

EXIMO

LAIG 2014-2015

João Pedro Milano Silva Cardoso – 200900579, Turma 1, Grupo 6

Correr o programa: Correr o programa “eximo.pl”, localizado na pasta “Prolog”, e usar o predicado “server.”. Correr o programa “CGFexample.exe” na pasta “bin”. Não são necessários ficheiros ou bibliotecas adicionais.

Jogo: O tabuleiro do jogo tem 8x8 casas e cada jogador começa com 16 peças idênticas.

Objectivo: Capturar todas as peças do oponente ou chegar a um impasse de forma a que o oponente não possa movimentar as suas peças.

Turno: Por turno o jogador pode movimentar uma peça sua ou capturar peça(s) inimigas.

Movimento das Peças: Uma peça pode mover-se em três direções durante um movimento: frente, diagonal direita e diagonal esquerda.

- Movimento ordinário: a peça move-se para um quadrado adjacente vazio (nas três direções possíveis).
- Salto: a peça salta por cima de uma peça amiga (nas três direções possíveis) se o quadrado adjacente a esta está vazio (na mesma direção do salto). Se a peça pode continuar a saltar então é obrigada a fazê-lo. Durante o salto a peça não pode capturar.

Captura: A peça pode capturar em cinco direções: frente, diagonal direita, diagonal esquerda, direita e esquerda. A peça salta por cima de uma peça inimiga (nas cinco direções possíveis) se o quadrado adjacente a esta está vazio (na mesma direção do salto). A peça capturada é retirada do tabuleiro. Se a peça pode continuar a capturar então é obrigada a fazê-lo.

Salvar Peças: Quando uma peça chega ao fim do tabuleiro ela é retirada imediatamente e o jogador que a controla recebe duas peças que deve colocar imediatamente num quadrado livre nas suas primeiras duas linhas, exceto nos quatro quadrados dos lados. Se a peça chegar à última linha e não existe espaço para colocar peças o jogador perde essa peça. Se existir apenas um quadrado livre então o jogador recebe só uma peça.

Interação com o programa:

A seleção da peça a mover é feita com o rato. Ao selecionar uma peça que pertença ao jogador, esta fica vermelha. Para selecionar outra peça, basta clicar na mesma.

A seleção do destino é efectuada ao clicar num dos espaços livres do tabuleiro. Se a seleção for válida, a peça move-se para o destino. Se não forem possíveis mais movimentos a peça retoma a sua aparência original. Caso contrário é necessário selecionar novamente um destino para a peça. Movimentos futuros têm de ser do mesmo tipo do inicial (salto ou captura).

Quando uma peça é capturada ou chega ao final do tabuleiro a mesma é deslocada para um espaço adjacente ao tabuleiro, sendo visível durante todo o jogo mesmo que não possa ser selecionada. Para salvar uma peça é apenas necessário clicar num espaço válido, e uma peça passa para esse espaço.

Interface



Ações:

Undo(atalho - R): Reverter o estado actual do tabuleiro para o estado ao início do turno actual. Um jogador não pode reverter o jogo para além do início do seu turno actual.

End Turn(atalho - W): Permite ao jogador terminar o seu turno quando não há mais ações possíveis a serem feitas. A câmara irá então rodar para o ponto de vista do oponente.

Quit Game(atalho - Q): Sair do jogo, terminando a ligação com o Sicstus.

Opções:

Free Camera: Permite alternar entre um ponto de vista que se foca no tabuleiro e roda com mudança de turno ou uma câmara livre que pode ser controlada com o rato.

As opções de dificuldade e modo de jogo não foram implementadas no projecto.

Luzes: Permite ligar ou desligar as luzes presentes na cena.

Aparência: Permite seleccionar a aparência para a cena ou para o tabuleiro em separado.