

Correr o programa

De forma a conseguir correr o programa deve primeiro ser executado o SICSTUS, consultando o ficheiro *server.pl*. Após este passo, deve executar ainda no ambiente SICSTUS o comando “*server.*”.

Posto isto, é só inicializar a cena normalmente, correndo um servidor local e abrindo a pasta que contém o projeto.

Regras do jogo

O jogo consiste num tabuleiro com 21 peças amarelas, 21 peças azuis e 21 peças vermelhas em que o objetivo de um jogador é arrecadar o máximo de pontos. Para angariar 1 ponto, o jogador necessita de ter na sua posse 5 peças de uma cor (qualquer que seja essa cor), sendo os pontos cumulativos. Para conseguir retirar uma peça do tabuleiro e, por sua vez, ficar com essa mesma peça em sua posse, o jogador necessita de verificar que essa peça está segura, isto é, essa peça não deixa nenhuma das outras peças que tenham contacto consigo (horizontal, vertical ou diagonal) com menos de 3 ligações (também horizontais, verticais ou diagonais). O jogo acaba quando já não existirem mais jogadas válidas, ou seja, jogadas que comprometam a segurança das peças no tabuleiro.

Instruções para o utilizador

As peças podem apenas ser removidas do board, entrando na posse do utilizador que as remove. Para seleccionar e escolher o movimento de qualquer peça, tal como qualquer *feature* apresentada a seguir, deve dar-se duplo clique com o rato.

No início do jogo, o jogador terá um menu em que poderá:

- escolher dificuldades (para o caso de jogo Humano vs. Bot), tendo para escolha as dificuldades fácil, média ou difícil;
- escolher o tipo de jogo, tendo para escolha os modos de jogo Humano vs. Humano(“pvp”), Humano vs. Bot(“pvm”) e Bot vs. Bot(“mvm”);
- verificar o resultado atual do jogo, num placar atualizado durante o jogo (para ser consultado, escolher câmara *Settings*);
- Iniciar o jogo, tendo o botão *Ready*.

O utilizador tem um timer na cena que começa inicializado a 60 minutos, e decresce, até ao fim do jogo atual. Terá também um painel que indica quem tem a vez nesse momento (podendo ser qualquer um dos players ou o Bot).