

Manual de utilizador

GoRoGo

Laboratório de Aplicações com Interface Gráfica

2017/2018 – 1º Semestre

31 de Janeiro de 2017

MIEIC

Prof. Rui Pedro Amaral Rodrigues

Prof. António Augusto de Sousa

Ana Santos up200700742@fe.up.pt

Danny Soares up201505509@fe.up.pt

Instruções para correr o programa

Para correr o programa é necessário o SICStus, software necessário para correr o servidor do jogo em Prolog. Abrindo o programa basta consultar o ficheiro `server.pl` (File > Consult) que está na no diretório `"src/prolog_src"` do ficheiro submetido e executar o predicado `"server."` para iniciar o servidor. Após isto é necessário executar o Mongoose e entrar no programa desenvolvido em JavaScript no diretório `"src/js_src"`.

Depois de iniciado o programa no browser aparecerá o cenário de jogo com um menu lateral no qual poderá mudar de cena, escolher os tipos de jogadores: human, easyBot ou hardBot para a respectiva cor (branco e preto) e iniciar o jogo. Seguidamente abrirá um segundo menu que permite controlar o jogo: pausar o jogo, anular uma jogada ou mais jogadas (apenas disponível para o modo fácil : humano vs humano), rever o jogo, controlar as câmaras, iniciar um novo jogo, assim como visualizar o vencedor no fim de cada partida.

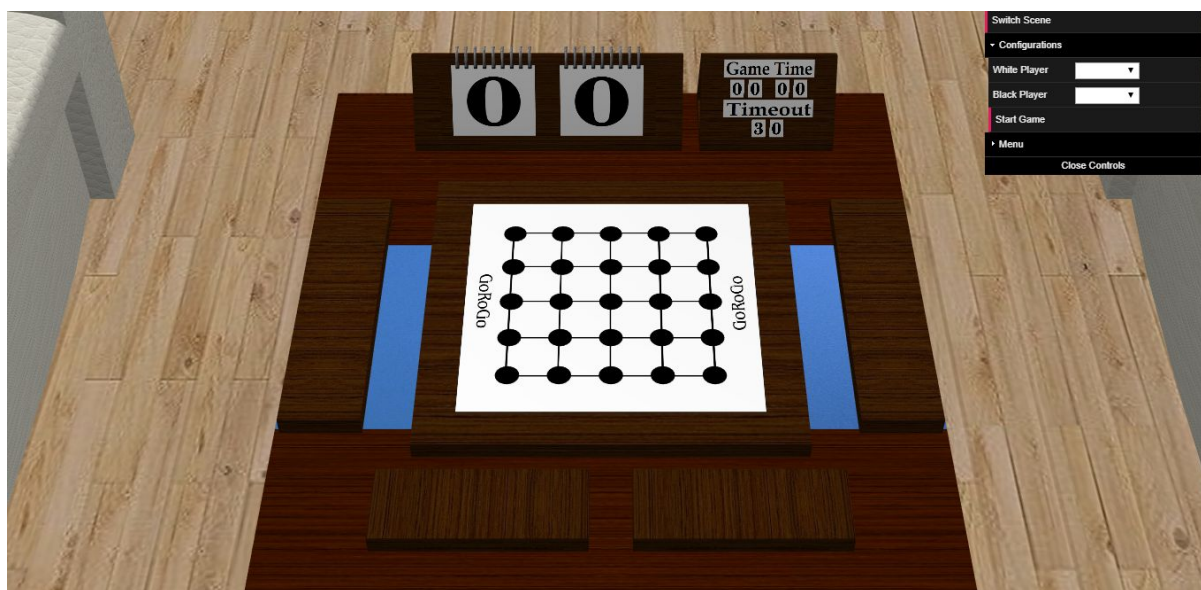


Fig.1 Imagem inicial do jogo

Regras do jogo

O GoRoGo é uma versão mais simples do Go tradicional, a dimensão do tabuleiro é menor e introduz a peça Henge. É um jogo para dois jogadores com um total de 25 peças (10 pretas, 10 brancas, 5 Henge) e jogado num tabuleiro 5x5 (quadrados). Como o jogo usa 25 peças nunca ultrapassará 24 jogadas, 12 de cada jogador. O objetivo para vencer é conquistar o maior número de peças ao adversário, cercando-lhe 1 ou várias peças. Porém não é possível jogar uma peça Henge como a última jogada e o jogador que não possa fazer uma jogada legal perde imediatamente. O jogo começa com o tabuleiro vazio. Para iniciar, o jogador das peças brancas coloca a peça Henge excedente na posição que desejar. De seguida as jogadas são alternadas, sendo o jogador das peças pretas o primeiro a posicionar uma das suas 12 peças no tabuleiro. O jogo termina quando nenhum dos jogadores tem peças para jogar ou, se o jogador cujo turno está ativo não tiver nenhuma possibilidade de jogada, perde. Terminando por terem sido jogadas todas as peças, o vencedor é o jogador que tiver conquistado mais peças ao seu adversário. No caso de ocorrer um empate, o vencedor é o jogador das peças brancas. As regras do jogo são as seguintes:

- Cada jogador começa com 10 peças do seu tipo e 2 Henge, sendo que a Henge excedente é a primeira a ser jogada.

- Peças Henge são consideradas pretas ou brancas de acordo com o turno do jogador. Ou seja, quando é o turno do jogador das peças brancas, consideram-se brancas, quando é o turno do jogador das peças pretas, consideram-se pretas.

- O jogador conquista peças do adversário quando estas estiverem cercadas pelas suas peças (incluindo os limites do tabuleiro) e estas peças são retiradas do tabuleiro. As peças Henge nunca podem ser capturadas.

- As peças Henge de cada jogador têm de ser jogadas enquanto este ainda tiver peças regulares, não podendo uma Henge ser jogada no último turno do jogo.

- O jogador poderá colocar a sua peça em qualquer local do tabuleiro vazio.

- As peças não podem ser movidas depois de colocadas.

- O jogo nunca pode terminar empatado, portanto, caso ocorra empate, o vencedor é o jogador das peças brancas.