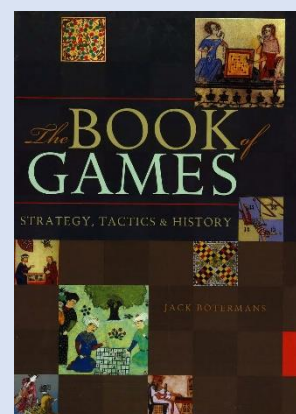
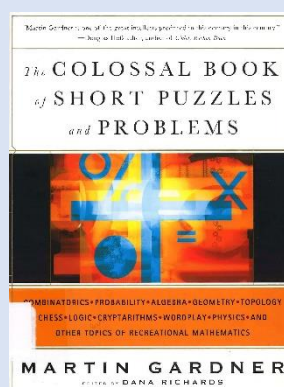
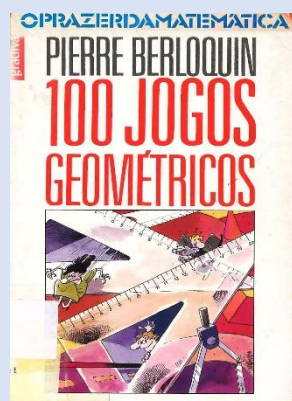
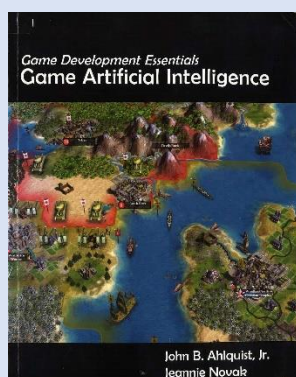
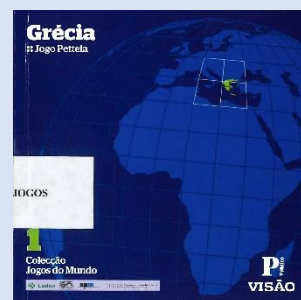
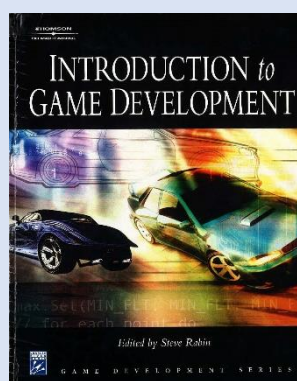
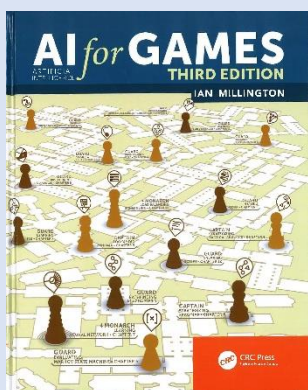
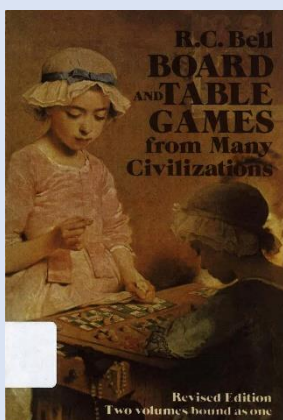
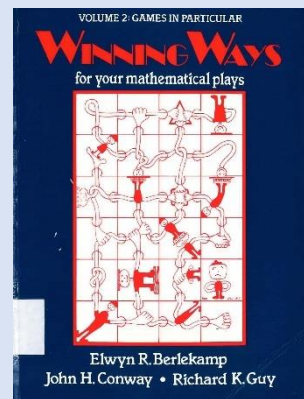
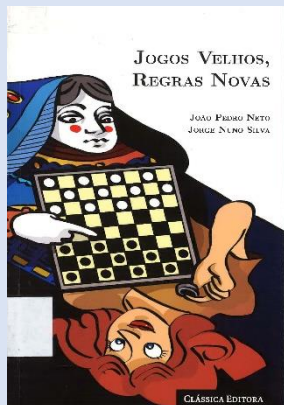
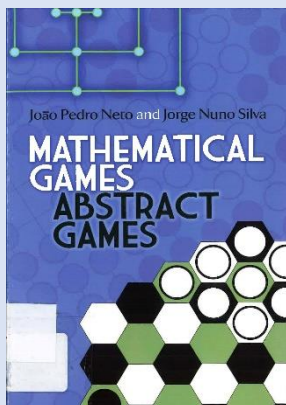


# JOGOS



MOSTRA BIBLIOGRÁFICA  
MARÇO/ ABRIL 2022

Universidade de Lisboa / Faculdade de Ciências / Área de Bibliotecas

## **INTRODUÇÃO**

Catálogo elaborado no âmbito da mostra bibliográfica intitulada *Jogos*.

