

Small Star Empires – Instruções de Execução

1. Execução do Jogo

De modo a executar o jogo Small Star Empires providenciado em conjunto com este manual, será necessário o programa SICSTUS (testado na versão 4.3.5).

Para correr o programa, deverão ser seguidos os seguintes passos:

1. Consultar o ficheiro server.pl dentro da pasta prolog;
2. Executar o predicado server;
3. Correr um servidor num diretório que inclua a pasta lib e reader.

Após a execução dos passos prévios, será possível observar o jogo ao aceder ao endereço do servidor criado.

2. Interface

É possível observar que à direita se encontra uma interface que permitirá ver e modificar as várias configurações do jogo. As duas primeiras opções só serão executadas quando um jogo tiver sido iniciado.

O arquivo “Configuration” tem as configurações do jogo, permitindo alterar o modo de jogo (permutações entre Humanos e Computadores), a dificuldade do CPU e o tempo máximo de cada jogada, em segundos. Também está presente uma opção para seleccionar o tema e outra para o aplicar (a aplicação de uma novo tema reinicia o jogo). No final da pasta, encontra-se a possibilidade de iniciar o jogo.

Ao clicar neste botão, sugirá um tabuleiro principal assim como os vários tabuleiros auxiliares e uma caixa à esquerda. Esta contém informação variada sobre o estado do jogo como a pontuação de cada um dos jogadores, o tempo que falta até ao final da jogada e o tempo de jogo total. A última linha serve de instrução para jogadores novos, indicando o que deve fazer em cada momento do jogo.

3. Sequência de Jogo

Para um humano, o jogo é bastante simples. Seguindo as instruções disponibilizadas na caixa de texto à esquerda é possível perceber que a primeira ação a tomar é clicar na nave que o jogador pretende mover. Uma vez clicada, as possíveis direções serão destacadas e o jogador deve mover para lá a sua nave. Quando a nave estiver na posição selecionada, o jogador deve selecionar uma Estação de Troca – tabuleiro auxiliar à esquerda -, ou uma Colónia – tabuleiro da direita -, que será colocada na posição da nave. Esta ação termina o turno do jogador, passando a sua vez.

À medida que o jogo decorre, é possível carregar no botão “Undo” que voltará atrás uma jogada, permitindo refazê-la. Esta função permite, também, voltar atrás jogadas do CPU.

Se um utilizador preferir ver o filme de todo o jogo, também poderá fazê-lo ao pressionar o “Replay” na interface do canto superior direito. O filme só poderá ser visto no final de uma jogada, portanto pressioná-lo várias vezes é tão eficaz como carregar apenas uma vez. Quando toda a sequência dos movimentos tiver sido mostrada, o jogo voltará a um estado jogável.

4. Regras do Jogo

O jogo tem como objetivo a obtenção de pontos. Vence o jogador com a maior pontuação arrecadada ao longo do jogo. O *website* oficial contém o manual do jogo que, por ser demasiado complexo, não é possível explicar neste documento em detalhe. [Manual](#)