

LAIG projeto 3 - **SQUEX** manual de utilizador

Turma 4, grupo 12

up201705471 - João Matos

up201706736 - Luís Cunha

Como iniciar

1 - No diretório do projeto (*LAIG3_T4_G12*), inicie o interpretador de Prolog *swipl* no terminal, e inicie o servidor consultando o ficheiro *server.pl*, o que pode ser feito introduzindo o comando *[server]*.

2 - No navegador, aceda ao jogo através do url <http://localhost:8083/src/index.html>.

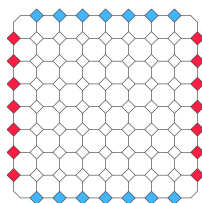
Argumentos no URL podem ser usados para especificar as cenas usar. Caso nenhuma seja especificada, as cenas default são usadas.

Example: *http://localhost:8083/src/index.html?snow=arctic.xml&x=scene.xml*.

O jogo Squex

Squex é um jogo de tabuleiro para dois jogadores jogado num tabuleiro de 8x8 octógonos, ligados entre si por quadrados. Os octógonos estão delimitados por quadrados, acima e abaixo de uma cor, e dos lados de outra. Cada cor corresponde à cor das peças que cada jogador utiliza.

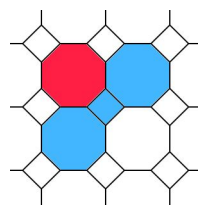
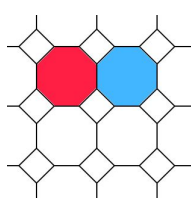
No início do jogo, o tabuleiro encontra-se vazio. Cada jogador joga alternadamente, colocando peças octogonais em qualquer célula octogonal vazia do tabuleiro, com o objetivo de unir os lados opostos do tabuleiro que têm quadrados da cor que lhe corresponde com uma linha contínua de octógonos e quadrados da mesma cor que não possa ser cortada pelo adversário. A figura abaixo mostra um tabuleiro no início do jogo.



Regras

1 - Os jogadores jogam alternadamente, colocando uma peça octogonal da cor que lhe corresponde em qualquer uma das células octogonais do tabuleiro que estejam vazias.

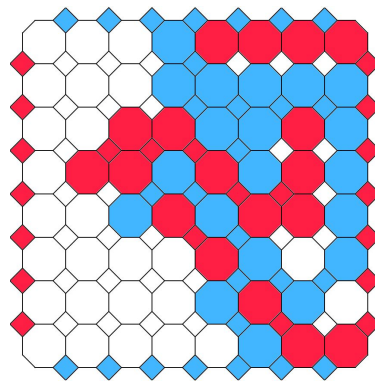
2 - Quando uma peça é colocada na diagonal de outra do mesmo jogador, uma peça quadrangular da mesma cor é colocada na célula quadrangular do tabuleiro entre os dois octógonos, como no exemplo da figura abaixo.



3 - Quando o descrito pela regra número 2 acontece e uma peça do jogador adversário já se encontra a ocupar o quadrado, a peça é substituída por uma peça do jogador que acabou de jogar. Esta regra é conhecida como *cut*.

4 - Depois de um *cut*, o jogador que o sofreu recebe duas jogadas consecutivas. Isto também se verifica caso um jogador realize um *cut* na primeira jogada após ter recebido duas, em que o jogador perde a segunda jogada e o adversário recebe dois turnos consecutivos.

5 - Um jogador vence o jogo apenas quando consegue criar um caminho entre lados opostos correspondentes que não pode ser cortado (regra *cut*) pelo adversário. A figura abaixo é um exemplo do descrito.



Como jogar

- O jogo inicia com uma vista geral da cena, e o jogador pode, na interface *dat.gui* configurar o jogo (escolher tipo de jogadores, que podem ser humanos, ou *bots* com dois níveis de dificuldade), bem como as câmaras(principal e dos jogadores) e o tema(este pode ser mudado em qualquer altura). A opção *start* inicia o jogo.
- O jogador joga ao clicar na célula do tabuleiro onde deseja colocar uma peça. Quando o programa aguarda uma jogada do utilizador, este pode cancelar a sua última jogada, sair do jogo para o menu, bem como reproduzir um filme do jogo até ao estado atual. O tempo de jogo é cronometrado.
- Quando um jogador vence, é mostrada uma imagem em overlay a informar o vencedor, e o utilizador pode voltar ao menu principal, ou ver o filme do jogo.