As referências bibliográficas foram recolhidas no [catálogo bibliográfico](#) da Universidade de Lisboa e as obras apresentadas fazem parte da coleção da Biblioteca da Faculdade de Ciências e do Instituto D. Luís.

### **Elaborado por:**

Cristina Manessiez. Marisa Gabadinho dos Santos. Teresa Rodrigues Boa  
Universidade de Lisboa / Faculdade de Ciências / Área de Bibliotecas

AHLQUIST, John e Jeannie NOVAK. Game development essentials: game artificial intelligence. Australia: Thomson, cop. 2008. ISBN 1-4180-3857-1.

[Consultar catálogo](#)

BELL, R. C. Board and table games from many civilizations. New York: Dover Publications, cop. 1979. (Dover books on magic, games and puzzles). ISBN 978-0-486-23855-5.

[Consultar catálogo](#)

BERLEKAMP, Elwyn R., John H. CONWAY e Richard K. GUY. Winning ways for your mathematical plays: games in particular. 4<sup>th</sup> print. San Diego: Academic, 1998. ISBN 0-12-091102-7.

[Consultar catálogo](#)

BERLOQUIN, Pierre. 100 jogos geométricos. trad. Luís Filipe COELHO e Maria do Rosário PEDREIRA; ilust. José Soares de ALMEIDA. Lisboa: Gradiva, 1991. (O prazer da matemática; 6). ISBN 972-662-199-2.

[Consultar catálogo](#)

BOLT, Brian. Actividades matemáticas. trad. Leonor MOREIRA. Lisboa: Gradiva, 1991. (O prazer da matemática; 7). ISBN 972-662-207-7.

[Consultar catálogo](#)

BOTERMANS, Jack. The book of games: strategy, tactics & history. New York: Sterling, 2008. ISBN 978-1-4027-4221-7.

[Consultar catálogo](#)

BUCKLAND, Mat. Programming game AI by example. Texas: Wordware, cop. 2005. ISBN 1-55622-078-2.

[Consultar catálogo](#)

DELAHAYE, Jean-Paul. Jeux mathématiques et mathématiques des jeux. Baume-les-Dames: Pour la Science, 1998. (Bibliothèque Scientifique). ISBN 2-84245-010-8.

[Consultar catálogo](#)

DICKHEISER, Mike, ed. Game programming gems 6. Boston: Charles River, cop. 2006. ISBN 1-584504501.

[Consultar catálogo](#)

DÖRRIE, Henrich. 100 great problems of elementary mathematics: their history and solution. translated by David ANTIN. New York: Dover, cop. 1965.

[Consultar catálogo](#)

DRESHER, Melvin. Games of strategy: theory and applications. Englewood Cliffs (New Jersey): Prentice-Hall, 1961.

[Consultar catálogo](#)

GARDNER, Martin. The colossal book of short puzzles and problems. ed. by Dana Richards. New York: W. W. Norton, cop. 2006. ISBN 978-0-393-06114-7.

[Consultar catálogo](#)

GARDNER, Martin. As últimas recreações: hidras, ovos e outras mistificações matemáticas. trad. Jorge Nuno SILVA. Lisboa: Gradiva, 2002. (O prazer da matemática; 30). ISBN 972-662-859-8.

[Consultar catálogo](#)

GARDNER, Martin. Martin Gardner's new mathematical diversions from Scientific American. London: George Allen and Unwin, 1969.

[Consultar catálogo](#)

GARDNER, Martin. Further mathematical diversions: the paradox of the unexpected hanging and others. London: George Allen & Unwin, 1970. ISBN 0-04-793015-2.

[Consultar catálogo](#)

GUZMÁN, Miguel de. Contos com contas. trad. e pref. Jaime Carvalho e SILVA. Lisboa: Gradiva, 1991. (O prazer da matemática; 5).

[Consultar catálogo](#)

GUZMÁN, Miguel de. Aventuras matemáticas. trad. João Filipe QUEIRÓ. Lisboa: Gradiva, 1990. (O prazer da matemática; 1). ISBN 972-662-165-8.

[Consultar catálogo](#)

MCGUGAN, Will. Beginning game development with Python and Pygame: from novice to professional. Berkeley: Apress, cop. 2007. ISBN 978-1590598726.

