

Manual de Instruções

Instruções para correr o programa

Para correr o programa é necessário a aplicação Sicstus, na qual se deve consultar o ficheiro *server.pl* que se encontrar na pasta *plog*. Para correr, colocar na linha de comandos da Sicstus o seguinte predicado: *server*. Com tal, fica a conexão com o programa de plog feita, basta apenas correr o *mongoose* e aceder à pasta do programa.

Regras do jogo

O Cam é um jogo de tabuleiro jogado entre duas pessoas, em que cada uma tem 7 peças, 5 peões e 2 cavalos, e cujo objetivo é chegar ao castelo do oponente, que consiste na célula do tabuleiro que tem um círculo preto no centro.

As peças podem mover-se para qualquer casa livre adjacente. Podem efetuar um salto sobre uma peça do mesmo jogador ou do jogador oposto que esteja numa casa adjacente, se a casa para onde a peça original faria o salto estiver livre. Se a peça sobre a qual ocorreu o salto for uma peça do jogador oposto, essa peça é retirada do tabuleiro.

Quando, na vez de um jogador, existem peças do jogador oposto sobre as quais o jogador pode saltar, ele é obrigado a saltar sobre uma delas.

Um jogador só pode ir para o seu próprio castelo através de um salto sobre uma peça do jogador oposto, tendo que sair na próxima jogada.

O jogo termina quando um jogador chega ao castelo do oponente, ganhando, ou quando um jogador fica sem peças, ganhando o seu oponente.

Instruções de utilização da interface desenvolvida

No lado esquerdo do ecrã, existe um marcador que contém os pontos de cada jogador. Os pontos são incrementados ao final de cada jogo, consistindo na quantidade de vezes em que cada jogador ganhou um jogo.

O marcador contém também um contador de tempo que, ao fim de 30 segundos, dará o sinal de timeout que causará ao jogador corrente perder a sua vez se ele ainda não tiver iniciado a sua jogada.

Adicionamos também uma área de mensagens no marcador. Em certas situações, não têm efeito, como é o caso do botão *Start Game* que quando se carrega quando um jogo já está a correr, não faz nada. Nestes casos, uma mensagem auxilia o jogador a perceber o que se está a passar na interface.

No lado direito do ecrã, encontra-se a interface do jogo que contém diversos botões que permitem ao jogador manipular o estado do jogo.

Em *Game Options*, encontram-se os modos de jogo que o jogador pode seleccionar (*Player vs Player*, *Player vs Pc*, *Pc vs Pc*) tais como os níveis de dificuldade do Pc (*Easy*, *Hard*).

Em *Actions*, existem quatro botões:

Start Game – quando não está a decorrer um jogo, permite iniciar um jogo os parâmetros seleccionados na secção anterior da interface.

Quit Game – quando está a decorrer um jogo, permite terminar o jogo, sendo que a pontuação fica a mesma.

Undo – permite anular a última jogada do jogador humano.

Watch Movie – quando não está a decorrer um jogo, reproduz o último jogo jogado.

Em *Scenario*, é possível alterar o cenário de acordo com as opções existentes: *Japanese Room* ou *Europe Room*.

Em *Lights*, é possível manipular as luzes existentes.

Por fim, quando o jogo está a decorrer, é colocada uma câmara que representa a visão do jogador que está a jogar e que roda para o outro jogador, sempre que se troca de jogadores.