**INF1636 - Programação Orientada a Objeto - Instruções Jogo WAR**

1. Ao iniciar o jogo o painel de cadastro ira aparecer e você terá duas opções:
   1. Inserir o nome dos jogadores nas cores que deseja e gerar uma nova partida.
   2. Continuar uma partida já existente e que foi salvada previamente.
2. Após escolher uma das duas opções o jogo ira começar/continuar e você vera no canto superior esquerdo a situação, ordem dos jogadores e um botão objetivo que ao ser pressionado mostra o objetivo do jogador da vez. No canto inferior direito terá também um botão de "Cartas" que ao ser pressionado mostra as cartas do jogador da vez e permite que ele troque suas cartas. No canto inferior esquerdo terá também os botões de "Passar a Vez" e "Salvar" que ao ser pressionado passa a vez e salva a situação do jogo, respectivamente.
3. No caso de um novo jogo o primeiro jogador sorteado ira iniciar sua rodada inserindo as pecas nos territórios que ele deseja. Para inserir um exercito em um território basta clicar no nó correspondente ao território.
4. Após inserir os territórios o jogador ira entrar na fase de ataque da sua rodada onde o jogador pode escolher um território que ele possui (clicando no nó correspondente ao território) e depois escolher o território inimigo que ele deseja atacar(clicando no nó correspondente ao território inimigo).
5. Após sua fase de ataque o jogador ira entrar na fase de deslocamento onde ele poderá deslocar exércitos entre seus território através de um painel.
6. E assim o jogo se repete sucessivamente até que um jogador atinja o objetivo que foi sorteado para ele.