

Manual do Jogador

• Descrição

Paciência Mah Jong é um jogo de mesa para uma pessoa. O jogador deve combinar pares semelhantes no topo de cada pilha do tabuleiro, se possui 120 peças. O jogo é vencido caso o jogador consiga combinar todas as peças sem que se sobre nenhuma.

• Objetivo

Combinar duas peças idênticas e retira-las do tabuleiro até que não se possua mais nenhuma peça no tabuleiro.

• Componentes

O jogo contém:

- 1 tabuleiro pirâmide com 8 linhas e 8 colunas;
- 120 peças;

O Jogo

Comandos do jogo

- **Teclado Numérico:** o jogador deve utilizar o teclado numérico para informar a linha e a coluna das peças a serem combinadas;
- **Tecla "ENTER":** o jogador deve apertar esta tecla quando deseja digitar a próxima coordenada da peça desejada;

Tabuleiro

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	1A	1C	1B	1C	1D	1D	1D	1B
1	1A	2B	2B	2B	2C	2A	2C	1B
2	1D	2A	3B	3D	3D	3C	2D	1A
3	1C	2C	3D	4C	4A	3D	2D	1C
4	1B	2D	3C	4D	4B	3B	2B	1D
5	1A	2B	3D	3A	3A	3D	2C	1B
6	1B	2C	2C	2D	2A	2C	2A	1A
7	1C	1A	1B	1A	1C	1C	1D	1B

- O tabuleiro possui a forma de uma pirâmide;
- As peças são representadas por um **número** junto a uma **letra**;
- As coordenadas das peças são representadas por **linha e coluna**, para que se combine a peça 1A com outra peça 1A para retira-las do tabuleiro o usuário deve inserir: 0 (Linha), 0 (Coluna), 1 (Linha), 0 (Coluna). Assim como é demonstrado na imagem abaixo:

- O usuário deve apertar a tecla “ENTER” após a inserção do número da linha ou coluna da peça que se deseja combinar.

```

  |  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
  | 0 | 1A 1C 1B 1C 1D 1D 1D 1B |
  | 1 | 1A 2B 2B 2B 2C 2A 2C 1B |
  | 2 | 1D 2A 3B 3D 3D 3C 2D 1A |
  | 3 | 1C 2C 3D 4C 4A 3D 2D 1C |
  | 4 | 1B 2D 3C 4D 4B 3B 2B 1D |
  | 5 | 1A 2B 3D 3A 3A 3D 2C 1B |
  | 6 | 1B 2C 2C 2D 2A 2C 2A 1A |
  | 7 | 1C 1A 1B 1A 1C 1C 1D 1B |
Insira Linha Coluna da primeira e da segunda peça
0
0
1
0
_

```

Combinando peças

```

PACIENCIA MAH JONG:
  |  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
  | 0 | 0 | 1C 1B 1C 1D 1D 1D 1B |
  | 1 | 0 | 2B 2B 2B 2C 2A 2C 1B |
  | 2 | 1D 2A 3B 3D 3D 3C 2D 1A |
  | 3 | 1C 2C 3D 4C 4A 3D 2D 1C |
  | 4 | 1B 2D 3C 4D 4B 3B 2B 1D |
  | 5 | 1A 2B 3D 3A 3A 3D 2C 1B |
  | 6 | 1B 2C 2C 2D 2A 2C 2A 1A |
  | 7 | 1C 1A 1B 1A 1C 1C 1D 1B |

```

- Quando duas peças idênticas são combinadas elas são removidas e caso não se possua nenhuma peça embaixo dela o número 0 aparece em seu lugar;

Regras do Jogo

- O jogador deve somente combinar duas peças que estejam no topo da pilha do tabuleiro, ou seja, todas as peças que possuem estão depois das colunas com o número 0 ou as peças que se localizam na coluna “0” no início da rodada;
- Deve ser respeitada a ordem de inserção de linha (pressionar tecla “ENTER”), coluna (pressionar tecla “ENTER”), linha (pressionar tecla “ENTER”) e coluna (pressionar tecla “ENTER”);
- Caso as duas peças não sejam idênticas nada no tabuleiro acontece;
- Para que o jogador vença o jogo ele deve combinar duas peças idênticas de uma forma que todas as peças que estão no topo do tabuleiro se combinem também;
- Caso o jogador efetue alguma combinação que impossibilite a combinação de todas as peças localizadas no topo do tabuleiro o mesmo perde o jogo e deverá inicializa-lo novamente para iniciar uma nova rodada;