

## Manual do Usuário

### Descrição

Gamão é um jogo de tabuleiro para duas pessoas. Cada jogador é representado por uma cor (branca ou preta) e possui 15 peças. Os jogadores controlam 2 dados de 6 faces para realizar suas jogadas. O vencedor é aquele que consegue retirar todas as suas peças do tabuleiro primeiro.

### Objetivo

Retirar todas as suas peças do tabuleiro antes do adversário.

### Componentes

Este jogo contém:

- 1 tabuleiro com 24 casas agrupadas de 6 em 6 e divididas em 4 partes;
- 2 dados de seis faces numeradas de 1 a 6 cada;
- 1 dado de pontos de seis faces numeradas com 2,4,8,16,32,64;
- 15 peças na cor branca;
- 15 peças na cor preta.

### O jogo

#### Comandos do Menu inicial

Tecla "1" - Novo Jogo: Inicia uma nova partida;

Tecla "2" - Carregar jogo: Exibe últimas partidas salvas e o jogador pode retomar uma delas;

Tecla "3" - Créditos: Informações sobre jogo, desenvolvedores e disciplina;

Tecla "0" - Sair: Encerra a aplicação.



## Comandos do jogo

Escreva "sair" para sair do jogo

Escreva "salvar" para salvar partida

Escreva "dobrar" para dobrar aposta da partida

Teclado numérico: Use o teclado numérico para informar as casas de origem e destino (valores de 0 a 24) ao realizar uma movimentação. Também deve ser utilizado para indicar qual partida salva deseja retomar

Teclas "S"/"s" e "N"/"n" para aceitar ou não a dobra da aposta e para confirmar salvamento ou abandono de partida

Tecla "enter" para confirmação de entrada de um valor para casa de origem ou destino, de entrada dos nomes dos jogadores e comandos "salvar", "dobrar" e "sair"

## Regras do jogo

### Definição do primeiro jogador

Antes de iniciar a movimentação das peças é preciso definir o primeiro jogador a efetuar uma jogada. Para isso, os dados são lançados e cada jogador obtém o valor de um deles. Aquele que obtiver o maior valor, será o primeiro a jogar e ambos serão informados. Se os dados saírem com os valores iguais, serão lançados novamente. O valor dos dados para efetuar a primeira jogada é igual ao valor dos dados lançados para definir o primeiro a jogar.

Exemplo:

- Jogador **A** obtém o valor 5 e Jogador **B** obtém o valor 5 também;
- Dados são lançados novamente;
- Jogador **A** obtém o valor 4;
- Jogador **B** obtém o valor 6;
- Jogador **B** será o primeiro a jogar com o valor 6 do dado lançado por ele e o valor 4 do dado lançado pelo jogador **A**.

### Movimentação das peças

Após a etapa de definição do primeiro jogador, cada um, na sua respectiva vez, irá obter 2 valores referentes aos dados lançados e, efetuará obrigatoriamente a movimentação das suas peças de acordo com tais valores.

