

Manual de Usuário

Gabriel Maia Guzowski
Felipe Zarattini Miranda
Felipe Holanda Bezerra

1. Apresentação

O presente documento serve para explicar como utilizar a aplicação *Paciência Spider GFF*, bem como esclarecer as regras do jogo, desenvolvido para a disciplina de Programação Modular (INF-1301) da PUC-Rio.

2. Instalação

Descompacte o arquivo .zip e procure a pasta denominada: “PacienciaSpider”. Clique duas vezes no arquivo *INF1301-TRAB03-GMFZFH.exe* para iniciar programa.

3. Como Jogar na Aplicação

Ao rodar o programa, o jogador encontra uma tela inicial com duas opções para escolher: “Começar Novo Jogo” ou “Continuar um Jogo Salvo”. Para começar um novo jogo, o usuário deve digitar “N”, ou “n” e apertar “enter”. Para continuar um jogo salvo, o jogador deve digitar “C”, ou “c” e apertar “enter”.

Em seguida o jogador é perguntado sobre o modo de jogo que ele deseja iniciar. Para o jogo no modo fácil, de um naipe, ele deve digitar “1” e “enter”. Para o modo mediano, de dois naipes “2” e “enter”. Para o modo difícil, com três naipes, deve-se digitar “3”, e “enter”. E o modo muito difícil, com quatro naipes, “4” e “enter”. A partida tem início, no modo de jogo que foi escolhido.

Durante a partida, para mover uma carta de uma sequência para outra, o jogador deve digitar “M” ou “m”, entrar o valor da carta, entrar o naipe e, em seguida, o número da sequência em que a carta está e o número da sequência para onde se deseja mover a carta. Para pedir cartas do monte, o jogador deve digitar “P” ou “p”. Caso o jogador queira completar a partida mais tarde, ele pode digitar “S” ou “s”, pressionar “enter” e o jogo será encerrado, com seu estado salvo para continuar mais tarde.

4. Noções Básicas e Regras do Jogo

4.1. Objetivo

Remover todas as cartas das dez sequências do tabuleiro, formando colunas em ordem decrescente do rei ao ás.

4.2. O Jogo e os Modos de Jogo

A Paciência Spider é jogada com dois baralhos, sem coringas, 104 cartas. Há quatro modos de jogos. Fácil, com um naipe de cartas. Médio, com dois naipes. Difícil, com três naipes. Muito Difícil, com quatro naipes.

4.3. A Mesa

A mesa é organizada em dez colunas de cartas. A carta acima de cada coluna fica com a face virada para cima, o restante das cartas, com suas faces voltadas para baixo. As cartas restantes ficam ocultas em um monte de 50 cartas, que podem ser compradas ao longo do jogo, caso o jogador fique sem movimentos

4.4. Como Jogar

Para ganhar, o jogador deve remover todas as cartas da mesa, conforme citado no item: Objetivo.

Nos níveis médio, difícil e muito difícil, as cartas também devem corresponder no naipe, ou seja, sequências formadas com cartas de naipes diferentes, mesmo que os valores estejam em ordem decrescente, não valerão para o objetivo do jogo. Ao formar uma coluna completa ela é removida da mesa.

Caso o jogador fique sem movimentos, é possível pedir cartas dos montes auxiliares, essas cartas são posicionadas acima de cada uma das dez sequências. O jogador pode pedir cartas cinco vezes em qualquer momento ao longo do jogo.

O jogador pode mover mais de uma carta nas sequências. Se uma sequência de cartas for do mesmo naipe e elas estiverem em ordem de valor decrescente, é possível mover a carta abaixo dessa sequência para outra pilha. Cartas que estejam fora da ordem decrescente ou de naipes diferentes, ficarão bloqueadas, o que é representado por duas barras verticais | |, ladeando a carta que está bloqueada.