

Como correr

Para correr com sucesso, basta compilar o ficheiro “server.pl” numa janela SICStus. De seguida, corra, num servidor local, o projeto.

Regras

O jogo é jogado por duas equipas, a equipa Preta e a equipa Branca. A equipa preta joga primeiro.

Em cada turno, o jogador tem de colocar uma peça da sua cor num espaço vazio. Se, ao colocar a peça, constituir uma linha não interrompida de peças que contém: a) duas peças da sua cor e b) uma linha ininterrupta de peças inimigas, as peças inimigas viram, ou seja, são substituídas por peças da cor do jogador a jogar. As duas peças da mesma cor mencionadas poderão estar no início da linha ou no m da linha, tanto juntas como uma em cada lado.

O jogo termina quando o tabuleiro estiver cheio. O vencedor é o jogador com mais pontos. Os pontos são calculados pelo número de peças.

Instruções

Para começar, seleccione o modo de jogo presente na interface e pressione o botão “Start Game”. O jogo começa para as peças pretas(ou X).

Para jogar, o jogador terá de seleccionar a célula onde pretende jogar.

Existem alguns botões presentes para assistir o/os jogador/es.

O botão “Undo” serve para desfazer a última jogada.

O botão “Lock/Unlock Cam” desbloqueia e bloqueia a câmara.

É possível seleccionar um ambiente de jogo indicado na lista “Environment”.

Também é possível mudar o ângulo da câmara para 4 fixos: Ponto de vista das Brancas, Ponto de vista das Pretas, Vista de Topo e Original, por esta ordem quando pressionado o botão “Change Angle”