**Jogo de tabuleiro “Mod X”**

Relatório Intercalar



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

Programação em Lógica

Grupo “Mod X” 4:

André Sousa Lago – 201303313

Gustavo Rocha da Silva – 201304143

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Rua Roberto Frias, sn, 4200-465 Porto, Portugal

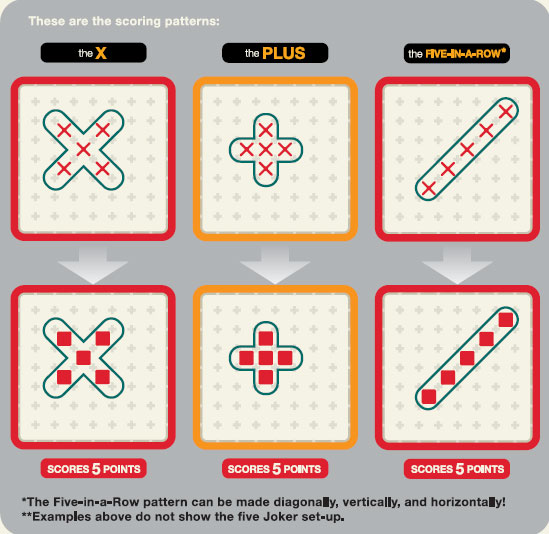
6 de Outubro de 2015

# 1 – O Jogo “*Mod X*”



O “*Mod X*” é um jogo de tabuleiro criado pela “*Cryptozoic Entertainment*” e lançado em Dezembro de 2014, pertencendo à gama de estratégia para 2 a 4 jogadores de idades superiores a 14 anos. Cada jogo possui uma duração aproximada de 25 minutos.

O jogo é jogado num tabuleiro dividido em células (8x8) e tem um funcionamento bastante simples. A cada jogador é atribuída uma cor (vermelho, preto, amarelo e laranja), bem como 14 peças-X e 18 marcadores de pontuação da respetiva cor a cada um. O objetivo do jogo é que cada jogador coloque, à vez, uma peça-X no tabuleiro de forma a criar padrões (X, + ou “5 em linha”). Uma vez criado um padrão, o jogador coloca marcadores de pontuação nas posições onde tinha peças-X, retirando estas para que possam ser reutilizadas. Um jogador que construa um padrão sobre os marcadores já posicionados pode substituir aqueles que as suas peças cobrem por marcadores da sua cor, devolvendo os anteriores ao seu proprietário. Em cada momento, a pontuação de um jogador corresponde ao número de marcadores que possui no tabuleiro, sendo que o jogo termina quando um dos jogadores atinge um valor de pontuação limite pré-estabelecido ou um jogador esgota todas as peças que tem para jogar (neste caso, ganha o jogador com mais pontos).

