

Projeto Final de Paradigmas de Programação

Projeto Damas

Professor Dr. Emilio Franceschini

Felipe Dias Correia	RA 11119111	Turma DA1
Gabriela Monaro Rodrigues	RA 11201811530	Turma DA2
Isabele Cristina Felix Santos	RA 11202020943	Turma DA2

1. Introdução

Este projeto é uma implementação de um jogo de damas utilizando o computador e Haskell como linguagem de programação.

Você pode escolher qual peça irá jogar por vez e ele tem implementado as duas principais regras do jogo: se tiver uma peça disponível para ser capturada ela obrigatoriamente deve ser capturada e a captura pode ser realizada em qualquer direção por qualquer peça, desde que esteja no seu alcance pré-determinado. As peças simples podem andar 1 casa por vez e as damas podem andar livremente pelo tabuleiro.



Imagem 1 - Tabuleiro inicial do jogo

2. Execução

Para executar o jogo deve-se executar o comando **stack run** em um terminal dentro da pasta correspondente. Para movimentar a peça branca deverá digitar White, a peça preta Black, a dama branca WhiteDama e a dama preta BlackDama. Todas as coordenadas devem ser escritas no formato (nº da coluna, nº da linha).

3. Conclusão

Durante o desenvolvimento do projeto trabalhamos em conjunto para entendermos as regras básicas de um jogo de damas e levantarmos as possíveis formas de adaptar este jogo para a linguagem Haskell, possibilitando ao usuário jogar livremente. Embora o projeto suporte apenas jogos para dois jogadores humanos, há possibilidade de adicionar um modo de jogo contra o computador e melhorias na interface do usuário.

4. Apresentação

[Vídeo de apresentação - Projeto Damas.mp4](#)