

Mapello

Manual de instruções

Inicialização

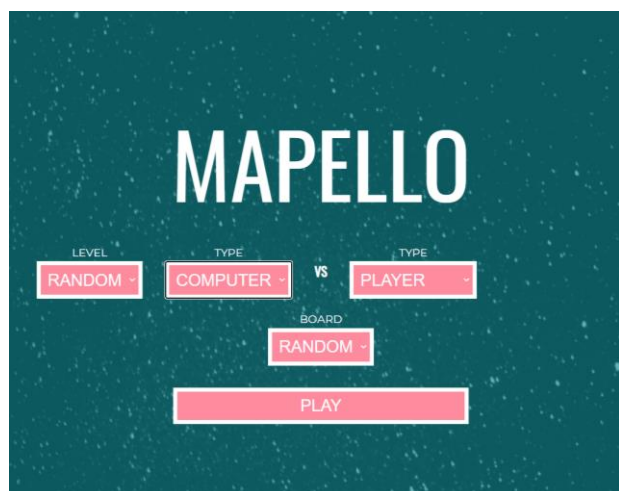
1. Situar-se no diretório TP3 e iniciar o servidor HTTP
2. Ir para o subdiretório *prolog*, iniciar o SICStus Prolog e executar o comando *consult* com o ficheiro *server.pl*
3. Executar o predicado *server*.
4. No jogo, escolher as configurações (tipo de jogador, nível de dificuldade e tipo de tabuleiro)
5. Clicar no botão play e começar a jogar

Regras

No jogo Mapello, destinado a 2 jogadores, as peças utilizadas são discos reversíveis **pretos e brancos**, sendo a cor voltada para cima a que identifica uma peça do jogador. O tabuleiro, com uma configuração quadrangular de 10x10, é delimitado por **paredes**, correspondendo a área jogável ao centro do tabuleiro, 8x8. Nas quatro células centrais estão colocadas 2 peças de cada jogador, num padrão diagonal. No tabuleiro, existem ainda outras peças de cada um dos seguintes tipos: **paredes**, extra e imóveis, em qualquer posição da área jogável; **bónus**, colocados na área jogável e que premeiam, com 3 pontos, o jogador que jogue sobre eles; e **jokers**, funcionando como peças do jogador atual, que só existem nos limites, fora da área jogável.

Os jogadores jogam alternadamente, começando o jogador de cor preta. Em cada jogada, o jogador posiciona uma peça num espaço vazio ou bónus, adjacente a uma peça do adversário. As peças do adversário que fiquem, continuamente, entre a nova peça e uma outra peça do jogador atual, ou um joker, seja na diagonal, vertical ou horizontal, são viradas ao contrário, ficando da cor do jogador atual. Uma jogada válida tem que fazer com que pelo menos uma peça do adversário seja virada. Se o jogador não conseguir realizar uma jogada válida, passa a vez ao oponente. O jogo termina quando nenhum dos jogadores tem jogadas válidas. Ao terminar, são contados os pontos somando o número de peças de cada jogador, presentes no tabuleiro, aos seus bónus acumulados, vencendo quem tiver mais pontos.

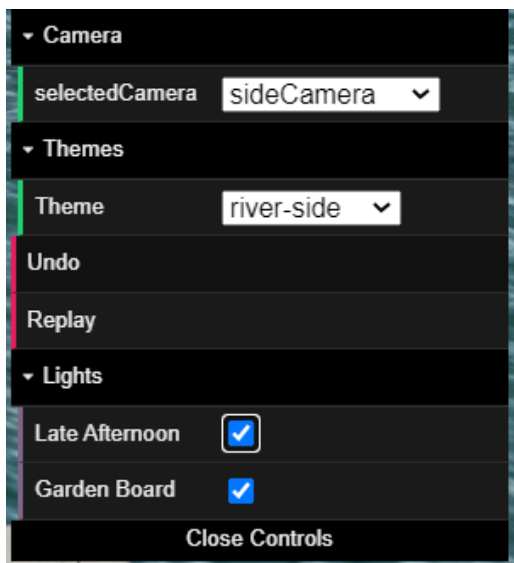
Instruções para o utilizador



Menu inicial

Escolha dos jogadores e do tabuleiro

1. Para escolher os tipos de jogador, selecionar **Player** ou **Computer** nos *dropdowns Type*.
2. Para escolher o nível, no caso de o jogador ser um Computador, selecionar **Random** ou **Greedy** no *dropdown Level* correspondente ao jogador.
3. Selecionar o tipo de tabuleiro no *dropdown* respetivo – **Random** ou **Default**
4. Pressionar **Play** para iniciar o jogo



