

Documentação trabalho 2

Disciplina: Programação Lógica e Funcional

Aluno: Ícaro Peretti

O presente trabalho proposto para o paradigma lógico da disciplina Programação Lógica e Funcional tem por objetivo realizar a adivinhação de um determinado pokemon (no meu caso) utilizando o SWI-Prolog.

Para realizar a adivinhação, o jogador que estiver jogando deverá responder uma série de perguntas, induzindo ao código a resposta de qual pokemon o jogador estava buscando e caso não esteja contida na base de dados irá retornar que é um pokemón desconhecido.

Características escolhidas

- Cor do pokemon
- Se ele voa, flutua ou é terrestre
- O tipo do pokemon (Aquático, elétrico, psíquico etc)
- Cada característica também pode ser consultada no site: Pokédex

A seguir os pokemons contidos na base para que seja adivinhado:



Venomoth

- ☒ Tons Roxo
- ☒ Voa
- ☒ Tipo venenoso



Gastly

- ☒ Tons Roxo
- ☒ Flutua (Não possui asas mas voa)
- ☒ Tipo Fantasma



Muk

- ☒ Tons Roxo
- ☒ Terrestre
- ☒ Tipo Venenoso



Bulbasaur

- ☒ Tons Verde
- ☒ Tipo Grama
- ☒ Terrestre



Charmander

- ☒ Tons Laranja
- ☒ Tipo Fogo
- ☒ Terrestre



Blastoise

- ☒ Tons Azul
- ☒ Tipo Água
- ☒ Terrestre



Raichu

- ☒ Tons Amarelo
- ☒ Tipo Elétrico
- ☒ Terrestre



Beedrill

- ☒ Tons Amarelo
- ☒ Tipo Inseto
- ☒ Voa



Abra

- ☒ Tons Amarelo
- ☒ Flutua
- ☒ Tipo Psíquico



Geodude

- ☒ Tons Cinza
- ☒ Tipo Pedra
- ☒ Flutua