

Quantik

Correr o programa

Para correr o programa é necessário consultar o ficheiro `server.pl` no SICStus Prolog. Este ficheiro que pode ser acedido pelo path `Plog_Project/server/server.pl`. Posteriormente executa-se o comando “`server.`” Dada a resposta de “`Opened Server`” a execução do programa é igual a todos os outros projetos da disciplina através do web server.

Regras do jogo

Em cada jogada, os jogadores colocam de forma alternada uma das suas peças no tabuleiro. Ao colocar uma peça no tabuleiro, cada jogador deve respeitar a seguinte regra: não é permitido colocar uma peça numa linha, coluna ou quadrado extremidade do tabuleiro na qual o adversário já tenha colocado uma peça da mesma forma. Um quadrado extremidade do tabuleiro é um dos quatro quadrados formados nas extremidades do tabuleiro. Sendo um exemplo de um quadrado o formado pelas 4 posições (1,1), (1,2), (2,1) e (2,2), normalmente designado no nosso código por quadrado um.

O jogo termina quando um jogador ocupar uma linha, coluna ou zona quadrada com as quatro diferentes peças: o cilindro, a esfera, o cubo e o cone. As peças que formam a linha, coluna ou zona vencedora não têm que ser todas suas, poderão ser do outro jogador também. Assim sendo, vence o jogador que tiver colocado a última peça.

Instruções do utilizador

Quando o jogo é aberto as instruções do jogo são mostradas. Na barra da direita podemos seleccionar o nível de dificuldade dos dois computadores, se o jogador com as peças brancas é humano ou computador e o mesmo para o jogador de peças castanhas. No menu *dropdown* seguinte podemos escolher um dos três temas disponíveis. Nos quatro botões a seguir podemos fazer undo da última jogada (clicando várias vezes pode-se até fazer undo de todas as jogadas), começar o jogo (iniciando a contagem decrescente do tempo de jogada), fazer *reset* do jogo e visualizar o filme do último jogo jogado (que pode ser um jogo terminado ou não). Para efetuar uma jogada o utilizador tem de seleccionar uma peça e uma grelha do tabuleiro, pela ordem que desejar.