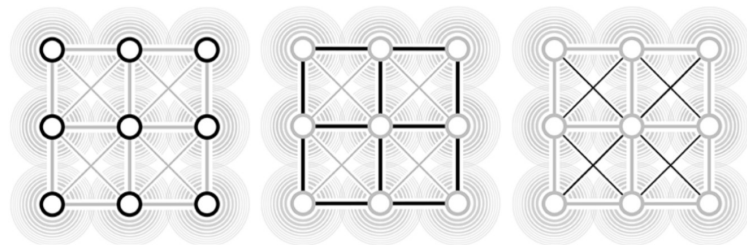


Fig. 2: Spaces, Roads and Conduits

Spaces: White circles where both units and nodes can finish their turn.

Roads: Boldest lines connecting spaces along which both pieces can draw their paths.

Conduits: Thin crossing lines that cannot be part of a piece's path.

1.3 Rules

2 Representação do Estado do Jogo

Descrever a forma de representação do estado do tabuleiro (tipicamente uma lista de listas), com exemplificação em Prolog de posições iniciais do jogo, posições intermédias e finais, acompanhadas de imagens ilustrativas.

3 Visualização do Tabuleiro

Descrever a forma de visualização do tabuleiro em modo de texto e o(s) predicado(s) Prolog construídos para o efeito. Deve ser incluída pelo menos uma imagem correspondente ao output produzido pelo predicado de visualização.

4 Movimentos

Elencar os movimentos (tipos de jogadas) possíveis e definir os cabeçalhos dos predicados que serão utilizados (ainda não precisam de estar implementados).