

EP5 – Competição de Hex

Especificações do EP:

Para que a competição entre os eps dos grupos seja possível, temos que definir uma interface única. Dessa forma, os eps devem obrigatoriamente seguir o seguinte:

```
#define BRANCO 1
#define PRETO 2
typedef struct _jogada{
    int i, j;
} jogada;
```

void inicializaJogo(int time);

Com essa função, o programa fica sabendo em que time vai jogar.

BRANCO: tenta fazer a linha na vertical (cima para baixo). Além disso, o time branco sempre começa o jogo.

PRETO: tenta fazer a linha na horizontal (esquerda para direita)

jogada novaJogada();

Com essa função, o programa devolve a jogada que deseja fazer.

Para aplicar a *Pie Rule*, o time preto deve fazer a mesma jogada que o time branco na primeira jogada.

void recebeJogada(jogada jog);

Com essa função, o programa recebe a jogada do adversário.

Regras da Competição:

1. Sobre o tabuleiro:

- O tabuleiro é de 14 x 14.
- A posição superior esquerda é (0,0).
- A posição inferior direita é (13, 13).
- A posição (i, j) está na (i+1)-ésima linha e (j+1)-ésima coluna.

2. Condições de vitória:

- Se a função *novaJogada()* do adversário devolver uma jogada inválida (posição fora do tabuleiro ou em cima de uma peça já colocada), o time é declarado vencedor.
- Obviamente, a condição de vitória do Hex decreta um time vencedor.
- Se o adversário demorar mais do que o tempo limite (ainda será especificado), o time é declarado vencedor.

Importante:

- O programa de cada grupo é responsável por “conhecer o jogo”. Dessa forma, ele deve sozinho saber o estado do jogo para que não cometa erros de posição inválida.

- O main dos eps de vocês deve ser simples, uma vez que serão descartados para a competição. O façam simplesmente para testar e rodar o programa. É uma boa idéia que ele simplesmente use a função *inicializaJogo()*, receba jogadas da entrada padrão para que vocês joguem contra seus eps e mostre o estado do jogo.

Caso tenham dúvidas, procurem os monitores ou o professor. Não deixem para a última hora!