

## História e Regras

O Xadrez Massacre foi criado por Andy Lewicki e, ao contrário do xadrez tradicional tem um fator aleatório associado, pois as peças são aleatoriamente distribuídas no tabuleiro.

No início, cada jogador começa com 8 rainhas, 8 torres, 8 bispos e 8 cavalos, ou seja, não existem casas vazias. Assim, o objetivo do jogo é capturar todas as peças do adversário. Caso um jogador fique sem opções de jogadas, perde automaticamente.



Figura 1 - Ilustração do estado inicial do tabuleiro

O Xadrez Massacre tem algumas semelhanças com o xadrez clássico no que toca às peças utilizadas, assim, este jogo utiliza a torre, o bispo, a rainha e o cavalo e descarta o rei e os peões, relativamente ao clássico. No que se refere à movimentação das peças, são exatamente iguais.

## Peças, Movimentação e Captura

Tal como referido acima, em cada jogada o jogador deve, obrigatoriamente, capturar uma peça adversária ou, então, perde o jogo.

Os movimentos das peças, tal como no xadrez clássico, envolvem a **Rainha** a poder movimentar-se na horizontal, vertical e oblíqua, a **Torre** na horizontal e vertical, **Cavalo** em “L”, para cima e para baixo da posição original e o **Bispo** na oblíqua apenas.

### User's Manual

Para correr o projecto é necessário com o programa sictus abrir o ficheiro server.pl e depois escrever na consola “server.” fazendo a conexão com Prolog.

Abrir a powershell no directório da pasta reader e escrever “php -S localhost:8080” ou simplesmente usar python ou mongoose. Depois é abrir no browser através do localhost:8080.

Para jogar o jogo é preciso clicar no start Game, e posteriormente clicar nas peças do tabuleiro.

No menu temos várias opções tais como dificuldade do jogo, tipo de jogo( humano vs humano, bot vs bot, e humano vs bot), vários ângulos de câmara, o tempo decorrido de jogo, o starting player que decide quando é premido o start game qual é o jogador a jogar primeiro. Pause game que para o jogo até ser premido de volta, temos um game status que diz em que estado está o jogo, turno de cada jogador, ou vencedor no fim. Por fim temos o score relativo a cada jogador, contabilizado pelo número de peças comidas por cada jogador.

O jogo somente acaba quando não existir mais nenhuma peça de um jogador no board e o jogador que ainda tiver peças ganha.