

Manual Utilizador

O jogo Meerkats é um jogo de estratégia que se baseia no posicionamento e movimentação de peças num tabuleiro.

O objetivo do jogo é o jogador conseguir obter o maior grupo de pedras da cor que lhe é atribuída. O jogo termina quando o jogador obtém um grupo de 15 pedras da sua cor ou então se todas as pedras tiverem sido jogadas e ele tiver o maior grupo. Caso exista um qualquer grupo de pedras de igual número ao do jogador, considera-se que o jogo fica empatado.

Inicialmente, existem 60 pedras de 4 cores. As cores podem ser amarelas, verdes, azuis e vermelhas e inicialmente são atribuídas aleatoriamente a cada jogador.

Na primeira jogada, o jogador coloca uma qualquer pedra que escolher no tabuleiro e passa a vez para o próximo jogador.

Na segunda jogada e seguintes, o jogador coloca uma pedra que escolher no tabuleiro e arrasta uma outra já existente no tabuleiro que tem de ser diferente à peça que acabou de jogar.

No final, ganha o jogador que conseguir atingir os objetivos anteriormente identificados.

Interação com Utilizador

O utilizador quando inicia o programa, visualiza um pequeno menu onde pode imediatamente começar a jogar ou então ver uma pequena descrição de como o jogo funciona.

Para iniciar o jogo pode seleccionar o número de jogadores com que pretende começar a jogar. Pode seleccionar até 4 jogadores podendo conjugar estes com jogadores humanos e bots.

Pode também seleccionar um dos vários cenários de jogo que se encontram disponíveis.

Quando começa a jogar, aparece um pequeno temporizador no canto inferior esquerdo que diz o tempo restante para o fim da jogada. Caso o jogador não termine a jogada no tempo indicado, é automaticamente passada a vez do jogador. O jogador, depois de terminar a sua jogada tem de carregar no botão "PASS TURN" para terminar a sua jogada com sucesso.

Quando o jogador é um bot, todas estas ações são feitas automaticamente, quer o jogar quer a mudança de turno.

Caso o jogador humano erre na jogada que acabou de fazer, pode utilizar o botão “UNDO” para anular a jogada para assim realizar outra.

Também caso o jogador não consiga visualizar a jogada que acabou de fazer ou então um jogador que esteja a jogar não a conseguiu acompanhar, pode sempre fazer replay desta para a visualizar novamente.

Inicialização do Jogo

Para correr o projeto necessita de ter instalado o browser Google Chrome (ou outro que suporte as mesmas funcionalidades de javascript) e o programa SWI-Prolog.

Passos para correr o programa:

1. Instalar o SWI-Prolog através do seguinte link:
 - <http://www.swi-prolog.org/Download.html>
2. Abrir o ficheiro "server.pl" com o SWI-Prolog (estando este previamente instalado);
3. Abrir o browser Google Chrome;
4. inserir o seguinte link na barra de endereços (tendo o "server.pl" a correr):
 - <http://localhost:8081/project/reader/index.html>