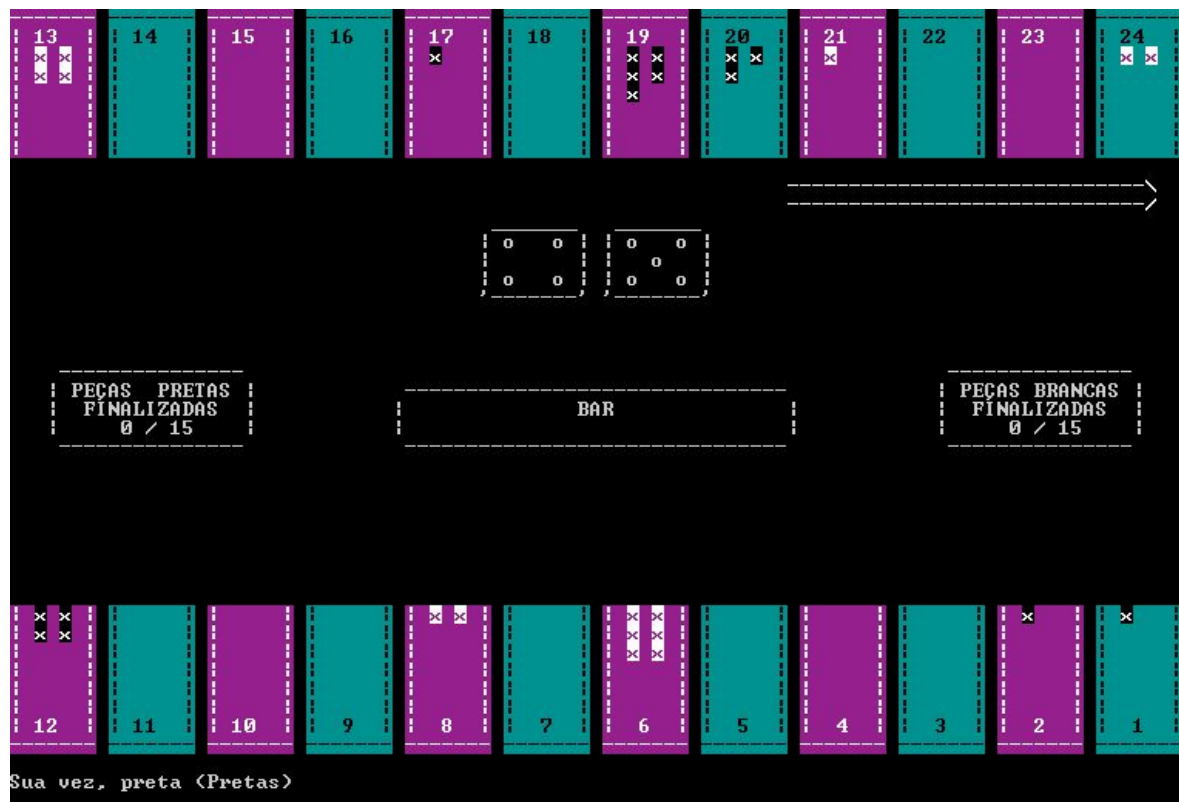
Exemplo: Se os dados indicarem 2 e 4, o jogador tem as seguintes opções:

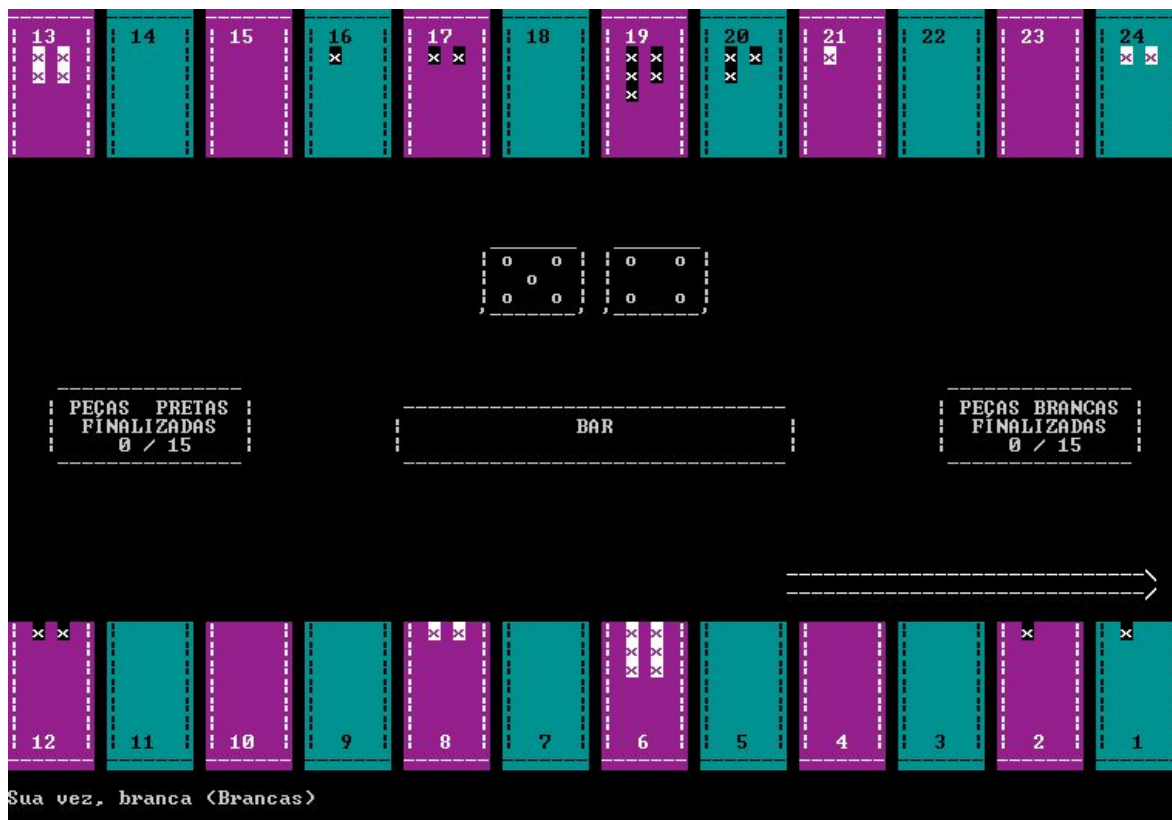
- Avançar uma peça 2 casas e depois outra peça 4 casas.
- Avançar uma peça 4 casas e depois outra peça 2 casas.