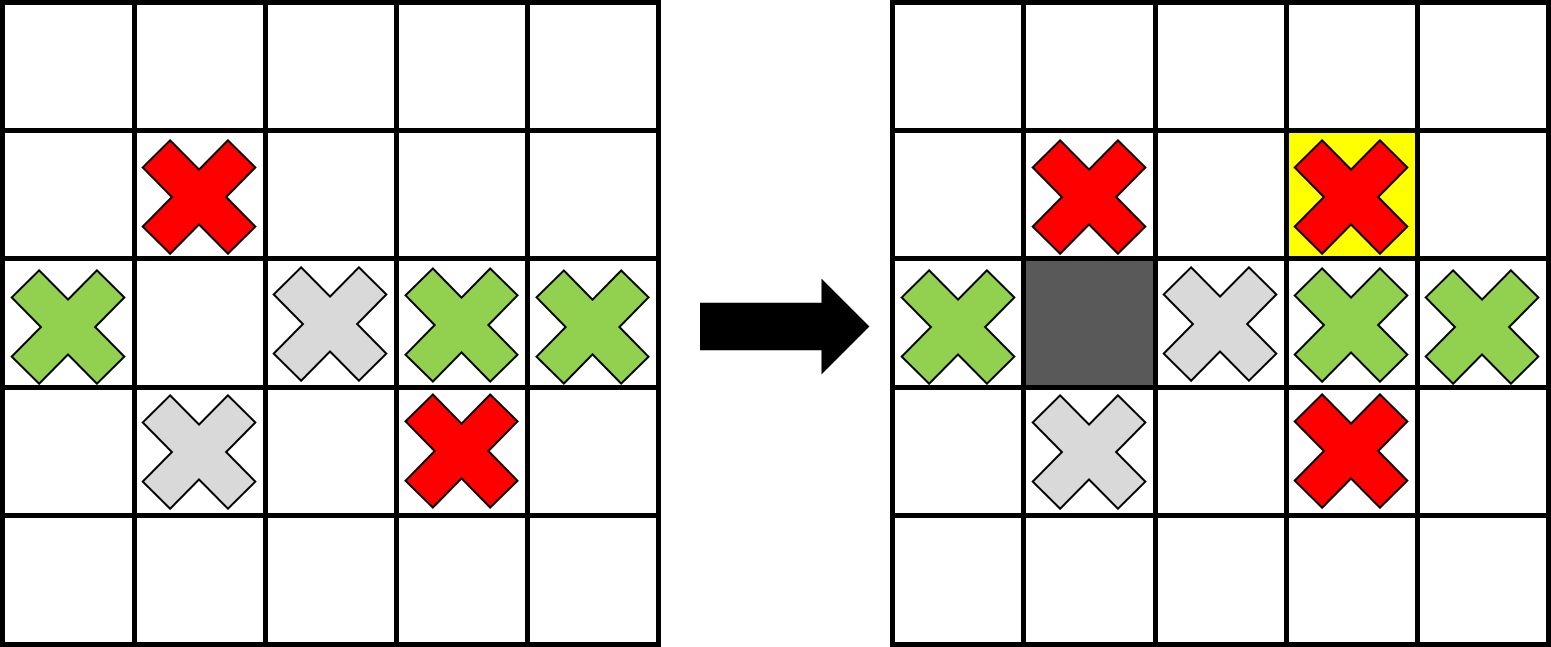


Um padrão tem de ser constituído apenas por peças-X da cor do jogador e por peças-X transparentes. No início do jogo 5 destas peças transparentes são colocadas de forma aleatória no tabuleiro para que possam ser utilizadas por qualquer jogador. Se um jogador conseguir fazer um padrão utilizando uma ou mais peças transparentes, deve substituí-las por marcadores de pontuação da sua cor e reposicioná-las no tabuleiro desde que a nova posição não dê imediatamente origem a um novo padrão.

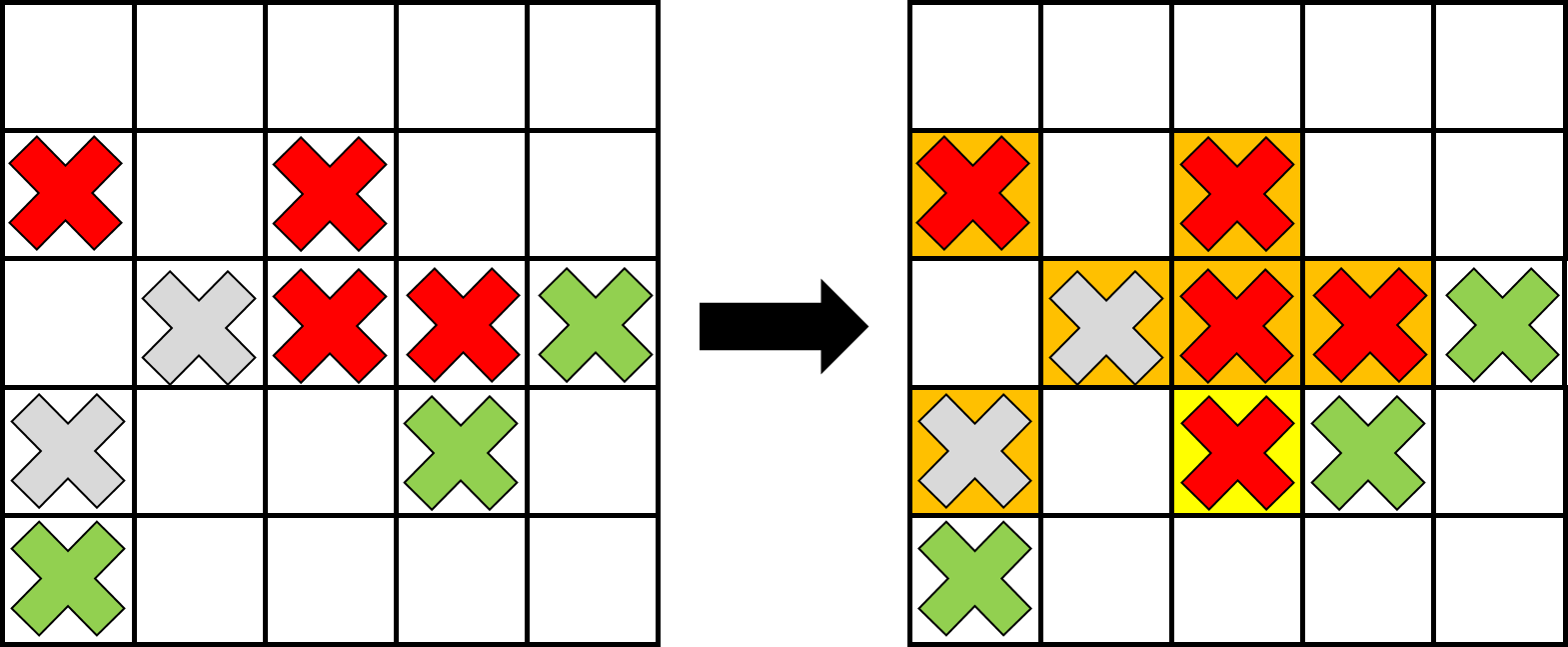
Fig. 1 – Padrões possíveis a realizar. O padrão “5 em linha” é também possível na horizontal ou vertical.

