

Three Dragons

Manual do Utilizador

Laboratório de Aplicações e Interfaces Gráficas

Grupo 4 Turma 7

João Romão - up201806779

Rafael Cristino - up201806680

1 Ações necessárias para correr o programa

- Inicialização do servidor PROLOG com sicstus. A ação poderá ser realizada no diretório *prolog* executando:

```
sicstus
consult('server.pl').
server.
```

- Inicialização de um servidor http na diretório raíz (diretório que contém a pasta **lib**).
- Abrir o endereço do servidor http no browser.

2 Regras do Jogo

2.1 Movimento das peças

Cada peça apenas pode ser movida ortogonalmente (as jogadas possíveis são mostradas quando uma peça for selecionada).

2.2 Condição de fim de jogo

O jogo termina quando um dos jogadores tiver apenas uma peça no tabuleiro.

2.3 Captura custodial

Um dos modos de capturar peças, é *encurralar* uma peça adversária numa das duas direções ortogonais possíveis, isto é, uma peça é capturada caso tenha algo diferente de uma peça da própria equipa simultaneamente à sua esquerda e direita ou atrás de si e à sua frente.

2.4 Captura por poder

O outro de capturar peças, mover uma peça com maior poder (número do dado que representa a peça) para junto de uma peça adversária com menos poder.

É retirado um valor ao poder da peça que realizou a ação de captura.

2.5 Invocação de dragões

Um jogador pode invocar um dragão caso posicione peças da sua cor em todas as posições em volta de uma cave do dragão (peças que se encontram no centro do tabuleiro).

A invocação das caves laterais resulta na inserção de uma nova peça com poder 3 no tabuleiro. A invocação da cave central origina uma peça com poder 5.

3 Instruções de utilização

3.1 Menus

No **menu inicial** o jogador pode escolher que modo de jogo pretende jogar:

- Humano vs Humano, onde é automaticamente direcionado para o jogo.
- Humano vs Máquina, onde de seguida o jogador pode escolher a cor das peças com as quais pretende jogar e posteriormente poderá escolher a dificuldade de jogo.
- Máquina vs Máquina, onde é redirecionado para a escolha de dificuldade de jogo.

Os menus são representado por objetos da cena, onde cada botão é um elemento com picking ativo.

3.2 Controlos da interface

Na interface o utilizador pode escolher se pretende que a **câmara se apresente imóvel** (com rotação entre os pontos de vista de cada jogador) ou se pode movimentar a câmara, deixando a rotação de pontos de vista de estar disponível.

O utilizador terá também ao seu dispor um botão de **undo** que permite regressar ao estado de jogo anterior. Este botão apenas se encontra visível quando esta ação se pode realizar.

3.3 Movimento de cada peça

Para movimentar uma peça o utilizador tem que clicar na peça que pretende mover e de seguida clicar no quadrado do tabuleiro para onde pretende mover a peça.