

Título do Trabalho

Relatório Final



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

11 de Novembro de 2019

Resumo

Resumo do trabalho (aprox. 250 palavras) descrevendo sucintamente o problema abordado, objetivos, metodologia usada na sua resolução, principais resultados e conclusões).

1 Introdução

Descrever os objetivos e motivação do trabalho. Descrever num parágrafo breve a estrutura do relatório.

2 O Jogo XXX

Descrever sucintamente o jogo, a sua história e, principalmente, as suas regras. Devem ser incluídas imagens apropriadas para explicar o funcionamento do jogo [Autor(es), gina]. (Pode ser idêntico ao texto do relatório intercalar.)

3 Lógica do Jogo

Descrever o projeto e implementação da lógica do jogo em Prolog, incluindo a forma de representação do estado do tabuleiro e sua visualização, execução de movimentos, verificação do cumprimento das regras do jogo, determinação do final do jogo e cálculo das jogadas a realizar pelo computador utilizando diversos níveis de jogo. Sugere-se a estruturação desta secção da seguinte forma:

3.1 Representação do Estado do Jogo

Pode ser idêntico ao descrito no relatório intercalar.)

3.2 Visualização do Tabuleiro

Descrever a interface com o utilizador, descrevendo a visualização do estado do jogo (pode ser idêntico ao descrito no relatório intercalar) e robustez da interface/validações de entrada.

3.3 Lista de Jogadas Válidas

Obtenção de uma lista de jogadas possíveis. O predicado deve chamar-se *valid_moves(+Board, +Player, -ListOfMoves)*.

3.4 Execução de Jogadas

Validação e execução de uma jogada num tabuleiro, obtendo o novo estado do jogo. O predicado deve chamar-se *move(+Move, +Board, -NewBoard)*.

3.5 Final do Jogo

Verificação do fim do jogo, com identificação do vencedor. O predicado deve chamar-se *game_over(+Board, -Winner)*.

3.6 Avaliação do Tabuleiro

Avaliação do estado do jogo, que permitirá comparar a aplicação das diversas jogadas disponíveis. O predicado deve chamar-se *value(+Board, +Player, -Value)*.

3.7 Jogada do Computador

Escolha da jogada a efetuar pelo computador, dependendo do nível de dificuldade. O predicado deve chamar-se *choose_move(+Board, +Level, -Move)*.

4 Conclusões

Que conclui deste projecto? Como poderia melhorar o trabalho desenvolvido?

Bibliografia

[Autor(es), gina] Autor(es) (Ano da pagina). Nome da referencia. Disponível em <http://www.fe.up.pt>. Consultado pela última vez em Novembro de 2019.

A Nome do Anexo

Outros elementos úteis que não sejam essenciais ao relatório.