

**Como correr o jogo:**

1. Abrir o ficheiro server.pl, localizado na pasta reader/gameParser/trippplesProlog, utilizando o programa SICStus;
2. Correr no programa SICStus a instrução 'server.' e aguardar que apareça "Opened Server";
3. De seguida correr o Mongoose na pasta na mesma pasta onde estiver localizada a pasta reader e a pasta lib (esta última não é foi entregue uma vez que é a fornecida pelos professores);
4. No Google Chrome ir para 127.0.0.1:8080/reader/

**Regras do jogo:**

- O jogo consiste em chegar da quadrícula inicial representada por forma geométrica (quadrado ou círculo) preenchido à quadrícula da forma geométrica correspondente vazia (situada no extremo oposto do tabuleiro);
- O movimento do jogador só poder ser feito para as casas indicadas pela quadrícula em que a peça do jogador adversário se encontra;
- O jogador não se pode movimentar para a casas vazias;
- Ganha o jogador que chegar primeiro à sua casa final;
- Poderá ver mais regras sobre o jogo em :

**Instruções ao jogador:**

- Para fazer uma jogada o utilizador deve em primeiro lugar tocar na sua peça, sendo que as possíveis movimentações aparecerão realçadas no tabuleiro;
- De seguida deverá escolher a quadrícula para onde se pretende movimentar (se não houverem jogadas possíveis a única quadrícula disponível será a que o jogador se encontra, sendo que tem que seleccioná-la);
- Após um jogador fazer a sua jogada, a câmara irá rodar (se for necessário) para o jogador seguinte;
- No caso do modo de jogo ser contra o computador, quando for a vez do computador jogar é necessário que o jogador toque no ecrã de maneira a fazer o computador jogar;
- Quando um jogador ganhar o jogo, o tabuleiro será colorido da cor da sua peça. E o temporizador irá parar.

### **Explicação dos menus:**

- Spot Lights: Este menu contém as 4 luzes localizadas por cima de cada um dos cantos do tabuleiro e a luz que simula o sol a por trás de uma das janelas;
- Omni Lights: Este menu contém 3 luzes uma vermelha, uma verde e uma azul situadas exatamente por cima do centro do tabuleiro e inicialmente desligadas;
- Select Ambient: Neste menu é possível escolher o material do tabuleiro e do seu temporizador (madeira ou mármore);
- Undo: Botão responsável por fazer anular a última jogada dos dois jogadores;
- Current Difficulty: Mostrador da dificuldade do jogo atual (apesar de se conseguir alterar não tem nenhum efeito);
- Current Mode: Mostrador do modo de jogo atual (apesar de se conseguir alterar não tem nenhum efeito);
- Restart: Botão responsável por reiniciar o jogo atual com o mesmo tabuleiro, modo de jogo e dificuldade;
- New Game Diff: Neste menu é possível escolher a dificuldade do novo jogo, sendo que só tem efeito se o modo escolhido for “Player vs PC” (Fácil/Difícil);
- New Game Mode: Neste menu é possível escolher o modo do novo jogo (Jogador-Jogador/Jogador-PC);
- New Game: Botão responsável por iniciar um novo jogo com um novo tabuleiro e as definições escolhidas nos últimos dois campos.

### **Informações sobre a localização dos diretórios:**

- Diretório de Prolog – /reader/gameParser/tripplesProlog
- Diretório código-fonte – /reader