

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Manual de Utilizador

Laboratório de Aplicações com Interface Gráfica

Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação



FEUP **FACULDADE DE ENGENHARIA**
UNIVERSIDADE DO PORTO

Gekitai

Autores:

Rodrigo Abrantes up201506561

Xavier Pisco up201806134

Janeiro 2021

Regras

O jogo consiste numa matriz 6x6 onde à vez cada jogador joga uma das suas 8 peças num espaço livre do tabuleiro.

Cada peça ao ser jogada empurra as peças adjacentes, quer do próprio jogador ,quer do adversário, na direção que a peça jogada faz com a peça adjacente.

No entanto a peça adjacente só se move caso tenha o espaço livre na direção em que é empurrada.

Se a peça adjacente estiver na borda do tabuleiro, será empurrada para fora, e poderá ser jogada de novo pelo jogador que a perdeu.

Para ganhar, o jogador tem de alinhar 3 das suas peças em qualquer direção(horizontal, vertical, diagonal) ou colocar todas as suas 8 peças no tabuleiro de jogo.

Instruções

Comandos:

Para jogar basta apenas carregar, na sua vez de jogo, numa casa livre do tabuleiro com o botão esquerdo do rato.

Prolog:

Consultar o ficheiro “prolog_src/server.pl” e executar o comando “server.”

Menu WebGL:

Scenes: Permite alternar entre as duas cenas existentes(Indoor,Outdoor).

Start New Game: Começa um jogo com as configurações selecionadas.

Undo: Elimina a última jogada.

Pause/Continue: Para/Retoma o tempo do relógio.

Replay: Mostra o filme de todas as jogadas até ao momento.

Lock Camera: Bloqueia/Desbloqueia a câmara.

Time: Determina o tempo máximo de cada jogada.

Type: Seleciona o tipo de jogo:

P vs P - Jogador contra Jogador(dificuldade não interfere);

P vs C - Jogador contra Computador;

C vs C - Computador contra Computador;

Difficulty: Seleciona a dificuldade do Computador.

Current Game: Seleciona o jogo que está a ser mostrado.

