Inteligência Artificial – Adji-Boto

# Manual Técnico

## Índice

## Acrónimos e convenções utilizadas

Nó: Estrutura de dados que guarda em forma de lista o estado atual do tabuleiro e valores relacionados.

Lista:

## Introdução

Este manual tem como objetivo documentar a implementação do Projeto Adji-Boto, desenvolvido em LISP e com o propósito na resolução de tabuleiros. Foram criados 3 ficheiros:

- puzzle.lisp – Implementação da resolução do problema, operadores e heurísticas.

- procura.lisp – Implementação dos algoritmos de procura.

- projeto.lisp – Interação com o utilizador

O programa tem como objetivo apresentar ao utilizador a sequência de jogadas necessárias para terminar com um tabuleiro vazio. Nesta primeira fase do projeto as jogadas podem ser feitas em qualquer posição do tabuleiro.

## Ficheiros Puzzle

Neste ficheiro encontram-se as funções relacionadas com o problema. Isto é tudo o que seja criação de tabuleiros, contagem de peças, movimentação peças, é colocado neste ficheiro.

### Tabuleiros

Foi criada funções