**TRIPPPLES**

**Manual do Utilizador**

**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 selecioná-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/Díficil);
* 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/trippplesProlog
* Diretório código-fonte – /reader