

Iris User Manual

Para correr o Programa

De forma a poder utilizar o programa, o servidor deverá ser ativado, usando o programa Sicstus: abrir o diretório onde se encontra o ficheiro “server.pl”, correr a instrução consult(‘server.pl’) para ler o ficheiro e a instrução “server.” para correr o servidor.

Regras do Jogo

Iris consiste num jogo de 2 jogadores, no qual as peças são colocadas em células de um tabuleiro hexagonal. Depois de colocadas as peças não podem ser retiradas ou movidas.

Em cada jogada deverão ser colocadas 2, 1 ou 0 peças, de acordo com as seguintes regras:

- Se um jogador coloca a primeira peça numa célula colorida, deverá ser colocada, obrigatoriamente, uma segunda peça na célula com a mesma cor que se encontra no lado oposto do tabuleiro;
- Se a primeira peça é colocada numa célula cinzenta, então a segunda peça deverá ser colocada numa célula cinzenta não adjacente à primeira célula.
- Para jogadas em que apenas se coloca uma peça no tabuleiro, esta deverá ser colocada numa célula cinzenta.

O jogo termina quando o tabuleiro estiver totalmente preenchido ou quando ambos os jogadores passarem a vez consecutivamente.

O cálculo dos pontos só pode ser efetuado no final do jogo. Para tal, cada jogador deverá dividir as suas peças em grupos, sendo que cada grupo é constituído por peças adjacentes. Ganha o jogador que tiver o grupo com maior pontuação. Se os grupos de maior pontuação dos dois jogadores possuírem a mesma pontuação, então comparam-se os grupos com 2ª maior pontuação, e assim consecutivamente, até ocorrer o desempate. A pontuação de cada grupo é equivalente ao número de células coloridas que ocupa.

Instruções para o Utilizador

Quando se inicia o jogo, o utilizador deverá clicar no botão “Home” ou “Bar” consoante o tema pretendido. Para começar o jogo deverá clicar em “Start Game”. De seguida ser-lhe-á dada a opção de escolher o modo de jogo e, seguidamente, caso tenha escolhido uma opção que envolva CPU, a dificuldade do jogo. O jogo propriamente dito seguir-se-á.

O jogador deverá seleccionar o número de células que pretender para a sua jogada (0, 1 ou 2) e, de seguida, clicar no botão “Confirm Selection”. Caso a jogada seja válida, será possível observar o movimento das peças. Caso não o seja, uma mensagem surgirá informando o utilizador do mesmo. Depois de seleccionar peças, o utilizador poderá remover a seleção clicando no botão “Remove Selection”.

Para inverter uma jogada, o jogador deverá clicar no botão “Undo”. Para visualizar um “filme” de todas as jogadas efetuadas, deverá clicar no botão “Movie”. Para

sair do jogo e voltar ao menu inicial, deverá clicar no botão “Exit”. Por fim, para mudar a perspectiva da câmara, deverá clicar no botão “Change Camera”.