- Avançar a mesma peça 2 e depois 4 casas.
- Avançar a mesma peça 4 e depois 2 casas.

Obs: Se movimentar apenas uma peça, não pode movimentá-la diretamente 6 casas. Deve obrigatoriamente efetuar o deslocamento em 2 vezes: 4 casas e depois 2 ou 2 casas e depois 4.

Cada jogador sempre deve movimentar as peças em um único sentido. O jogador que possuir as peças pretas movimentará no sentido horário, e o jogador de peças brancas no sentido anti-horário. Há uma seta que indica, ao longo da partida, o sentido da retirada de peças para cada jogador.



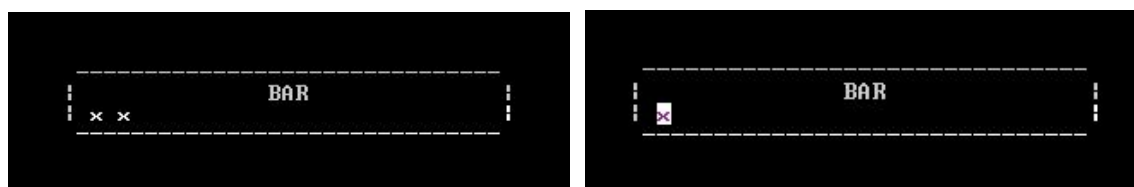


Se o jogador atual não conseguir efetuar jogadas legais com os valores obtidos nos dados, este passará a vez.

A casa de destino de uma peça nunca pode ser uma que já tenha 2 ou mais peças do adversário.

### Captura e resgate de peças

Se a casa de destino tiver somente 1 peça adversária, esta é capturada, sai do tabuleiro e vai para a “barra”.

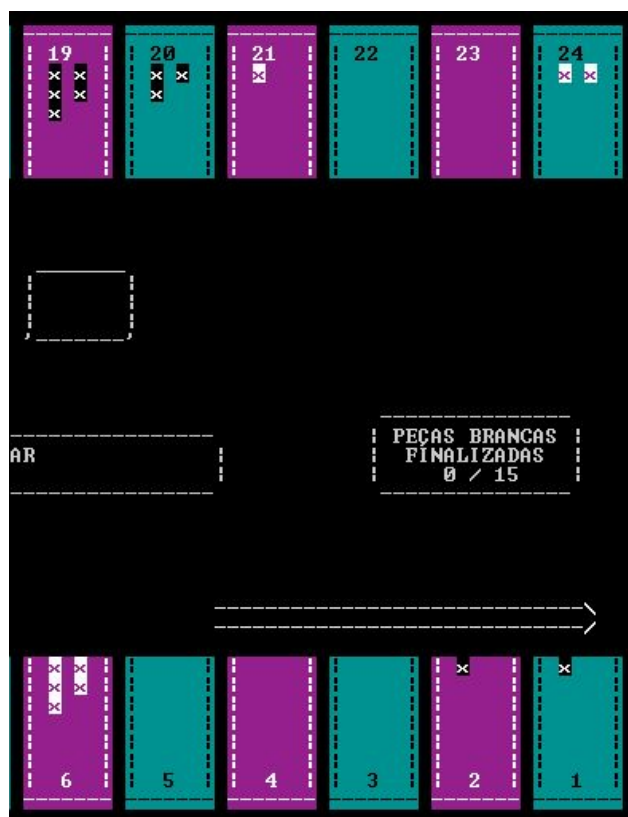


Quando um jogador tem uma ou mais peças capturadas, ele só pode fazer movimentos de resgate, ou seja, movimentos que tirem suas peças capturadas da barra e as coloque em casas válidas, sempre obedecendo a regra que diz que a casa de destino não pode conter mais de 1 peça adversária.

