



Manual do Utilizador

Laboratórios de Aplicações com Interface Gráfica

Projeto realizado por :

David Azevedo – ei12026

Leonardo Faria – ei12072

Instruções para correr

Para correr o programa, é necessário o utilizador primeiro correr o Prolog utilizando o predicado ***server***, e de seguida correr o programa normalmente. Para o correr a partida do terminal, o utilizador tem de estar dentro da pasta CFGExamples/bin/ e utilizar o comando ***./LAIG***.

Regras do Jogo “*Neutron*”

O jogo Neutron é composto por um tabuleiro 5x5 com 10 peças que podem ser chamadas de soldados e 1 peça jogada pelos dois jogadores chamada neutron (peça neutra) que começa no centro do tabuleiro.

Em cada jogada o jogador ativo movimenta primeiro o neutrão e só depois uma das suas peças, exceto na primeira jogada em que esse jogador só mexe um soldado seu. Os jogadores devem mover os soldados o mais longe possível que conseguirem na direção escolhida (na horizontal, vertical ou diagonal) até encontrar outra peça ou a parede do tabuleiro, e só podem mover-se através de quadrados vazios e sem trespassar peças.

O objetivo final do jogo é conseguir deslocar o neutron até a uma das casas onde as suas peças começaram, ou então bloquear o neutron de modo a impossibilitar o movimento do neutron por parte do outro jogador.

Instruções para o Utilizador

O utilizador pode premir qualquer uma das peças que possa mexer, e de seguida premir para onde a quer mover, tendo em conta as regras do jogo. Se a jogada for válida, a peça vai ser movida para onde o utilizador indicou.

Existem também menus que dão ao utilizador a possibilidade de alterar qual o modo de visualização (Fill, Line ou Point), se a luz está ligada ou desligada, qual a câmara seleccionada, a velocidade determina o quão rápido os shaders se movem, e finalmente o botão undo permite ao utilizador voltar atrás na sua última jogada.