

## *GreenSkull*

### Laboratório de Aplicações com Interface Gráfica

#### Instruções para correr o programa:

Para iniciar o programa é necessário ter instalado o programa SICStus Prolog. Após abrir o SICStus deve fazer *consult* da file server.pl que se encontra na pasta prolog e depois escrever “server.” e carregar no Enter. De seguida, usar ,por exemplo, a extensão “Web Server for Chrome” para assim correr num local host a pasta TP3.

#### Regras principais do jogo:

As peças são todas inicialmente dispostas como na fig.1 em baixo. As 10 verdes correspondem às peças Zombie, as 10 roxas correspondem ao jogador Goblin e as 10 brancas ao jogador Orc. O jogador Goblin começa por ter a caveira e o jogador Orc é o primeiro a jogar. Em cada jogada, o jogador pode usar uma peça para apenas uma das seguintes opções:

- 1-Mover a peça para um espaço adjacente.
- 2-Usar a peça para saltar por cima de outras como no exemplo na fig.2 em baixo.

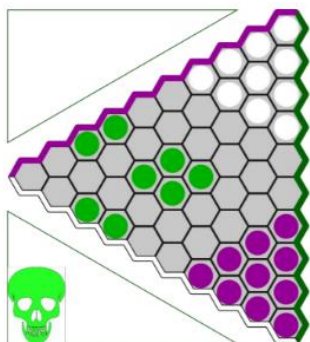
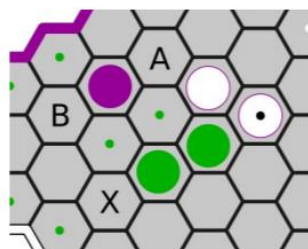


Fig.1



*Example: The rightmost white piece (marked with a dot) can jump to A, which captures the piece it jumps (regardless of color). It can continue to B if desired, capturing that piece also. Jumping to X is illegal.*

Fig.2

As peças “comidas” são depois colocadas no tabuleiro auxiliar. Após usar a opção 2 deve entregar a caveira verde ao adversário. Caso tenha optado pela opção 1 pode agora usar uma das peças Zombie para a utilizar como uma peça normal escolhendo outra vez a opção 1 ou 2.

O jogo termina quando todas as peças restantes duma cor tocarem na borda correspondente a essa cor ou todas as peças duma cor estiverem eliminadas. Cada jogador recebe 2 pontos por cada uma das suas peças que toque na borda correspondente e recebe 1 ponto por cada peça do adversário que elimine.

A espécie que tiver mais pontos quando o jogo terminar ganha, zombies inclusive.

## Instruções para o jogador:

Para começar deve seleccionar qual o modo de jogo que pretende através do menu dropdown que se encontra no topo superior direito (fig.3) e aí começa o jogo. Para cada jogada basta carregar na peça que pretende mover, podendo esta apenas ser a correspondente à espécie que escolheu ou à peça Zombie, caso possua a caveira, depois carrega no local para o qual pretende que a peça se mova.

Após cada jogada pode usar o botão “undo” para a cancelar voltando atrás.

Pode também seleccionar a câmara que mais gosta, mudar de cena(dropdown “current scene”),ligar e desligar as várias luzes e aumentar e diminuir o zoom.

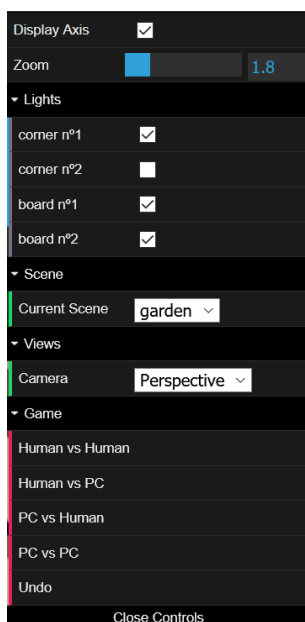


Fig.3

Catarina Fernandes **up201806610**

João Mascarenhas **up201806389**