



FEUP **FACULDADE DE ENGENHARIA**
UNIVERSIDADE DO PORTO

Manual de Utilização do Projecto 3 Pentalath

Laboratório de Aplicações com Interface Gráfica
Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

Turma 2 - Grupo 14:

Pedro Dias

Tiago Silva

Regras do jogo

O tabuleiro constituído por peças hexagonais em que o objectivo é conseguir colocar cinco peças em linha.

O primeiro jogador a conseguir ter 5 peças suas em linha ganha 1 ponto.

Se um jogador demorar demasiado tempo a jogar e o adversário ganha 1 ponto.

Ganha o jogador que tiver mais pontos.

Comandos

Mudar vista da câmara - Tecla V

Mudar de cena - Tecla M

Menu

O menu é constituído por 3 seções para seleccionar cada uma das opções basta clicar.

O jogo atualiza o seu estado quando selecionado uma opção.

Como jogar

Quando aberta a página o jogo inicia em modo Humano vs Bot se quiser jogar noutro modo basta clicar nas opções.

Quando acaba o jogo basta carregar em “NEW GAME” para iniciar um novo jogo.

Para jogar basta apenas clicar na célula desejada.

Assim que um jogador ganha no tabuleiro é mostrada a mensagem de quem ganhou o tabuleiro.

Movimento de Peças

Uma peça pode ser colocada em qualquer célula do tabuleiro desde que esta não esteja ocupada.