TODO: “two pages maximum, containing: Necessary actions to have the complete program running; Short summary of the game main rules (rules for pieces movement, etc); User instructions (pieces movement, buttons funccionality, menus, etc)

**Execução da aplicação**

Em primeiro lugar, deve ser iniciado o servidor de PROLOG. Para isso, através da consola do SICStus, consulte o ficheiro ”*server.pl* “, localizado no diretório “*project3/server/server.pl”* .

Em seguida deve ser executado o predicado “*server*”. Digite “ *server.* “ na consola do SICStus. Uma mensagem de confirmação de inicialização do servidor aparecerá.

Após a abertura do servidor de forma bem sucedida deve-se correr o mongoose para inicializar o servidor web, de forma a puder correr a aplicação (outros servidores poderao ser usados se assim desejado). Introduzindo o IP fornecido pela aplicação mongoose num web browser (recomendamos o MozillaFirefox pela sua eficiencia) o programa inicia.

Para começar a jogar uma partida de Niju bastará carregar no botão “Start Game” da interface, selecionando as opções desejadas,como o modo de jogo, a dificuldade (se jogar contra o computador), ponto de vista da cena (camara), uma de duas cenas existentes (oriental e “nas nuvens”), apagar e desligar luzes e introduzir o nome dos jogadores.

**Regras de Jogo**

Começam as brancas.

(TODO....)

**Instruções para o utilizador**

Inicialmente devem ser selecionadas as preferências do utilizador. Na interface, primeiramente devemos escolher o modo de jogo. Caso o jogador jogue (PC vs PC ou Humano vs PC), deve ser selecionada uma dificuldade. Imediatamente a seguir devemos entao inserir o nome dos jogadores. Seguidamente, selecionar o ambiente de jogo desejado assim como o ponto de vista da camara. Tanto a camara como o ambiente de jogo e as luzes podem ser mudados a meio de jogo.

Para jogar, após a escolha das opções na interface e de carregar no botão ‘Start Game’, o jogador deve carregar na peça que pretende movimentar. A mesma será elevada, destacando-a das outras. Com a barra de espaços é possível rodar a mesma em 90º graus para a direita. Selecionar outra peça neste processo baixa a peça atual com a rotação escolhida e eleva a nova peça.

Após selecionar a rotação desejada, clicar na mesa coloca a peça pretendida em jogo. O tabuleiro é aproximadamente do tamanho da mesa (é deixada uma pequena margem para as peças disponiveis dos jogadores e para um espaçamento entre as mesmas e o tabuleiro). O turno é automaticamente passado para o oponente, pelo que é a vez do adversário jogar, da mesma forma.

Pelo cabeçalho da página web é possível visualizar a pontuação dos 2 jogadores, o nome dos mesmos e quem é a jogar (sublinhado). No fim do jogo uma mensagem de game over é colocada nesse mesmo cabeçalho, indicando se foi um empate ou se alguem e quem ganhou.