

Campo Bello

Manual



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e
Computação

Laboratório De Aplicações Com Interface Gráfica

Turma 3MIEIC06

Grupo 3:

José Machado - up201504779

Pedro Miranda - up201506574

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Rua Roberto Frias, sn, 4200-465 Porto, Portugal

31 de Dezembro de 2017

O Jogo

O Campo Bello é um jogo de tabuleiro baseado no jogo tradicional *Peg Solitaire*, mas que deve ser jogado por 2 a 4 jogadores, em simultâneo.

No Campo Bello cada jogador tem de remover o maior número de peças suas, tentando terminar com um menor número de peças do que o adversário.

O tabuleiro de jogo consiste em 4 triângulos de cores diferentes em torno dum diamante, como está ilustrado na figura 1. O jogo é inicializado com 9 peças por triângulo (figura 2). Cada peça tem a cor do triângulo respetivo (total de 36 peças).



Figura 1: Tabuleiro de jogo.

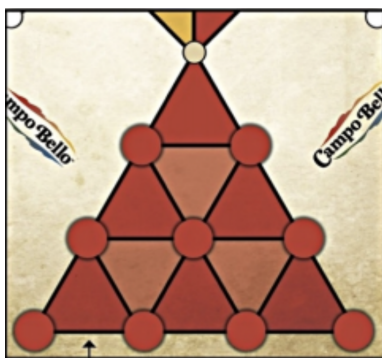


Figura 2: Detalhe de uma área de jogo.

No início do jogo, cada jogador fica alocado a dois triângulos. Vamos optar sempre por alocar dois triângulos opostos. Deste modo, cada jogador joga na cor que lhe corresponde nessa jogada (alternando entre as duas que lhe correspondem). Para mover uma peça, o jogador tem que, obrigatoriamente, eliminar outra, quer seja dele ou do adversário. Ao transpor uma peça sua, o jogador remove-a, se transpuser uma peça do adversário pode remover qualquer peça sua da cor que lhe corresponde nessa jogada. O jogo termina, quando nenhuma peça se puder mover, sendo que, para se mover, tem de saltar por cima de uma peça adjacente. Tendo em conta que cada peça vale 1 ponto dentro da sua área de jogo e 3 pontos na área de jogo do adversário, ganha o jogador que somar menos pontos.

A principal regra do jogo é mover uma peça se e só se alguma das posições adjacentes estiver ocupada e a posição depois dessa, no mesmo alinhamento, estiver livre. Não é permitido acabar a jogada na posição em que se iniciou.

Exemplos de Jogadas Possíveis e não Possíveis:

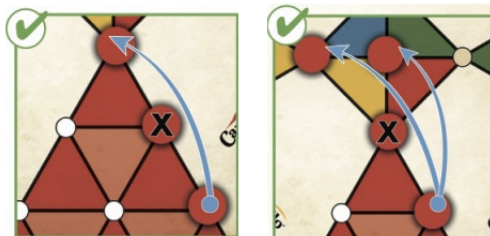


Figura 3: Jogadas Possíveis



Figura 4: Jogadas Não Possíveis

Jogar

Para correr o jogo apenas é preciso dar *consult* do ficheiro *server.pl* no Sicstus e depois correr *server*, ficando assim o server inicializado.

Depois disto basta correr a aplicação tendo a interface desta o menu de luzes para ligar e desligar estas, o menu de cenários, podendo alternar entre dois disponíveis, o menu de perspectivas, podendo alternar entre três disponíveis e o menu de jogo onde se encontra a opção *New Game* que inicia um novo jogo, a opção *Undo* que desfaz a última jogada realizada, a opção *Mode* onde o utilizador pode alternar entre *PlayerVsPlayer* e *PlayerVsBot* e por último a opção *Difficulty* onde se pode mudar a dificuldade do Bot entre *easy* e *hard*.

Referências

Todas as imagens e texto sobre o jogo presentes neste manual foram retiradas do site oficial do jogo Campo Bello :

- **Campo Bello** - <http://www.campobellogame.com>