

Yavalath

Regras

Inicialmente, o tabuleiro encontra-se vazio. Como não está especificado um número obrigatório de peças, o grupo decidiu que cada jogador deveria ter na sua posse 31 peças, de acordo com o número de células do tabuleiro. Qualquer um dos jogadores poderá iniciar o jogo, colocando uma das suas peças em qualquer uma das células do tabuleiro. Estas peças são circulares e podem ser brancas ou pretas.

Iniciado o jogo, cada jogador deve, à vez, ir colocando as suas peças no tabuleiro, tendo em atenção que cada peça que é colocada não poderá ser removida ou movida.

O jogo termina quando um dos jogadores consegue fazer uma linha formada por quatro ou mais das suas peças ou ainda quando consegue fazer com que o adversário faça uma linha de três peças. Ocorre empate quando o tabuleiro está completamente preenchido sem nenhuma das condições anteriores verificadas.

Instruções de instalação

1. Extrair a pasta “src” para o diretório pretendido.
2. Abrir uma instância do Sicstus Prolog e fazer carregar o ficheiro “server.pl” na pasta src/reader/prolog.
3. No Sicstus, executar o predicado “server.”.
4. Criar um servido que tenha a pasta “src” como raiz do servidor.
5. Num browser com suporte para WebGL, abrir a pasta src/reader através do servidor.
6. Jogar.

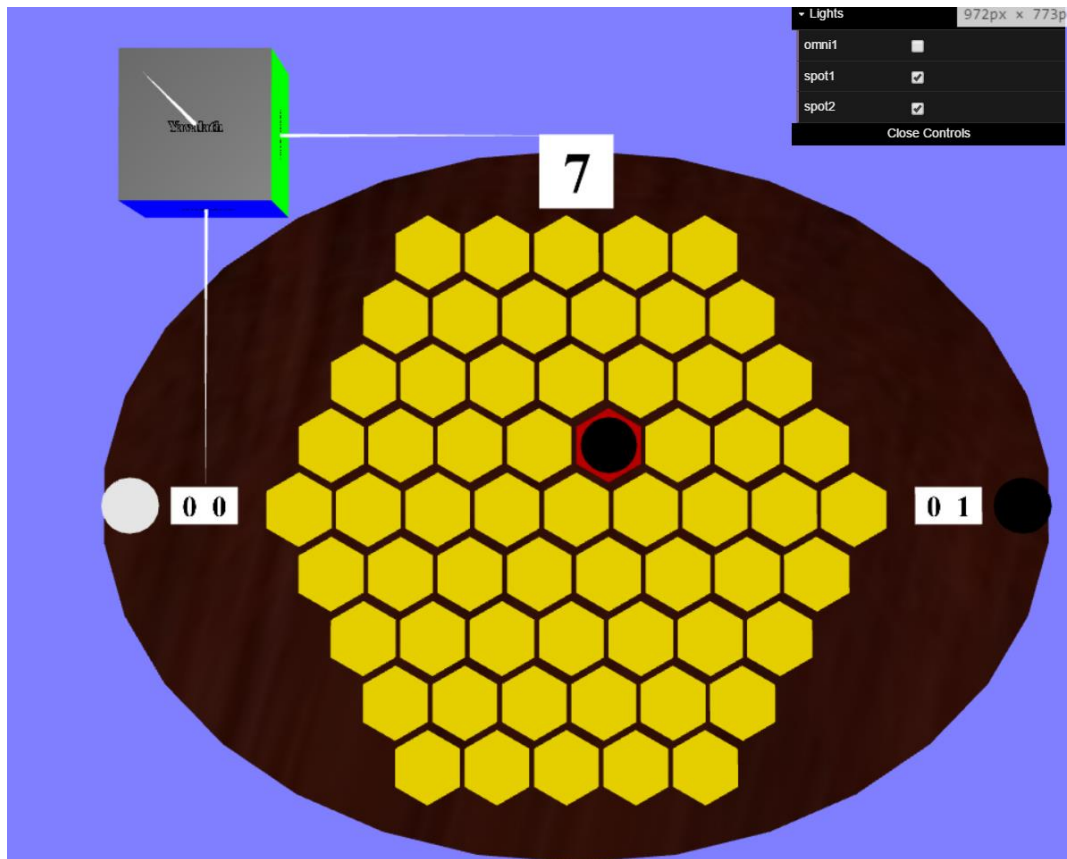
Menus

- **Play** – direciona o utilizador para o menu de criação de jogo
 - **Human vs Human** – começa um jogo automaticamente entre dois jogadores humanos.
 - **Human vs Bot** – inicializa um jogo em que um dos jogadores é humano e o outro é o algoritmo de Prolog. Direciona para a escolha de dificuldade.
 - **Bot vs Bot** – inicializa um jogo entre dois jogadores automatizados. Permite escolher a dificuldade utilizada pelos *bots*, isto é, o algoritmo que usam para definir as jogadas.
- **About** – mostra os autores do jogo e o contexto da sua criação.
- **Sound On/Off** (*default: off*): ativa ou desativa o som definido para o movimento de uma peça.

Atalhos

- **S** – muda a cena que rodeia o tabuleiro.
- **V** – altera a perspetiva do utilizador.
- **M** – altera os materiais da cena.
- **Z** – desfazer a jogada anterior.

Tabuleiro de jogo



- O marcador central indica o tempo restante para o jogador efetuar uma jogada. O temporizador começa a contar aquando da colocação da peça pelo adversário e tem um valor inicial pré-definido de 9 segundos.
- Os marcadores junto de cada peça indicam o novo de peças jogadas pelo jogador.
- A casa a vermelho indica a casa seleccionada pelo utilizador.