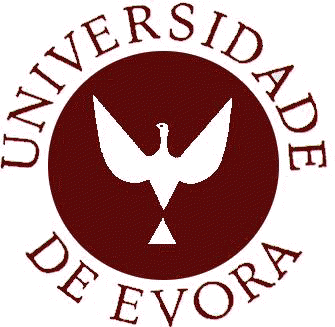
**Programação 1**

**Engenharia Informática**



Docentes: Trabalho elaborado por:

- Vítor Nogueira - Diogo Aguiar 32427

- João Sequeira - Gil Catarino 32378

*Ano lectivo 2014/2015*

Para fazer-mos este trabalho, tivemos que ter conhecimentos fortes de conceitos básicos da disciplina de Programação 1 (em linguagem python), e saber todas as características do jogo em questão – Ouri.

Primeiro, soube-mos que teríamos que dividir o programa em várias componentes, chamando-as umas às outras. De seguida, saber as regras do jogo, e tentar arranjar maneiras de aplicá-las da melhor forma.

Começamos então por fazer o menu inicial e os respetivos inputs para selecionar o modo pretendido (sair, jogar contra jogador, modo gráfico, jogador contra pc) –def menu().

Criámos a função início, que explica a maneira de ganhar o jogo , e que vai receber um inteiro para indicar a opção de jogo.

**Modo jogador vs jogador**

* Criou-se a função jogadores, que vai perguntar ao utilizador o nome de cada jogador – como inputs, e compara-os para certificar que não são iguais.
* De seguida criou-se a função jogador\_iniciar que, através da função random, va escolher um jogador aleatoriamente para começar a jogar, classificando um como o primeiro jogador, e o que sobra como segundo jogador.
* Continuando o esquema apresentado, criamos a função “principal” main, que cria recebe os dois jogadores e cria uma lista (em que os 12 primeiros elementos da lista referem-se ás 4 sementes em cada compartimento, e as duas últimas ás caixas onde são acumuladas as sementes ganhas por cada jogador).
* Criámos a função imprimir\_tabuleiro que cria o tabuleiro através de prints, apresentado a ordem dos compartimentos, e os respetivos nomes de jogador em letras maiúsculas. É criada a função inicio\_jogo onde vai imprimir o tabuleiro com os respetivos nomes de jogadores (e sorteados), dados anteriormente.
* Cria-se as funções jogada\_primeiro, e jogada\_segundo, onde vai pedir a cada respetivo jogador o numero de jogada (de 1 a 6) que quer jogar.
* Logo de seguida, e tendo a atenção a esta ultima função, é criada a função verificar\_jogada, que vai, através de maneiras de casos específicos, analisar a jogada do jogador para verificar se essa mesma jogada é possível, e caso não seja, altera-la de maneira que o jogo possa prosseguir corretamente, implementado a devidas regras de jogo.
* Criou-se a função atualiza\_deposito, que basicamente, vai atualizar a cada jogada, as sementes que cada jogador conquistou ao adversário.
* Por fim é criado a função jogar