

Manual do Usuário

Descrição

Gamão é um jogo de tabuleiro para duas pessoas. Cada jogador é representado por uma cor (branca ou preta) e possui 15 peças. Os jogadores controlam 2 dados de 6 faces para realizar suas jogadas. O vencedor é aquele que consegue retirar todas as suas peças do tabuleiro primeiro.

Objetivo

Retirar todas as suas peças do tabuleiro antes do adversário.

Componentes

Este jogo contém:

- 1 tabuleiro com 24 casas agrupadas de 6 em 6 e divididas em 4 partes;
- 2 dados de seis faces numeradas de 1 a 6 cada;
- 1 dado de pontos de seis faces numeradas com 2,4,8,16,32,64;
- 15 peças na cor branca;
- 15 peças na cor preta.

O jogo

Como iniciar a aplicação

Instruções de uso da Aplicação para jogar 1 ou mais partidas de gamão.

a) Iniciando o jogo

Ao executar a aplicação, o usuário deve escolher entre começar um novo jogo ou carregar um jogo salvo. O usuário deve digitar N para um novo jogo e C para carregar um jogo em andamento.

Para instruções sobre carregar o jogo, ir até o item e)

A aplicação pedirá ao usuário o número de partidas que serão jogadas, que deve ser digitado como um número maior do que 1. Após isso, o jogo começará, e o tabuleiro será exibido na tela.

b) Dobrando o valor da partida

Ao início do jogo, o usuário (que representará o jogador das peças pretas 'p') deve escolher se irá ou não dobrar os pontos da partida. Para isso, ele deve digitar 's' ou

'n' via teclado. Essa ação será repetida no início de cada rodada antes da movimentação das peças.

c) Realizando movimentos

Após a aplicação iniciar o jogo, e o usuário realizar (ou não) a dobra dos pontos, o usuário deve movimentar as peças pelo tabuleiro. Para tal, ele deve escolher uma casa (de 0 até 23) que possua uma peça com a sua cor. A escolha é também via teclado, digitando o número da casa.

Se a jogada for considerada válida (a casa escolhida possui peças do jogador e/ou ele não tem nenhuma peça capturada), dois dados d6 (1 até 6) serão lançados, e o usuário deve escolher entre os dois. O número do dado será o número de casas que a peça do jogador andará.

Caso a jogada com o dado escolhido não seja possível (A peça acabaria em uma casa inacessível), o usuário deve escolher outro o outro dado. Após o movimento, o turno muda e será a vez do jogador das peças brancas 'b' dobrar (ou não) os pontos.

d) Salvando o jogo

Para salvar o jogo, o usuário deve digitar 's' durante a partida, e digitar via teclado o nome do arquivo que será gerado para save.

O salvamento salva todos os dados da partida.

O salvamento do jogo não é automático, então o usuário deve sempre que achar necessário salvar o jogo.

O usuário poderá salvar o arquivo gerado, copiá-lo, mas não alterá-lo.

e) Carregando o jogo

Para carregar o jogo, o usuário deverá digitar via teclado o nome do arquivo do save.

O usuário não precisa indicar a terminação ".txt" no nome.

Após isso, o jogo retornará do ponto em que parou.

f) Finalizando o jogo

Para finalizar a partida, o usuário deve digitar 'f'.

Se essa não for a última partida, uma nova partida começará, e o valor da partida irá para o jogador que não finalizou ela.