



Manual de Utilizador do jogo Morelli

LAIG – Relatório do 3º Projeto

Instruções para correr o programa

Para correr o programa é necessário o SICStus, este software é utilizado para correr o servidor escrito em ProLog. Tudo aquilo que é necessário é consultar o ficheiro "server.pl" no diretório "ProLog" e executar o predicado "server.". Depois destes passos é altura de executar o Mongoose e entrar no programa desenvolvido em javascript no diretório "graphics".

Depois de iniciar o programa poderá correr o jogo em Start Game. A jogada será feita clicando na peça que pretende jogar e depois clicando na casa para onde a peça se deve movimentar.

Em Playing aparecerá qual dos jogadores está a jogar, Black ou White.

Em Options poderá alterar as definições de jogo, como a perspetiva sobre a qual visualiza o tabuleiro em Perspective, quais das peças serão jogadas pelo Bot ou por um Human, o tempo para cada ronda em Round Time e o ambiente de jogo em Environment.

Poderá também voltar atrás numa jogada em Undo visualizar as jogadas feitas até ao moment em Replay e sair do jogo em Quit.



Regras do jogo Morelli

O jogo começa com 24 peças pretas e 24 peças brancas, ambas reversíveis, posicionadas nos quadrados de fora. Cada jogador vai ter também uma torre da cor respetiva que não vai entrar no tabuleiro no início do jogo.

Cada jogador jogará apenas uma peça em cada jogada, o movimento terá que consistir em mover a peça para um quadrado desocupado numa linha ortogonal ou diagonal desde que seja para uma faixa mais próxima do centro do que aquela em que se encontra no momento, não podendo manter-se na mesma faixa ou voltar para trás.

Apenas será possível passar pelo centro se este estiver vazio, não podendo parar nele. A captura do centro é feita quando o jogador cria um quadrado de qualquer tamanho com as suas peças, centrado na célula central. Quando o centro está capturado é colocada a torre da cor respetiva no centro do tabuleiro, removendo a torre adversária se se aplicar.

A cada movimento, o jogador poderá capturar uma peça adversária quando conseguir rodeá-la por duas peças da sua cor ortogonal ou diagonalmente. Uma peça capturada é revertida passando para a cor contrária.

O vencedor será o jogador que terá a sua torre no centro no final do jogo. O jogo acaba quando não existirem mais jogadas possíveis. Se o centro se mantiver sem nenhuma torre até ao final do jogo, é um empate.