[Consultar catálogo](#)

MILLINGTON, Ian. AI for games. 3<sup>rd</sup> ed. Boca Raton: CRC Press, cop. 2019. ISBN 978-1-138-48397-2.

[Consultar catálogo](#)

MILLINGTON, Ian. Artificial intelligence for games. Amsterdam: Elsevier, 2006. ISBN 978-0-12-497782-2.

[Consultar catálogo](#)

MURRAY, H. J. R. A history of board-games other than chess. Oxford: Clarendon Press, 1951. ISBN 0-19-827401-7.

[Consultar catálogo](#)

NETO, João Pedro e Jorge Nuno SILVA. Jogos: histórias de família. rev. José Soares de ALMEIDA. Lisboa: Gradiva, 2006. (O prazer da matemática; 36). ISBN 989-616-093-7.

[Consultar catálogo](#)

NETO, João Pedro e Jorge Nuno SILVA. Jogos matemáticos, jogos abstractos. rev. Ana Isabel SILVEIRA. Lisboa: Gradiva, 2004. (O prazer da matemática; 34). ISBN 972-662-996-9.

[Consultar catálogo](#)

NETO, João Pedro e Jorge Nuno SILVA. Jogos velhos, regras novas. Lisboa: Classica, 2010. ISBN 978-972-561-333-7.

[Consultar catálogo](#)

NETO, João Pedro e Jorge Nuno SILVA. Mathematical games, abstract games. Mineola (New York): Dover, 2013. ISBN 978-0-486-49990-1.

[Consultar catálogo](#)

PAPPAS, Theoni. Fascínios da matemática: a descoberta da matemática que nos rodeia. trad. e revisão científica Fernando NUNES e Fernando Lacerda e MELO. Lisboa: Editora Replicação, Lda., 1998. ISBN 972-570-204-2.

[Consultar catálogo](#)

PARLETT, David. The Oxford guide to card games. Oxford: OUP, 1990. ISBN 0-192141651.

[Consultar catálogo](#)

RABIN, Steve, ed. Game AI pro: collected wisdom of game AI professionals. Boca Raton: CRC Press, 2014. ISBN 978-1466565968.

[Consultar catálogo](#)

RABIN, Steve, ed. Introduction to game development. Boston: Charles River media, cop. 2005. (Game development series). ISBN 978-1-58450-377-4.

[Consultar catálogo](#)

SÁ, António Júlio A. César de e Margarida Costa S. Leite de FARIA. Clube de matemática: a aventura da descoberta. Rio Tinto: Asa, 1992. (Práticas pedagógicas; 11). ISBN 972-41-0953-4.

[Consultar catálogo](#)

SANTOS, Carlos Pereira dos, João Pedro NETO e Jorge Nuno SILVA. Jogos de tabuleiro tradicionais. Lisboa: Associação Ludus, 2011. ISBN 978-989-97346-0-9.

[Consultar catálogo](#)

SCHWAB, Brian. AI game engine programming. Massachusetts: Charles River Media, cop. 2004. ISBN1-58450-344-0

[Consultar catálogo](#)

SILVA, Jorge Nuno. O livro de jogos de Afonso X, o Sábio. Lisboa: Apenas Livros, cop. 2013. ISBN 978-989-618-421-6.

[Consultar catálogo](#)

SMULLYAN, Raymond. The lady or the tiger? and other logic puzzles: including a mathematical novel that features Gödel's great discovery. New York: Alfred A. Knopf, 1982. ISBN 0-394-51466-1.

[Consultar catálogo](#)

SMULLYAN, Raymond M. What is the name of this book?: the riddle of dracula and other logical puzzles. Englewood Cliffs (New Jersey): Prentice-Hall, cop. 1978. ISBN 0-13-955088-7.

[Consultar catálogo](#)

WAKELING, Edward, ed. Lewis Carroll's games and puzzles. New York: Dover, 1992. ISBN 0-486269221.

[Consultar catálogo](#)



Universidade de Lisboa / Faculdade de Ciências / Área de Bibliotecas  
Campo Grande, Edifício C4, Piso 2, 1749-016 Lisboa  
Tel. 217 500 000 Ext. 24206 / [biblioteca@ciencias.ulisboa.pt](mailto:biblioteca@ciencias.ulisboa.pt)  
<https://ciencias.ulisboa.pt/pt/unidade/biblioteca>  
<https://www.facebook.com/Biblioteca-da-FCUL-1403066913253235>