O que irá determinar a casa de destino de uma peça capturada são os valores retirados nos dados. Neste caso, não vale a soma dos valores.

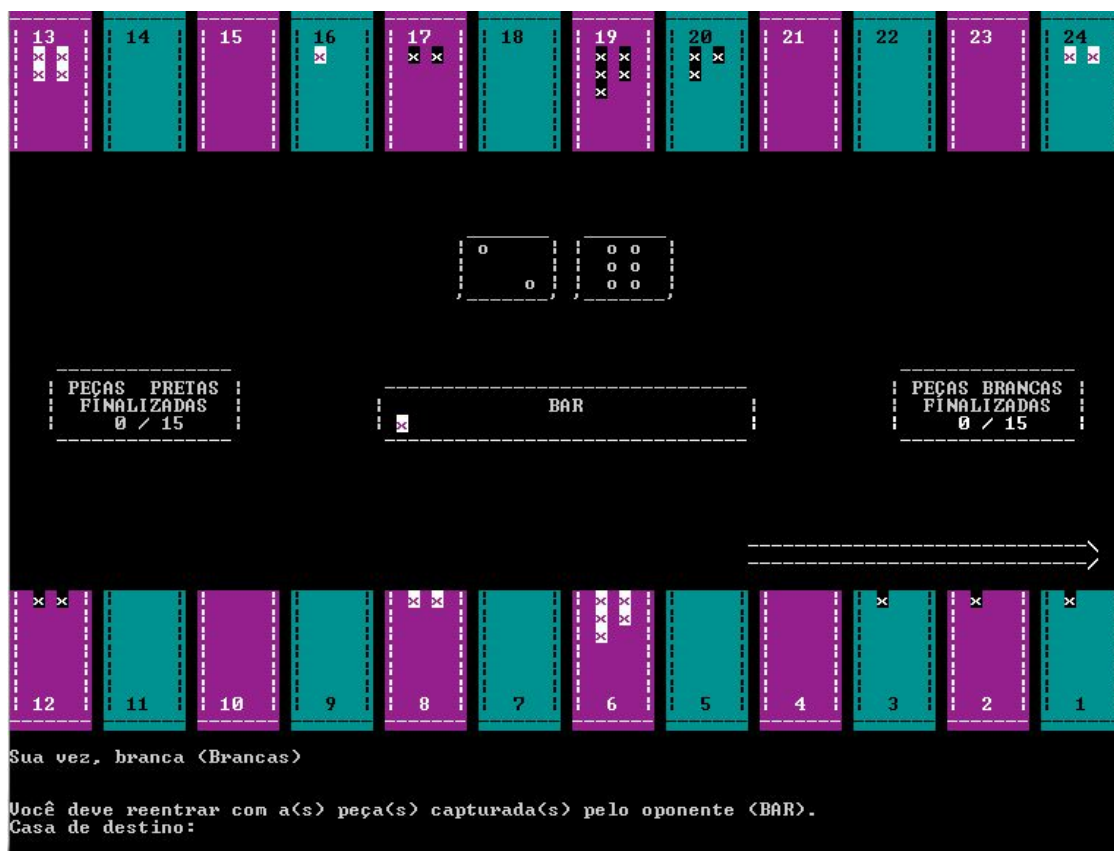
São válidas para resgate somente casas que estejam no quadrante inicial da peça correspondente, ou seja, as 6 primeiras casas. As 6 primeiras casas das peças pretas são 1, 2, 3, 4, 5 e 6 e, portanto, sempre que uma peça preta estiver na barra, ela deve ser retornada para alguma dessas casas. As primeiras casas das peças brancas são 19, 20, 21, 22, 23 e 24. Neste caso, o jogador deve informar exatamente esses valores, porém, deve associá-los de 1 a 6, já que os dados nunca irão somar 19 ou 24, por exemplo. Deve ser seguida a seguinte correspondência entre valores:

