

Latrunculi_XXI



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação
Programação em Lógica

Turma 7 Grupo 12:
Manuel Monteiro- 201504445

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto Rua Roberto Frias, sn,
4200-465 Porto, Portugal
9 de Setembro de 2014

1 - Regras do Jogo

Latrunculi XXI é a versão moderna do jogo Latrunculi que remonta aos tempos do império Romano no século 30 a.c.

Sendo um jogo de estratégia, apresenta algumas parecenças como as damas ou, até mesmo xadrez, mas difere em pontos fulcrais.

É jogado num tabuleiro que pode variar em tamanho, desde um tabuleiro de xadrez normal, 8x8, até ao 12x8, sendo o mais usado o 8x8.

Partindo do princípio que vamos usar um tabuleiro de 8x8, cada jogador tem direito a 8 peões e um rei, estando os peões a preencher a horizontal mais próxima de cada jogador e o rei na linha adjacente a meio do tabuleiro.

Tanto os peões como o rei se podem movimentar livremente na horizontal e vertical, movimento idêntico ao da torre no xadrez.

Para se remover uma peça adversária, ao contrário do xadrez, recorre-se ao “cerco”, ou seja, o peão X é removido quando tem diretamente ao lado, na horizontal ou vertical, dois peões ou um peão e um rei do jogador Y. Se o peão X se mover para a posição anteriormente descrita então o peão X não é removido, sendo necessário ser o jogador Y a cercar o adversário.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								pb
2								
3						rb		
4								
5							rp	
6								
7								
8	pp				pb	pp		

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								pb
2								
3						rb		
4								
5							rp	
6								
7								
8								

Figura 1.1-Exemplo de eliminação de uma peça

O principal objectivo do jogo é imobilizar o rei, para tal acontecer o rei X tem de estar rodeado por peças do jogador Y por todos os lados. Podendo, no entanto, também ser possível o jogador Y ganhar se jogador X ficar sem peões em jogo.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				PP	rb	pp		
2								
3				PP				
4								
5				PP				
6								
7		PP	rb	pp				PP
8			PP				PP	rb

Figura 1.1-Possíveis imobilizações válidas, que resultam em “checkmate”

2 - Modo de utilização

2.1 - Menu

No menu é disponibilizado ao utilizador o score atual e dois botões.

O botão maior com o símbolo de “play” leva o utilizado diretamente para o jogo de tabuleiro.

O botão com a imagem de uma câmara, ligeiramente abaixo do botão play, leva o utilizador a uma birdview da cena.

2.2 - birdview da cena

Neste modo o utilizador poderá ver a cena vista de cima.

Ao clicar na tecla m do teclado podemos alterar as texturas aplicadas à cena, num total de dois packs de texturas, cada uma com o seu tema.

Clicando na relva voltamos ao menu e clicando na casa podemos entrar diretamente no jogo.

2.3 - Jogo

Para jogar só é mesmo necessário clicar no espaço da peça que queremos mover e, de seguida, no espaço para onde a peça será movida. Se a jogada for válida ela irá-se mexer sozinha para a posição pretendida