Seguem-se alguns exemplos de situações particulares do jogo:

Na sequência à esquerda, o jogador de vermelho pontua 5 pontos por colocar uma peça na posição assinalada a amarelo. Assim, se fizer isto, retira as três peças vermelhas bem como as duas transparentes uma vez que as usou no seu padrão, colocando de seguida os seus marcadores de posição. Por fim, deve reposicionar as peças transparentes em qualquer posição à exceção da que está assinalada a cinzento pois isso causaria o surgimento de um padrão “5 em linha verde”.



Na imagem à direita pode observar-se outra situação possível no jogo: a de se fazerem dois padrões em simultâneo. Do quadro da esquerda para o da direita, se o jogador de vermelho colocar a sua peça na posição assinalada a amarelo consegue obter dois padrões: uma cruz (X) e um “mais” (+) com recurso a 4 outras peças vermelhas e a 2 peças transparentes. Deste modo, com uma só jogada o jogador obtém 7 pontos.



# 2 – Representação do Estado do Jogo

A representação do estado do jogo vai ser feita com recurso a uma lista de linhas do tabuleiro (em que a primeira corresponde à linha de cima). Por sua vez, cada linha é constituída por uma lista de células do tabuleiro (em que a primeira corresponde à célula mais à esquerda). Por fim, cada célula é constituída por uma lista de dois elementos. O primeiro é o número indicativo da base dessa célula (0 no caso de não ter ainda nenhuma peça, entre 1 e 4 representa a respetiva cor), enquanto o segundo é o número indicativo da peça-X presente nessa célula (-1 se nenhuma peça estiver colocada, entre 0 e 4 representa o código da peça lá presente).

Os únicos requisitos impostos por esta implementação são a necessidade de todas as listas que representam linhas terem o mesmo tamanho, que deverá também corresponder ao número total de linhas (elementos da lista principal). Para além disso, os valores de ocupação de cada célula devem corresponder aos valores enunciados para que a representação seja a mais correta.

A correspondência entre códigos e peças pode ser consultada na secção “Visualização do Tabuleiro”.

# 3 – Visualização do Tabuleiro

O tabuleiro será visualizado através da utilização de caracteres ASCII para representar as peças, posições vazias e limites das células. Segue-se a correspondência entre códigos e valores para as peças-X e marcadores de pontuação:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Peças-X** | | **Marcador de Pontuação** | |
|  | **Código** | **Caractere** | **Código** | **Caractere** |
| **Sem peça** | -1 | ‘ ‘ | -1 | ‘ ‘ |
| **Transparente** | 0 | ‘X’ | Inexistente | |
| **Vermelho** | 1 | ‘R’ | 1 | ‘r’ |
| **Preto** | 2 | ‘B’ | 2 | ‘b’ |
| **Amarelo** | 3 | ‘Y’ | 3 | ‘y’ |
| **Verde** | 4 | ‘G’ | 4 | ‘g’ |

Para além dos valores indicados na tabela, existem também caracteres usados na separação horizontal (‘|’) e vertical (‘-‘) de células.

# 4 – Movimentos

descrição

# 5 – Bibliografia

descrição