

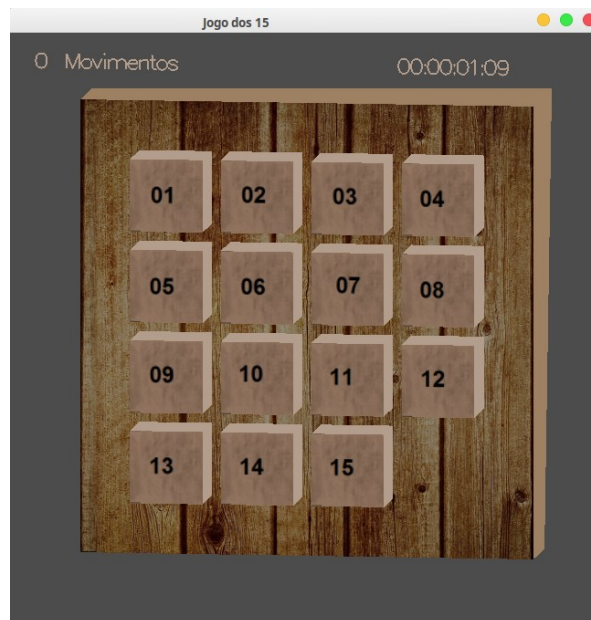
MANUAL JOGO DOS 15

Larissa Hortêncio
Leandro Nogueira

INTRODUÇÃO

O **jogo dos 15**, também chamado de "**O Quebra-cabeças das Quinze Pastilhas**", é um famoso quebra-cabeças de 15 peças. No Brasil, este jogo virou uma verdadeira febre por por volta do ano de 1955. Era difícil uma criança e mesmo um adulto, não possuir a sua caixinha com as peças deslizantes.

Trata-se de um quebra-cabeças de quinze peças, composto por uma placa oca de metal com quinze quadrados que trocam de lugar, todos gravados com números, letras ou figuras. O objetivo é arranjar as peças em ordem, da esquerda para a direita, de cima a baixo.



PRÉ-REQUISITOS

- Compilador:
 - G++
- Bibliotecas instaladas:
 - GL/glut.h
 - AL/al.h
 - AL/alc.h
 - AL/alut.h

COMANDOS

Ao posicionar o mouse sobre qualquer peça:

- Se a peça puder ser movimentada, isto é, há espaço vazio na sua vizinhança para o deslocamento, a mesma ficará verde, simbolizando ao usuário que a peça pode ser movimentada. Ao movimentar a peça um som é emitido sinalizando que o movimento ocorreu.
- Se a peça não puder ser movimentada, isto é, não há espaço vazio na sua vizinhança para o deslocamento, a mesma irá ficar vermelha simbolizando o movimento inválido. Caso o usuário ainda assim clique sobre a peça na tentativa de movimentada, um som irá alertá-lo novamente que não há como executar a movimentação.

Clique com o mouse sobre a peça: Caso seja possível movimentar a peça, movimenta a peça para o espaço vazio em sua vizinhança.

Tecla R: Reinicia mapa.

EXTRAS

- No canto superior esquerdo é exibido o número de movimentos que o usuário executou desde o início do nível que ele se encontra.
- No canto superior direito é exibido quanto tempo, no formato hh:mm:ss:ms, que o usuário se encontra naquele nível.
- Ao atingir o objetivo do jogo, ou seja, colocar todas as peças em ordem crescente, é exibida a mensagem “You Win” e é reproduzida um som parabenizando o usuário. Após ter vencido, um novo mapa é carregado.
- Incluindo um novo nível(mapa):
Para inclusão de um novo mapa basta adicionar ao diretório do jogo um arquivo com o nome <número>.txt, onde <número> representa o nível que o usuário deseja que o novo mapa represente. Por exemplo, “12.txt”.
Este arquivo, deve conter os 15 números na ordem desejada pelo usuário (Começando pelo número 0). Por exemplo, o arquivo com os números na ordem: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 08, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Gera o seguinte mapa:

