

## Manual

**Ações para correr o jogo:** Abrir o programa SICStus Prolog e fazer “consult” do ficheiro de formato .pl. Escrever “server.” numa linha do SICStus e em simultâneo correr o executável do nosso programa em C++/OpenGL. Selecionar o modo de jogo e jogar!

**Regras:** O objectivo do jogo é no final ficar com mais peças no tabuleiro do que o adversário. Para isso um jogador pode mover uma peça para uma célula adjacente e ficar com mais uma peça ou saltar directamente para uma posição um quadrado mais longe, em que a peça é o centro do quadrado e esta pode-se mover até ao limite deste, mas ficando com o mesmo número de peças. Para se movimentar as peças apenas tem de se clicar sobre a peça que desejamos que fique seleccionada e carregar noutra célula que esteja livre e com cor verde.

Para ganharmos é necessário transformar peças do adversário em nossas, para isso temos de movimentar as nossas peças para posições uma célula a seguir á deles em qualquer direcção. Senão temos movimentos possíveis tem de se passar a vez, e quando isto acontece o jogo acaba e perdemos.

**Instruções para o utilizador:** No início é pedido para o utilizador escolher um dos 2 modos de jogo. O modo 1 consiste em dois jogadores humanos um contra o outro e o modo 2, no utilizador contra o computador.

No rodapé da janela é possível trocar o aspecto do cenário de jogo, existem 3 cenários possíveis. Também é possível através de um botão ver o filme do último jogo.

Para sair do jogo basta apertar a tecla “Esc”.