

Instalação/Configuração:

1. **Iniciar o servidor Prolog:**
 - 1.1. Abrir o Sicstus;
 - 1.2. Mudar o “working directory” para a “../Trabalho3/src/prolog/”;
 - 1.3. Inserir o comando “[‘server.pl’]. ”;
 - 1.4. Inserir o comando “server.”.
2. **Iniciar o servidor HTTP:**
 - 2.1. Correr o Mongoose ou Python HTTP Server na pasta Trabalho3.
3. **Iniciar o jogo:**
 - 3.1. Abrir o browser no url “127.0.0.1:8080”.

Regras do jogo:

- Tabuleiro 9x9;
- Cada jogador tem 15 peças;
- Cada peça tem **[1..4] direções** para onde aponta;
- Uma **jogada** consiste em **rodar uma peça 45°** (utilizando as **setas esquerda e direita** do teclado) **OU avançar a peça** numa das direções para qual ela aponta;
- Pode-se **avançar uma peça** um número de casas compreendido **entre 1 e o número de direções** da peça (com excepção da peça com 4 direções que só pode avançar 1 casa);
- A **captura de peças é como no xadrez** - basta avançar uma peça para a casa de uma peça do adversário;
- **O jogo acaba quando a peça de 4 direções (cruz) de um dos jogadores é capturada.**

Menu:

- Para **começar um novo jogo** (independentemente do estado atual do jogo), escolher o tipo de jogo da pasta “**New Game**”;
- É possível **selecionar uma dificuldade** na pasta “**Set Difficulty**” (Random - o AI faz jogadas aleatórias, Greedy - o AI captura peças sempre que possível);
- Para **regressar à última jogada** realizada pelo jogador atual, utilizar a opção “**Undo**” ou, alternativamente, CTRL+Z;
- A qualquer ponto do jogo, é possível utilizar a opção “**Replay**” para **reproduzir todas as jogadas** desde o início do jogo;
- Para **alterar a cena de jogo**, basta selecionar uma das opções disponíveis na pasta “**Set Scene**”.