

# Manual de Utilizador- Tripples

## Regras de Jogo

O Tripples é jogado num tabuleiro 8x8 enquanto os jogadores correm, um contra o outro, para a esquina oposta do tabuleiro.

Inicialmente, todas as peças estão soltas e os jogadores necessitam de construído o tabuleiro ao colocar cada peça que achar pertinente no sitio que desejar no tabuleiro. Cada peça possui três setas que aponta para três direções (das 8 existentes) que o jogador pode tomar.

Cada jogador coloca essas peças de forma alternada. Quando todas as peças estiverem colocadas no tabuleiro começa o jogo e só termina quando um dos jogadores chegar ao fim ou nenhum dos jogadores conseguir efetuar um movimento.

As peças que identificam os jogadores são colocadas (após a construção do tabuleiro) por cima dos cantos esquerdos do tabuleiro e, como referido anteriormente, o objetivo é seguir as setas até chegar ao final. A dificuldade passa pelo facto cada jogador se guiar não pelas setas da peça debaixo da sua peça mas sim, pelas setas debaixo da peça do jogador adversário. Como tal, cada movimento passa por não só tentar chegar ao canto oposto mas também, tentar limitar as jogadas do adversário para que este não chegue primeiro ao final.

As regras do jogo incluem várias variantes, principalmente na fase de jogo, nesta variante mais tradicional: Na fase de construção do tabuleiro, há 8 peças pré-definidas; No início de jogo, o primeiro jogador pode-se mover livremente para uma casa adjacente na primeira jogada.

Mais informação em: <http://www.ralpharama.co.uk/item.php?itemid=571>

## Iniciação do Jogo

Após a descompressão da pasta de jogo é necessário abrir o sictus e executar dois comandos:

1. " **consult('<path para a pasta>TP3/reader/game/server.pl')**. " em que <path para a pasta> deverá ser substituído pelo path da pasta onde está TP3
2. " **server.** "

Após estes dois comandos basta abrir a pasta TP3 e executar o **mongoose-free-6.5.exe**

Será aberta uma página no browser e basta escolher " **reader/** "

- Inicialmente, o jogo abre o **Menu Principal** onde o jogador decide que tipo de jogo prefere fazer, há também a opção de mudar os estados de jogo (ambiente ou grau de dificuldade) se escolher aceder a **Opções**. Inicialmente todas as estruturas estáticas estão em cena, como tal, é fácil pré-visualizar os ambientes de jogo.
- No menu de **Opções** é possível alterar o ambiente e grau de dificuldade. O ambiente e grau de dificuldade atual está identificado com um pontinho à frente. Ao carregar em "Back" será levado ao Menu Principal.
- Após escolher o tipo de jogado, o jogador é levado ao tabuleiro e é pedido que construa o tabuleiro:
  - Existe um **marcador** no topo do jogo que identifica (de cima para baixo respetivamente):
    - **Score** atual, do jogadorA vs jogadorB;
    - A **identificação do jogador** e respetivo **temporizador** (para efetuar a jogada, caso contrário perde a jogada);
    - **Cronometro** de jogo;
  - Cada jogador deve selecionar uma peça (que após selecionada ficará identificada com um tom vermelho no topo) e selecionar uma posição no tabuleiro. Caso não o faça em 30 segundos, perderá a jogada. Após o jogador efetuar a sua jogada, o **marcador** irá rodar e o próximo jogador pode começar o mesmo processo.
  - Existe um pequeno menu ao lado direito com 4 opções:
    - **Seta para Cima:** Mudar para a próxima vista pré-definida. Neste ponto é de ressaltar que a perspetiva de jogo é livre, dando assim a possibilidade ao utilizador puder escolher a perspetiva que preferir. Ao mudar para uma vista pré-definida depois de a perspetiva ter sido alterada pelo utilizador irá resultar num efeito de salto espontâneo de perspetiva. Há apenas 3 perspetivas pré-definidas, como tal, só poderá passar 2 vezes para a próxima vista.
    - **Seta para Baixo:** Mudar para vista pré-definida anterior.
    - **Botão X:** Abandonar jogo e voltar ao menu principal
    - **Botão Undo:** botão à direita, serve para desfazer a jogada. No estado construção de tabuleiro só poderá desfazer uma jogada. No estado de jogo, poderá desfazer as jogadas que achar pertinente. Quando o utilizador joga contra o computador, este tem um delay de 5 segundos para que o utilizador possa desfazer a sua jogada
  - Após a construção do tabuleiro, os utilizadores podem proceder à movimentação das suas peças que estão colocadas sobre o tabuleiro. As jogadas possíveis terão um sombreamento vermelho e basta clicar na peça avermelhada para se mover para essa casa. Após o termino de jogo, aparece o **Menu Final**.
  - O **Menu Final** indica o jogador vencedor e permite voltar ao Menu Principal ou visualizar o **Filme de Jogo**.
  - **Filme de Jogo:** Ao carregar na opção fim de jogo, o utilizador é encaminhado de volta para o ambiente de jogo e a sequência de jogadas é animada. Após o termino do Filme de jogo, o jogador é encaminhado de volta ao inicio.

