

# Ampel

Para correr o programa desenvolvido, é necessário abrir o servidor no SICStus, correr os ficheiros JavaScript e seleccionar uma qualquer peça do tabuleiro.

## Objetivo do Jogo

O Ampel baseia-se na formação de semáforos no tabuleiro, sendo que este é feito tendo uma peça verde, amarela e vermelha adjacentes em qualquer direção. Cada jogador tem as suas peças (vermelhas ou verdes), sendo as peças amarelas colocadas no tabuleiro no início do jogo.

## Instruções

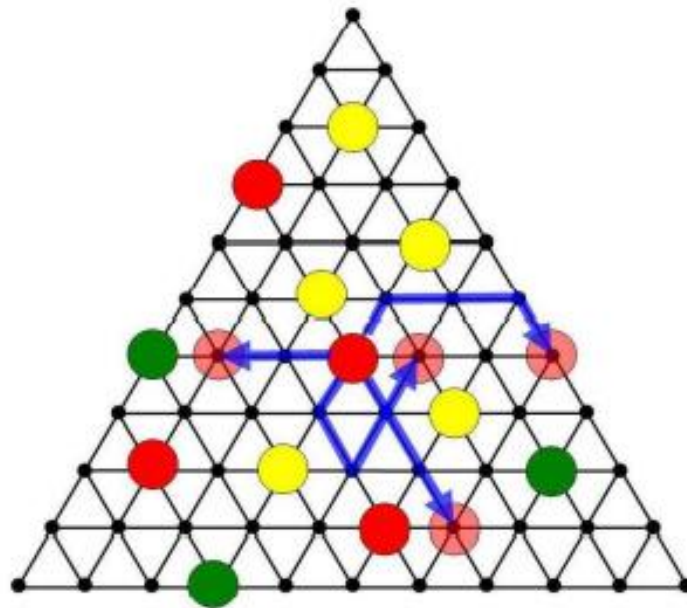
O jogo é dividido por duas grandes fases.

Numa primeira fase, os jogadores metem no tabuleiro, à vez, uma peça amarela até estas serem 10. As peças amarelas não podem ser colocadas nas bordas do tabuleiro.

Numa segunda fase, os jogadores fazem a sua jogada, sendo que a sua jogada é formada por mexer uma peça sua, mexer uma peça do oponente e colocar uma peça sua no tabuleiro. Se uma destas fases não for possível ser realizada, esta é passada à frente.

O movimento das peças é feito consoante o número de peças que existem na direção em que esta se movimenta inicialmente. Se esta encontrar um obstáculo tem de mudar de direção, não podendo inverter o sentido. Os obstáculos são outras peças ou

as extremidades do tabuleiro. O movimento das peças pode ser mais facilmente percebido com base na seguinte imagem:



## Funcionalidades

Neste jogo, pode escolher se quer jogar contra outra pessoa, contra um *bot* ou ver uma partida entre dois *bots*. É permitida a realização de *replays* de jogo e *undos* de movimentos. Pode ainda escolher a dificuldade do *bot* e dar *reset* ao jogo.

João Gonçalves – up201806796

Nuno Resende – up201806825