

Manual de utilizador

Na interface temos uma opção para controlar as luzes das cenas, como foi pedido nos outros trabalhos. Pode-se atribuir nomes aos jogadores que vão estar em jogo. Mesmo no caso do CPU. Pode-se escolher o tipo de jogo que se pretende jogar: humano contra humano, humano contra cpu, cpu contra cpu. No caso do modo de jogo envolver o cpu deverá ser escolhido a dificuldade do cpu para se poder jogar. Para se começar o jogo, basta premir o botão “Play Game”, desde que os campos estejam corretamente assinalados. Nesta altura os lugares do jogo vão ser ocupados por “robots” ou jogadores (mediante o tipo de jogo escolhido) e aparecerá um mostrador com algumas características importantes ao jogo (ex: a vez do jogador, pontuação, paredes a colocar). Durante o jogo pode-se escolher voltar atrás uma jogada. Isto só será possível se ambos os jogadores já tenham realizado pelo menos uma jogada. O retrocesso de uma jogada envolve a remoção total da jogada do adversário e a do jogador que premiu o botão. No final do jogo pode-se escolher ver a repetição do jogo, premindo o botão “Play Movie”, que mostrará todas as jogadas feitas desde o início até ao fim.

A mudança de cena é feita premindo a tecla “TAB”, não alterando em nada o estado do jogo. A mudança de câmara é feito pela tecla “v” ou “V” e também não afeta o estado do jogo.

O jogo envolve dois jogadores, cada um com 2 peões, 8 paredes verticais e 8 paredes horizontais. Os peões começam em posições específicas do tabuleiro e o objectivo do jogo é chegar com os 2 peões às posições iniciais adversárias. Numa jogada, um jogador deve mover um dos peões de 1 até 2 posições verticais ou horizontais, ou mover apenas uma posição na diagonal. Um peão não pode atravessar paredes nem ficar na mesma posição que outro peão, embora possa passar por cima deste. A seguir o jogador (se ainda tiver paredes para colocar) deve colocar uma parede em qualquer sítio do tabuleiro, desde que não impeça totalmente (não haja caminhos disponíveis) que qualquer peão chegue a qualquer das posições iniciais adversárias. Também não pode haver cruzamento de paredes, isto é, uma parede não pode atravessar outra. Não pode ser feita a passagem de vez, sendo que se o jogador não tiver terminado a jogada em 1min perde o jogo (regra nossa para que possamos fazer uso do temporizador indicado no enunciado).

Para que se possa jogar o jogo, é necessário que o ficheiro “server.pl”, que se encontra na pasta relativa aos ficheiros de prolog, tenha sido compilado e na linha de comandos do sicstus se escreva o comando “server.”.