Tipos abstractos de datos bi
¿ $\frac{1}{2}$ sicos

Algoritmos y Estructuras de Datos II, DC, UBA.

$\mathbf{\acute{I}ndice}$

1.	TAD PJ	2
2.	TAD FANTASMA	2
3.	TAD JUEGO	2

1. TAD PJ

2. TAD FANTASMA

3. TAD JUEGO

TAD JUEGO

géneros juego

exporta TODO

usa Habitacion

igualdad observacional

$$(\forall j, j': \text{juego}) \ \left(j =_{\text{obs}} j' \Longleftrightarrow \begin{pmatrix} (n = 0? =_{\text{obs}} m = 0?) \land_{\text{L}} \\ (\neg (n = 0?) \Rightarrow_{\text{L}} (\text{pred}(n) =_{\text{obs}} \text{pred}(m))) \end{pmatrix} \right)$$

igualdad observacional

$$(\forall j,j': \text{juego}) \left(j =_{\text{obs}} j' \iff \begin{pmatrix} (\text{accionesPJs}(j) =_{\text{obs}} \text{accionesPJs}(j')) \land \\ (\text{accionesFan}(j) =_{\text{obs}} \text{accionesFan}(j')) \land \\ (\text{localizarJugadores}(j) =_{\text{obs}} \text{localizarJugadores}(j')) \land \\ (\text{hab}(j) =_{\text{obs}} \text{hab}(j')) \land \\ ((\forall \text{ p: pj}) \text{ (vivePJ?}(j, \text{ p)} =_{\text{obs}} \text{ vivePJ?}(j', \text{ p)})) \land \\ ((\forall \text{ f: fantasma}) \text{ ((viveFan?}(j, \text{ p)} =_{\text{obs}} \text{ viveFan?}(j', \text{ p)})) \land \\ (\text{ubicacionInicialFan}(j, \text{ f}) =_{\text{obs}} \text{ ubicacionInicialFan}(j', \text{ f})))) \end{pmatrix}$$

observadores básicos

 $\operatorname{accionesPJs} \qquad \qquad : \ \operatorname{juego} \qquad \qquad \longrightarrow \ \operatorname{dicc}(\operatorname{pj}, \operatorname{secu}(\operatorname{accion}))$

accionesFan : juego \longrightarrow dicc(pj, secu(accion))

hab : juego \longrightarrow hab

vivePJ? : juego $j \times pj p \longrightarrow bool$ { $p \in jugadores(j)$ }

viveFan? : juego $j \times \text{fantasma } f \longrightarrow \text{bool}$ $\{f \in \text{fantasmas}(j)\}$

ubicacion Inicial
Fan : juego $j \times \text{fantasma} f \longrightarrow \text{ubicacion}$ $\{f \in \text{fantasmas}(f)\}$

localizar Jugadores : juego \longrightarrow dicc(pj, ubicacion)

generadores

iniciar : $\operatorname{conj}(pj) \ pjs \times \operatorname{secu(accion)} \ as \longrightarrow \operatorname{juego}$

 \times ubicacion $u \times$ hab h

 $\{esConexa?(h) \, \wedge \, \neg \, \emptyset?(as) \, \wedge \, \neg \, \emptyset?(pjs) \, \wedge \, esValida?(h, \, pos(u))\}$

prox Paso : juego $j \times \operatorname{pj} p \times \operatorname{accion} a \longrightarrow \operatorname{juego}$

 $\{p \in jugadores(j) \land_L vivePJ?(j, p) \land \neg termino?(j) \land \neg esMirar(a)\}$

otras operaciones

axiomas $\forall n, m$: nat 0 = 0? \equiv true

Fin TAD