

Guia do Utilizador

1. O jogo 'Small Star Empires'

Small Star Empires é um jogo estratégico de tabuleiro com peças hexagonais que tem como objetivo colonizar sistemas de modo a obter a pontuação mais alta. Cada peça do tabuleiro é um sistema onde o jogador se pode deslocar com as suas naves, e colonizar com as suas colónias/estação de trocas, conforme as regras.

Tipo de Sistemas:

- **Vazio** - Sistema vazio. O Jogador não recebe pontos por colonizar este sistema;
- **Estrela** - Sistemas constituídos por 1 a 3 planetas. O jogador recebe o número de pontos equivalente ao número de planetas do sistema.
- **Nébulas** - Sistemas Vermelhos ou Azuis. O jogador recebe pontos pelo número de nébulas dominadas de uma só cor. Uma nébula é 1 ponto, 2 são 4 pontos e 3 são 7 pontos.
- **Blackhole** - O jogador não pode dominar e/ou mover para este sistema, pelo que também não recebe qualquer pontuação.



(1) Vazio (2) Estrela (3) Nébulas (4)(5) Blackhole

Peças:

- **Nave** - Meio de deslocamento do jogador que permite colonizar novos sistemas. Cada jogador terá em sua posse 4 naves.
- **Colónia** - Peças usadas na colonização e proclamação dum sistema. Cada jogador possui 16 colónias.
- **Estação de trocas** - Peças com a mesma funcionalidade das colónias. Por cada estação de trocas o jogador recebe pontos iguais ao número de inimigos em peças adjacentes. Cada jogador possui 4 estações de troca.

Regras:

- os jogadores movem-se por turnos, e em cada turno devem mover uma nave e colocar um controlo (colónia ou estação de trocas). A jogada é obrigatória, não podendo passar a vez;
- um jogador só pode deslocar-se numa das 6 direções possíveis, em linha reta, o número de casas desejado;
- durante o movimento o jogador pode:
 - mover-se para qualquer sistema não ocupado;
 - passar por sistemas sob o seu controlo.
- durante o movimento o jogador não pode:
 - mover para um sistema sob o seu controlo;
 - passar por sistemas inimigos;
 - mover ou passar por blackholes.
- O jogo termina quando o jogador em turno não tem mais colónias e estações de trocas ou quando já não tem mais jogadas possíveis.

2. Guia de Utilizador

Para se dar início ao jogo deve-se:

1. Descarregar o projeto para um local onde se consiga aceder no browser através do mongoose e executá-lo;
2. Colocar o diretório 'prolog' em '/reader/logic/';
3. Colocar o diretório 'resources' fora da pasta 'reader';
4. Correr o SICSTUS prolog:
 - a. FILE -> Consult e seleccionar o ficheiro "...\\reader\\logic\\prolog\\server.pl";
 - b. Na consola escrever: "server".
5. No browser:
 - a. Aceder a <http://localhost:8080/>;
 - b. Abrir a pasta do projeto e seleccionar a pasta "reader";
6. No jogo:
 - a. Iniciar o Jogo:
 - i. Seleccionar o modo de jogo em "Game Mode";
 - ii. Seleccionar a dificuldade em "Difficulty";
 - iii. Carregar no botão "Play Game".
 - b. Efetuar jogada (Humano):
 - i. Seleccionar uma célula do tabuleiro principal (central) que contenha uma nave da equipa que está em turno (é possível mudar a selecção);
 - ii. As células para as quais as jogadas são válidas terão uma pequena elevação e estarão da cor amarela;
 - iii. Seleccionar uma das células descritas no ponto ii;
 - iv. Seleccionar uma das peças de controlo do tabuleiro auxiliar da equipa que está em turno (cone - colónia e cilindro - central de trocas);
 - v. O jogador tem cerca de 10 segundos para efetuar a jogada senão perde.
 - vi. É possível retroceder a jogada no botão 'undo' o número de vezes desejado.
 1. 'Máquina vs. Máquina': Não há 'undo';
 2. 'Humano vs. Máquina': retira a jogada anterior do humano;
 3. 'Humano vs. Humano': retira a própria jogada se o jogador estiver no fim ou meio da mesma e retira a jogada anterior se ainda não tiver efetuado nenhum movimento no seu turno.
 - c. Fim do jogo:
 - i. É possível observar a repetição do jogo clicando no botão 'Movie'.
 - ii. As pontuações e o vencedor estarão disponíveis no "Score Board".
 - iii. Para voltar a jogar basta carregar no botão "Quit" e voltar ao ponto a. Também é possível sair do jogo a qualquer hora.
 - d. Interface:
 - i. A equipa em turno será indicada nos controlos da interface no campo "turn";
 - ii. É possível mudar de cena ao carregar no botão "Change Scene";
 - iii. É possível mudar os materiais ao carregar no botão "Change Materials";
 - iv. É possível desligar/ligar luzes;
 - v. O campo "State" dá-nos informação sobre qual dos pontos nos encontramos.
 - vi. É possível mudar de câmaras automáticas para livres durante um jogo;
 - vii. É possível mudar as câmaras se em modo 'Free Cam' durante o jogo, ou em qualquer momento se não estiver a jogar;
 - viii. É possível ver o número de vezes que as equipas ganharam com os marcadores "Red Team Wins" e "Blue Team Wins";
 - ix. É possível verificar a duração do jogo no campo "Time".