**PLOG – Relatório intercalar**

**Identificação**

**-**Da UC, do trabalho e elementos do grupo (nome e número)

**Descrição detalhada do jogo**

**-**história e regras

- imagens ilustrativas e URLs de recolha de informação

**Abordagem inicial à modelação do jogo em Prolog (3 secções)**

-Representação do estado do jogo : (listas com diferentes átomos-peças) com exemplicação em Prolog de estados iniciais, intermédios e finais (com imagens)

-Visualização do tabuleiro em modo de texto: parcialmente implementar o predicado de visualização (receber como argumento o estado do jogo e mostrá-lo) ; imagem do output

-Movimentos : tipo de jogadas possíveis; definir cabeçalhos dos predicados que serão implementados

<https://boardgamegeek.com/boardgame/172033/crab-stack>

<http://www.geekyhobbies.com/crab-stack-review-and-instructions/>

**Movimentos possíveis**

**- Peças grandes:** podem mover-se uma unidade moveBig(token)

-**Peças médias:**  podem mover-se duas unidades moveMedium(token)

-**Peças pequenas:** podem mover-se três unidades moveSmall(token)