**Jogo de Tabuleiro de Choko**

Laboratório de Aplicações com Interface Gráfica

* Para correr o programa:

Basta abrir a solução do *visual studio* e compilar e correr. Caso outra IDE seja usada, na *root* do projeto (ou no diretório do executável, dependendo das configurações) deve estar a pasta *resources* e os ficheiros de nome *choko*, que são necessários para correr o programa de *prolog* que foi compilado para um executável *standalone.*

* Instruções sobre o jogo:

1. O tabuleiro começa vazio.
2. O primeiro jogador coloca uma peça onde quiser e ganha a iniciativa.
3. O segundo jogador é obrigado a colocar uma peça visto que o seu adversário tem a iniciativa.
4. O jogador com a iniciativa pode escolher entre colocar uma peça ou fazer um movimento. Se fizer um movimento, a iniciativa é perdida e o próximo jogador pode inserir uma peça, ganhando ele a iniciativa.
5. Os movimentos normais ou de captura são sempre ortogonais e as capturas não são obrigatórias.
6. Os movimentos são de apenas uma casa, ou duas casas para efetuar uma captura, devendo para tal saltar por cima de uma peça adversária para uma posição desocupada.
7. Ao efetuar uma captura, um jogador pode escolher qualquer peça do seu adversário para remover, caso ele tenha peças no tabuleiro.
8. Se o jogador não puder inserir ou mover nenhuma peça, perde o turno.

* Instruções sobre a interface:

Foi escolhida uma abordagem semelhante a jogos de computador clássicos como *minesweeper*, *freecell* ou solitário, em que o jogo começa com valores de configuração *default* para evitar menus complicados. A qualquer altura o jogador pode alterar estes valores e, se o desejar, reiniciar o jogo. Caso contrário, as alterações irão afetar o jogo em curso.

Através da interface, o jogador pode:

- Começar um novo jogo (botão *start new game*)

- Mudar o tipo de um jogador (*Player 1* ou *Player 2*, podendo escolher entre Humano ou *AI* com dificuldade *easy*, *medium* ou *hard*.

- Ativar e definir duração máxima para as jogadas (painel *Move Duration*)

- Anular jogadas (botão *Undo Move*)

- Pausar/resumir o jogo (botão *Pause/Unpause*)

- Começar a ver o filme do jogo atual (botão *Play Replay*) (anulações de jogadas funcionam na mesma nesta situação e pausam automaticamente o jogo, permitindo voltar atrás para apenas alguns segmentos do filme)

- Passar à frente o resto do filme (botão *Skip Replay*)

- Alterar tema do jogo (painel *Scenario* > *dropdown Current*)

- Ativar a opção de passar à frente a rotação automática da câmara com a troca de turno (*checkbox Skip camera rotation*)

- Escolher uma *save slot*, e gravar ou carregar o jogo nessa *slot* (painel *Save/Load*).

- Adicionalmente, é exibida uma *HUD* que mostra ao jogador o número de peças restantes de cada jogador, o turno atual, o tempo que passou desde o início do seu turno e algumas outras informações úteis como avisar quando acaba o jogo ou indicar se está pausado.