

# Blockade - 3º Projeto

## Laboratório de Aplicações com Interface Gráfica

Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação  
Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

30 de Dezembro de 2016

### Instruções para correr o programa

Para correr o programa é necessário o Sicstus, utilizado para executar o servidor criado em Prolog. Para isso é preciso consultar o ficheiro "server.pl" e, depois disso, executar o predicado "server.". De seguida, é necessário correr o mongoose na pasta do projeto e aceder ao diretório "reader". Por fim, escolhe-se a opção "Start Game" da Interface e inicia-se um novo jogo.

Uma jogada consiste na escolha de um de dois peões, na escolha de uma posição de destino e na colocação, ou não, de uma das sete paredes. Cada jogador contém sete paredes e dois botões, um cuja função baseiam-se em voltar a trás na sua decisão e o outro responsável por saltar à frente a colocação de uma parede.

Durante o jogo é possível visualizar o tempo decorrido desde o seu começo, o jogador atual e as instruções de jogo. Para além disso, ainda é possível ter acesso às pontuações de cada jogador.

Além do botão existente, em *Options* o jogador pode também voltar a trás na sua jogada em "Undo".

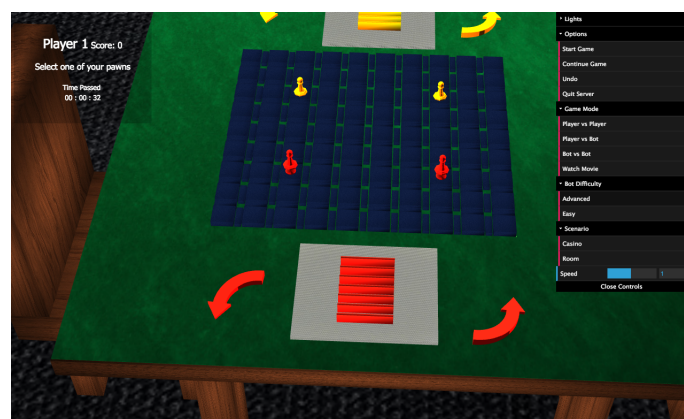
Em *Game Mode* é possível escolher um dos três modos de jogo: *Bot vs Bot*, *Player vs Player* ou *Player vs Bot*. A dificuldade do Bot pode ser alterada: "Advanced" ou "Easy".

Além disso o utilizador pode escolher assistir ao seu jogo através de "Watch Movie" e, depois, continuar jogar em "Continue Game".

Em *Scenarios* é possível escolher um dos dois cenários de jogo: "Casino" ou "Room".

A interface disponibiliza ainda a opção de aumentar ou diminuir a velocidade das animações dos peões através de "Speed".

Por fim, o jogador pode desligar o servidor através da opção "Quit Server".



## Regras de Jogo

Blockade é um jogo de estratégia para dois jogadores. O tabuleiro usado, com dimensões 10 x 9 contém 4 pontos, um em cada canto 3 x 3, onde se encontra cada peão no início do jogo.

Cada jogador contém dois peões e sete paredes.

Assim, os quatro peões devem ser colocados nos pontos do tabuleiro de acordo com a sua cor.

A cada jogada, o jogador pode alterar a posição do seu peão uma ou duas casas para cima, uma ou duas casas para baixo, uma ou duas casas para a direita ou esquerda ou uma casa na diagonal.

Além disso pode ainda colocar uma parede no sentido de dificultar o jogo do adversário. No caso do jogador ficar sem paredes para colocar, só poderá mover o seu peão assim que for a sua vez de jogar. O primeiro jogador a conseguir chegar com o seu peão ao ponto inicial do seu adversário ganha.

Maria João dos Santos Aguiar e Mira Paulo - up201403820

Nuno Miguel Mendes Ramos - up201405498