

# Otrio

## Manual de utilização

Neste jogo, são feitas jogadas à vez onde o jogador tem a possibilidade de colocar uma peça no tabuleiro, até que a condição de vitória de um jogador tenha sido atingida. Cada posição de tabuleiro pode ter até 3 peças, independentemente de a que jogador pertencem. Existem 2 maneiras de atingir a vitória: Dispondo as peças em linha ou concêntricas.

Em linha: As peças podem estar na vertical, diagonal ou horizontal, podem ser do mesmo tamanho ou os tamanhos podem estar a ascender/descender.

Exemplo de vitórias em linha obtidas pelo jogador 1 (vermelho):

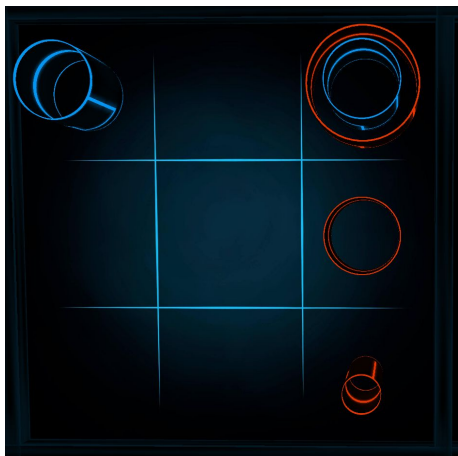


Fig. 1 - Vitória linha, peças descendente

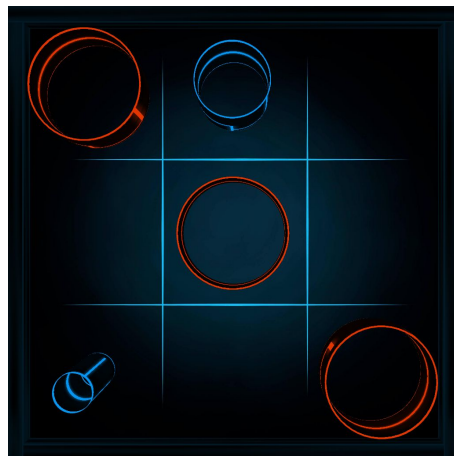


Fig. 2 - Vitória linha, peças mesmo tamanho

Exemplo de vitórias com peças concêntricas obtidas pelo jogador 1 (vermelho):

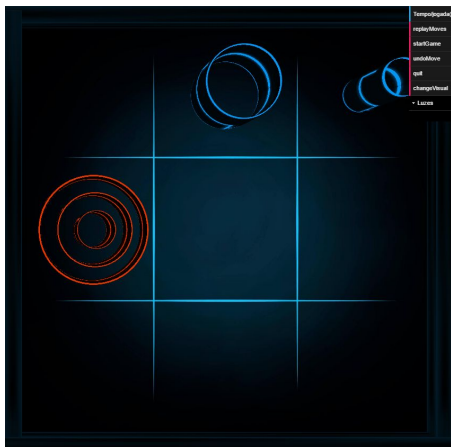


Fig. 4 - Vitória concêntrica

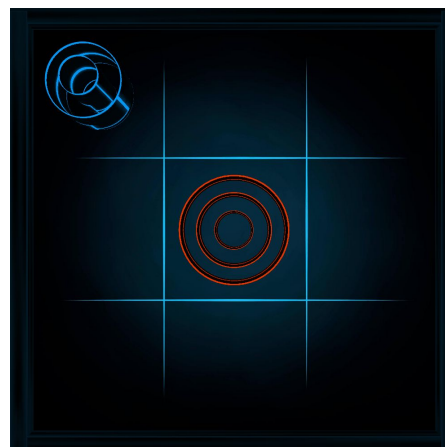
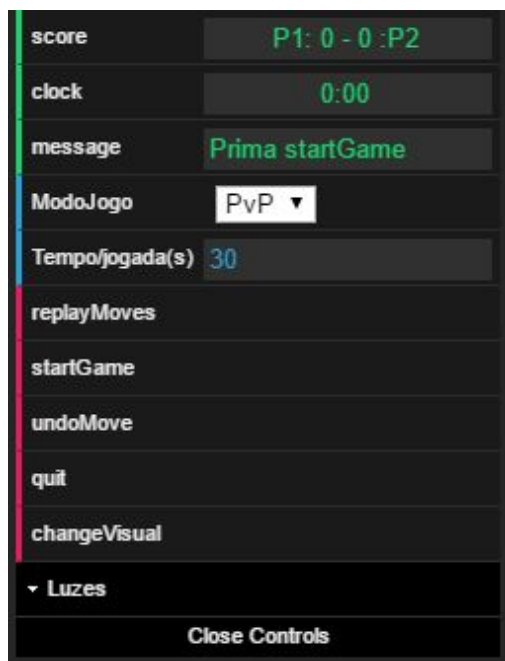


Fig. 5 - Vitória concêntrica



## Menu

- **score**: Mostra as vitórias obtidas por cada jogador.
- **clock**: Tempo que a jogada está a demorar.
- **message**: Mostra mensagens, como quem é a jogar ou quem ganhou.
- **ModoJogo**: Permite seleccionar o modo de jogo, PvP - Player vs Player, PvC - Player vs Computer, CvC - Computer vs Computer.
- **Tempo/jogada(s)**: Tempo limite de cada jogada (editável).
- **replayMoves**: Ao carregar, mostra as jogadas feitas previamente no jogo.
- **startGame**: Inicia um novo jogo.
- **undoMove**: Desfaz a jogada anterior.
- **quit**: Sai do jogo.
- **changeVisual**: Muda o tema.

## Como jogar:

Antes de tudo é preciso colocar o jogo a correr e para isso:

com o SICstus:

1º fazer: file > consult... de "server.pl" que esta na pasta "prolog"

2º executar na consola: server.

de seguida:

4º Executar o "mongoose-free-6.5.exe"

5º clicar em TP3/

6º clicar em reader/

Após o programa estar a correr, para jogar, selecciona-se o modo de Jogo e carrega-se "startGame".

As regras são simples, os jogadores terão de colocar as suas peças numa posição do tabuleiro que não esteja a ser ocupada por uma peça do tamanho da que o jogador a jogar, pretenda colocar, até uma das condições de vitória acima tenha sido atingida.

Se o tempo passar o limite de tempo da jogada, a vez passa ao jogador seguinte.

**PvP** - Começa com o **jogador 1** que terá de colocar uma peça no tabuleiro. Alterna-se de jogador cada vez que uma peça é colocada.

**PvC** - Começa com o **jogador 1** que terá de colocar uma peça no tabuleiro. Após ter colocado a peça, irá mudar para o **CPU**, para o **CPU** fazer a jogada, clica-se no tabuleiro.

**CvC** - Começa com o **jogador 1**. Clica-se no tabuleiro para o **CPU** colocar uma peça.