24	1
23	2
22	3
21	4
20	5
19	6

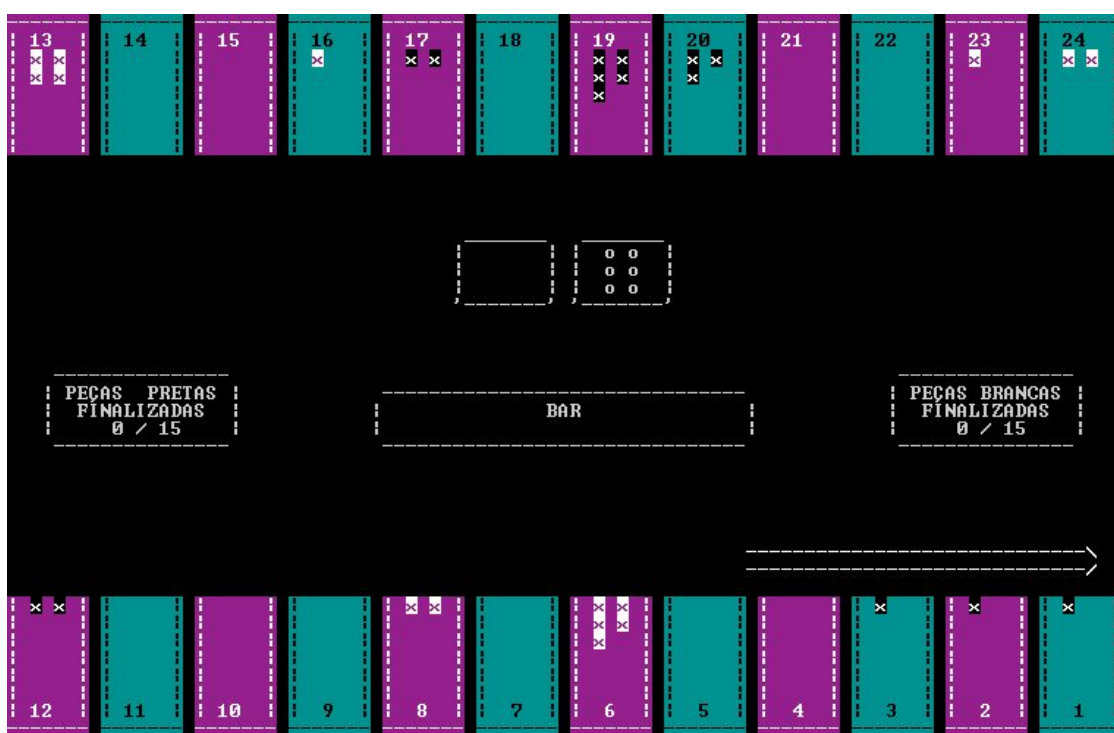


Exemplo:

- Peça branca esta na barra de peças capturadas;
- Jogador a quem ela pertence obtém no lançamento dos dados os valores 2 e 6;
- Ele pode reentrar com a peça capturada nas casas 23 ou 19 caso estas estejam livres.