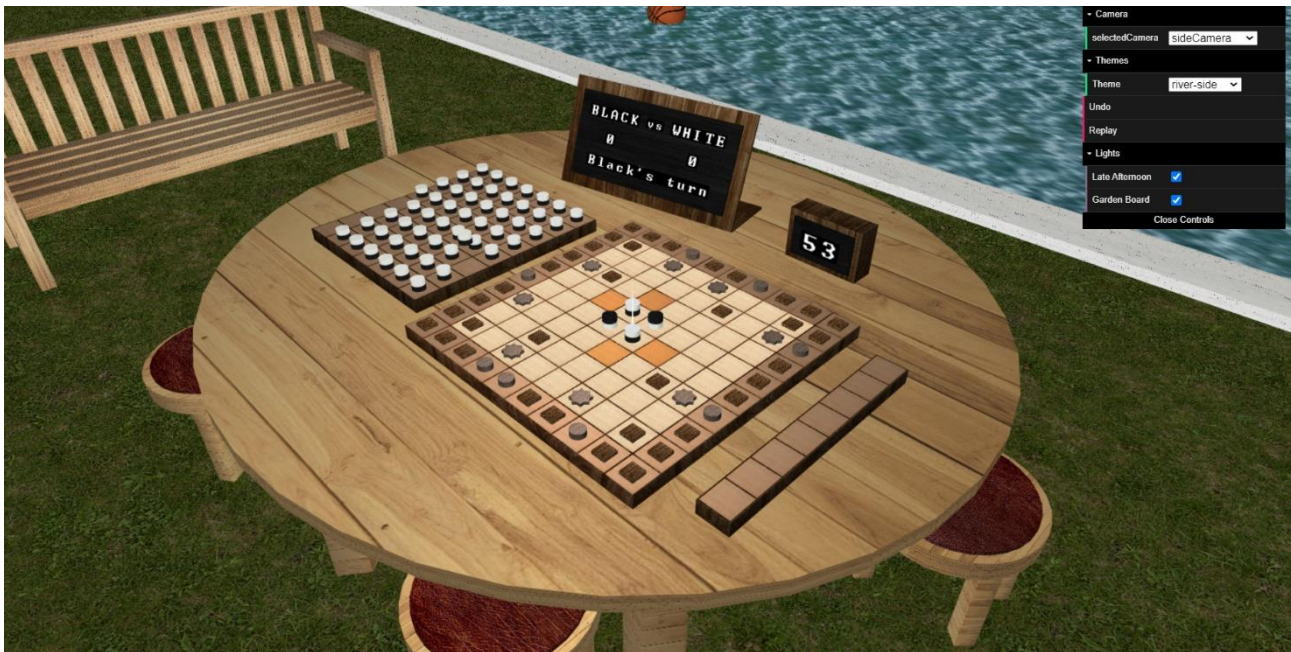
Interface

Câmeras, Temas, Luzes, Undo e Replay

Na interface é possível seleccionar a câmara, o tema e as luzes ativas. Para além disso, existem os botões Undo e Replay para as respetivas funções.

Como jogar?

Seleção das peças e interação do utilizador no decorrer do jogo



- No marcador é indicado o jogador que deve jogar e os pontos de cada jogador (bónus).
- O jogador tem 60 segundos para jogar, acabando o jogo se não o fizer.
- Para jogar, o jogador da cor indicada no marcador pode escolher uma qualquer peça do tabuleiro auxiliar da esquerda, clicando sobre ela.
- Ao escolher uma peça, são destacadas as posições válidas.
- Para jogar a peça basta clicar numa das posições assinaladas.
- A vez passa para o jogador seguinte e os pontos serão atualizados se for capturado algum bónus.
- A qualquer altura do jogo, o jogador pode fazer *Undo*, retrocedendo a jogada anterior ou fazer *Replay* para ver todas as jogadas feitas até ao momento.
- Quando não existirem mais jogadas válidas para nenhum jogador, o jogo termina e os pontos totais podem ser visualizados no marcador, assim como o vencedor.