

Título do Trabalho

Relatório Intercalar



Universidade do Porto

Faculdade de Engenharia

FEUP

Mestrado Integrado em Engenharia Informática e
Computação

Programação em Lógica

Grupo xx:

Nome 1 - Número 1

Nome 2 - Número 2

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

9 de Outubro de 2013

Resumo

Descrever muito sumariamente (1-2 parágrafos) o trabalho que está a ser reportado.

1 Introdução

Descrever os objectivos e motivação do trabalho.

Todas as figuras devem ser referidas no texto.

Info útil:

Devem ser incluídas referências bibliográficas correctas e completas (consultar os docentes em caso de dúvida). Páginas da wikipedia não são consideradas referências válidas [1, 2].

Para escrever em itálico

Para escrever em negrito

Para escrever em letra normal

“Para escrever texto entre aspas”

Para fazer parágrafo, deixar uma linha em branco.

Como fazer bullet points:

- Item1
- Item2

Como enumerar itens:

1. Item 1

“Isto é uma citação”

2 O Jogo XXX

Descrever sucintamente o jogo, a sua história e, principalmente, as suas regras. Devem ser criadas/utilizadas imagens apropriadas para explicar o funcionamento do jogo.

3 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.

4 Visualização do Tabuleiro

Descrever a forma de visualização do tabuleiro em modo de texto e os predicados Prolog construídos para o efeito. O código (predicado) desenvolvido deve receber como parâmetro a representação do tabuleiro (estado do jogo) e permitir visualizá-lo no ecrã, em modo de texto. Deve ser incluída pelo menos uma imagem correspondente ao output produzido pelo predicado de visualização

5 Movimentos

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

6 Conclusões e Perspectivas de Desenvolvimento

Que conclui da análise do jogo e da pesquisa bibliográfica realizada? Como vai ser desenvolvido o trabalho? Que parte (%) do trabalho estima que falta fazer?

Bibliografia

- [1] Autor(es). Nome da referencia. <http://www.fe.up.pt>, Ano da pagina. Online em Setembro 2011.
- [2] Donald E. Knuth. *The T_EXbook*. Addison-Wesley, 1984.

A Nome do Anexo

Código Prolog implementado (representação do estado, cabeçalhos dos predicados para as jogadas e predicado que permite a visualização em modo de texto do tabuleiro).