

EXO

3º trabalho prático

Laboratório de Aplicações com Interface Gráfica

05 de fevereiro de 2020

Cláudia Inês da Costa Martins

up201704136@fe.up.pt

Manual Do Utilizador

Sobre o jogo

O objetivo do Jogo Exo é criar combinações de planetas alinhando-os. No início do jogo, cada jogador cria a sua galáxia ao colocar uma estrela à sua frente. Formámos o universo ao misturar os 27 planetas entre as estrelas.

Os jogadores revezam-se no sentido dos ponteiros do relógio. Durante a sua vez, o jogador deve escolher um planeta disponível (um que não esteja coberto por outro planeta) do universo e colocá-lo na sua galáxia. O primeiro planeta na galáxia do jogador deve ser colocado num dos 8 quadrados adjacentes à estrela. Posteriormente, os planetas devem ser colocados ou adjacentes à estrela ou a um planeta da galáxia.

Um planeta não pode ser movido depois de colocado na galáxia. Os planetas possuem diferentes características: tamanho (pequeno, médio, grande), cor (azul, vermelho, verde) e tipo (terrestre, gasoso, anelado). O jogador ganha pontos quando cria linhas na sua galáxia com 3 planetas com características comuns.

O jogo acaba quando cada jogador possui 13 planetas num jogo com dois jogadores. Os jogadores ganham 1 ponto por cada linha (horizontal, vertical ou diagonal) de três planetas com uma característica em comum. Se uma linha de planetas partilha mais de que uma característica, um ponto é alocado por cada característica partilhada. O jogador com mais pontos é declarado vencedor.

Instruções para correr o programa

Para correr o programa é necessário ter acesso ao sistema SICStus Prolog e consultar o ficheiro *server.pl* na sua consola presente na pasta Prolog do código fonte fornecido e, posteriormente, inserir o predicado *server*.

Posto isto, é necessário através de um Web Server, escolher a pasta LAIG e aceder ao link disponibilizado pelo server.

Instruções de utilização

Realizados os passos do ponto acima, o utilizador pode então começar a jogar o jogo. Sendo que quando abre o browser irá ver a cena disponível.

No canto superior direito, a interface do jogo, que contém dois menus *Global Aspect* e *Game Settings*.

O primeiro, como o nome indica serve para configurar o início da cena, no qual se podem definir as luzes, as câmaras e outros aspetos gerais da cena. No segundo menu, encontramos as definições que permitem interagir com o jogo: *Start game* (para começar o jogo), *Undo last play* (para o jogador apagar a última jogada), *Replay Game* (repetir o jogo previamente acabado) e *Quit Game* (abandonar o jogo). Neste menu é, também, possível escolher o ambiente de jogo e o tempo que cada jogada pode demorar.

No canto superior esquerdo, os jogadores têm acesso a um guia que vai auxiliando os jogadores acerca do estado do jogo e que, quando o jogo termina, mostra os resultados do mesmo.

Para mover as peças, cada jogador apenas necessita de carregar numa peça e num local onde pousá-la no seu tabuleiro e, se for uma escolha válida, o programa encarregar-se-á de mover a peça para o destino correto, senão, o jogador terá de repetir a escolha.