

Manual de Utilizador

Martian Chess

FEUP 2016/2017
LAIG 3º Projeto

Inês Teixeira
João Chaves

Instruções para correr o programa:

Para correr o programa é necessário usar o SICStus, que irá correr o servidor escrito em Prolog. Desta forma, após abrir este software o ficheiro 'server.pl' deve ser consultado e executar o predicado 'server.'. De seguida, deve ser executado o Mongoose na pasta do projeto, e no browser à escolha deve ser aberto o diretório 'reader', com todo o programa desenvolvido em javascript.

Isto apresentar o ambiente de jogo. Para começar a jogar basta selecionar 'Start Game'. Em 'playing' aparece qual dos jogadores deve fazer a próxima jogada. Para movimentar uma peça na sua vez de jogar basta clicar na peça pretendida e depois no sítio onde deseja para que esta se mova. Se for válida a jogada será efetuada. Existe ainda um botão de 'Undo' no caso de fazer uma jogada mal planeada.

Pode ainda ver quantos pontos cada jogador tem no score board. Escolher o modo de jogo: *Person vs Person*, *Person vs CPU* ou *CPU vs CPU*- e modificar a dificuldade do jogo no caso de jogar contra CPU.

Existem dois cenários diferentes possíveis, podendo modificá los em 'Environment'.

Regras do Jogo *Martian Chess*:

O jogo começa com 9 peças: 3 *Queens* (grandes), 3 *Drones* (médias) e 3 *Pawns* (pequenas). Apesar de cada tipo de peça ter um cor diferente, estas não influenciam o jogo.

As peças são colocados nos cantos dos tabuleiros. Cada jogador fica com um dos lados do tabuleiro. Cada jogador joga alternadamente.

Pawns movem-se uma casa, apenas nas diagonais.

Drones movem-se um ou dois espaços em todos os sentidos, para a frente.

Queens movem-se qualquer distância em todos os sentidos.

Cada célula do tabuleiro pode ter apenas uma peça e essa peça é capturada quando outra peça inimiga cai nessa mesma casa. O adversário deve retirar a peça capturada e mantê-la para no fim contar os pontos.

O jogo acaba quando um dos jogadores ficar sem peças, procedendo à contagem de pontos:

- *queens* = 3 pontos.
- *drones* = 2 pontos.
- *pawns* = 1 ponto.