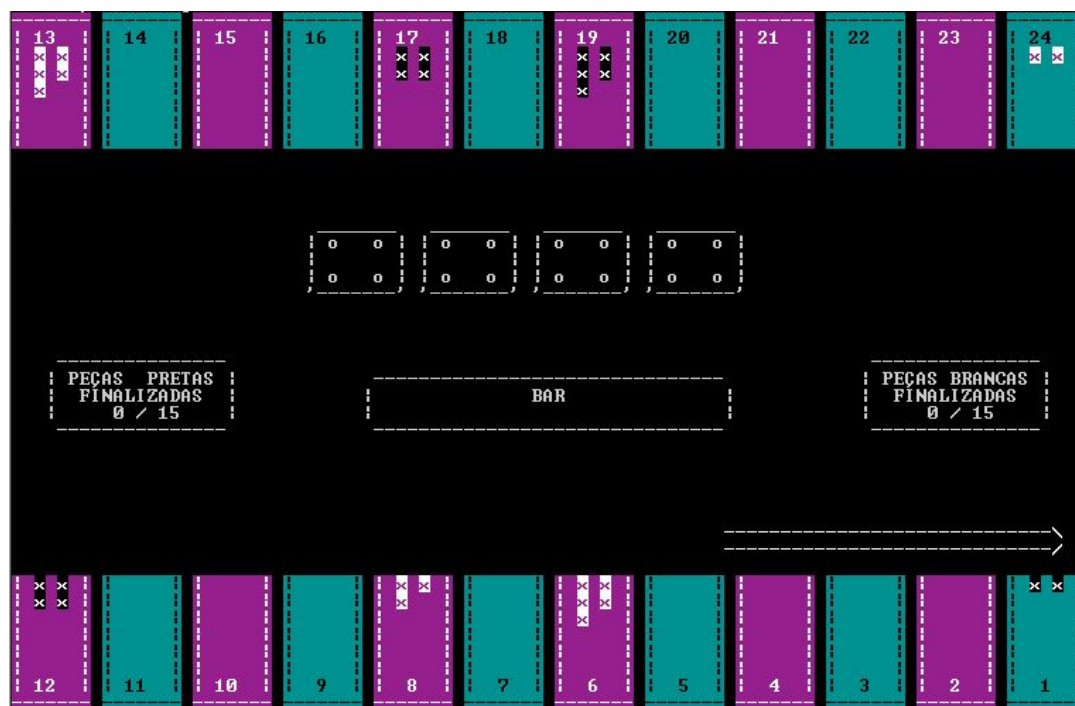


No caso da imagem acima, o Jogador das peças brancas tem uma peça capturada e obtém os valores 2 e 6. A casa 19 (correspondente ao valor 6) não é livre. Então, ele deve movimentar a peça para a casa 23 (referente ao valor 2), conforme a imagem abaixo:



### Jogada duplicada

Se um jogador obtiver nos seus 2 dados valores iguais, terá o direito de fazer 4 jogadas com os valores dos dados em vez das 2 jogadas habituais. Pode, do mesmo modo, movimentar uma só peça 4 vezes.



### Retirada das peças do tabuleiro

Um jogador só pode iniciar a retirada das suas peças quando todas elas estiverem no seu quadrante interno. Para o jogador que possui as peças brancas, o interno é o quadrante inferior à direita do tabuleiro, e para o jogador que possui as peças pretas, é o quadrante superior à direita. Para retirar uma peça, o jogador deve obter nos dados o valor equivalente ou superior ao número de casas restantes. A tecla "0" representa a casa de destino quando o jogador quiser retirar uma peça do tabuleiro.

Exemplo: Se as peças mais distantes necessitam de um 4 para serem retiradas e o jogador tira um 6, ele pode retirar qualquer dessas peças do tabuleiro.

### Dobra da aposta

O ganho inicial de uma partida é de 1 ponto. Este ponto é ganho pelo primeiro jogador que consegue retirar todas as suas peças do tabuleiro. No entanto, um jogador que sinta que está em vantagem pode, a qualquer altura, propor dobrar a aposta. Neste caso o dado de pontos indicará quanto passa a valer a partida. O adversário pode então:

- Abandonar: ele abandona imediatamente a partida e perde consequentemente 1 ponto.
- Aceitar: neste caso, a partida continua e os ganhos são duplicados.

```
Sua vez, branca <Brancas>  
  
Casa de origem: dobrar  
  
O jogador branca deseja dobrar a pontuação da partida. preta, você aceita a dobra? <S/N>
```

```
Pontuação da partida atual: 2
```

Nota: apenas o jogador que aceitou o convite para dobrar a aposta pode propor dobrar novamente a aposta. Isto é, um mesmo jogador não pode propor dobra de aposta duas vezes seguidas.

```
Sua vez, branca <Brancas>  
  
Casa de origem: dobrar  
  
Você não pode dobrar esta partida no momento. Espere o outro jogador dobrar.  
Pressione qualquer tecla para continuar...
```

Exemplo:

- Partida está valendo originalmente 1 ponto;
- Jogador **A** propõe a dobra;
- Jogador **B** aceita;
- Indicador de pontuação da partida atual informa o valor 2 (novo valor do dado de pontos);
- Jogador **B** propõe a dobra;
- Jogador **A** aceita;
- Indicador de pontuação da partida atual informa o valor 4 (novo valor do dado de pontos);

### Vencedor

É o vencedor aquele jogador que retirar todas as suas peças do tabuleiro antes do adversário. Ele ganha o número de pontos em jogo.

Outras situações em que um jogador pode vencer uma partida:

- O seu adversário abandona a partida;
- Se propuser a dobra da aposta e o seu adversário recusar.