

Manual Lear

Laig – Projeto 3

Turma 5
Grupo 05

Bruno Ribeiro – 201505817
Fernando André Fernandes - 201505821

1. Instruções para correr o jogo

Para correr o jogo Lear é necessário executar os seguintes passos:

- Abrir o Sictus e consultar o ficheiro server.pl (dentro da pasta communications);
- Executar o predicado server;
- Correr um servidor num diretório dentro da pasta.

Após a realização destes passos é possível aceder ao endereço do jogo criado, através de um browser.

2. O Jogo Lear

Categoria: Estratégia

Número de Jogadores: 2

Tamanho do tabuleiro: 8 por 8

Duração: entre 15 a 60 minutos

Regras:

O jogador no seu turno tem de colocar obrigatoriamente uma peça num vértice desocupado. Se um jogador colocar uma peça sua numa linha sem interrupções, se essa linha já possuir uma peça sua e não tiver mais interrupções

na linha, feitas por peças suas ou do adversário, o jogador terá de virar as peças do adversário.

Exemplo:

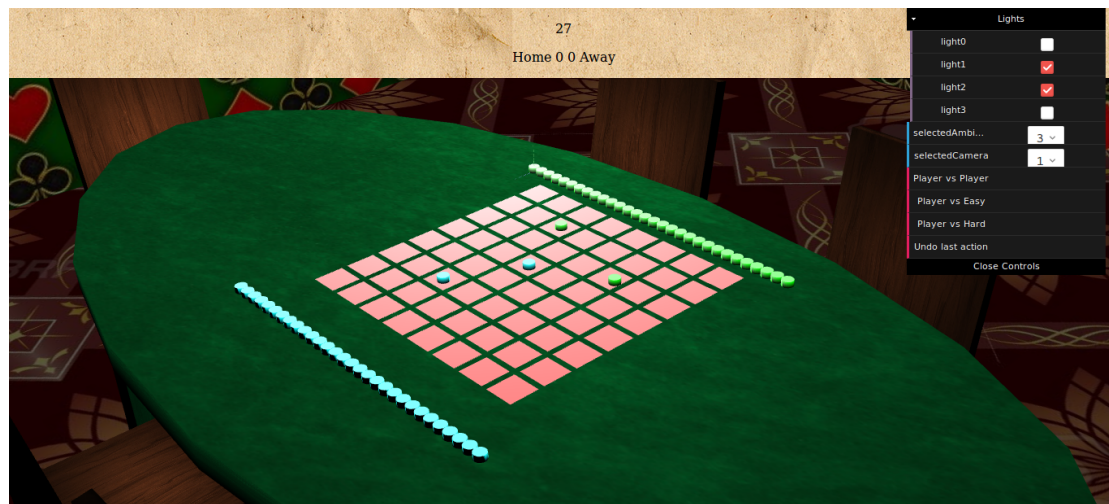
X+00 — +X00 — +000X — +XX000

Nos primeiros 3 diagramas, um 'X' jogado no lugar do '+' vira as pedras 'O'. No entanto, no quarto diagrama, as peças 'O' não são viradas.

Fim do jogo:

O jogo declara-se finalizado só e apenas quando o tabuleiro estiver totalmente preenchido sendo que o vencedor é o jogador com maior pontuação .

3. User instructions



Para jogar é bastante simples. É possível jogar um jogador contra outro, ou contra um computador, havendo neste caso dois modos de jogo(easy e hard).

Para uma jogada ser realizada, basta tocar numa peça e na casa, na qual se quer colocá-la, existindo ainda a opção de undo.

Os pontos encontram-se localizados na parte de cima e existe ainda um timer.