

Projeto de Inteligência Artificial - Fase 1



2023/2024

Docente: Joaquim Filipe

Este documento é escrito recorrendo à linguagem de marcação markdown, servindo como relatório do manual técnico do projeto Jogo do Cavalo (Knight Game) que é uma variante do problema matemático conhecido como o Passeio do Cavalo (Knight's Tour)

No âmbito da unidade curricular de Inteligência Artificial, foi nos proposto o projecto do jogo "Jogo do Cavalo", onde esta versão do jogo consiste num tabuleiro com 10 linhas e 10 colunas.

O objectivo deste projeto é resolver todos os problemas descritos no anexo do enunciado de A) a F). A resolução dos problemas mencionados será implementada na linguagem de programação funcional Common Lisp, utilizando todos os conhecimentos adquiridos na unidade curricular até ao momento, a fim de dar uma solução apropriada do problema.

Neste documento serão descritas detalhadamente todas as metricas de desenvolvimento usadas e funções implementadas.