

# Mad Bishops – 3º Projeto

## Laboratório de Aplicações com Interface Gráfica

Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação  
Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

6 de Janeiro de 2019

### Instruções para correr o programa

Para correr o programa é necessário o Sicstus, utilizado para executar o servidor criado em Prolog. Para isso é preciso consultar o ficheiro “server.pl” e, depois disso, executar o predicado “server.”. De seguida é necessário correr o moongose na pasta do projeto. Por fim, escolhe-se a opção “New Game” da interface e inicia-se um novo jogo.

Uma jogada consiste na escolha de uma peça e na escolha de uma posição de destino.

Durante o jogo é possível visualizar o tempo que falta para cada jogador realizar a sua jogada, tempo este que pode ser alterado na interface, na opção “playTime”. Pode-se ainda ter acesso às pontuações de cada jogador. Existe ainda a possibilidade de se poder voltar atrás numa jogada, através do “Undo”.

Em *Menu* é possível escolher um dos três modos de jogo: HumanVsHuman, BotVsBot ou HumanVs Bot. A dificuldade do Bot pode ser alterada: “Easy” ou “Medium”.

Em *Scenes* é possível escolher um dos dois cenários de jogo: “Casino” ou “Sala”.

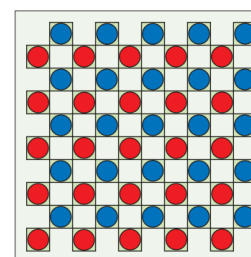


Fig. 1 - Initial setup

### Regras de jogo

Mad Bishops é um jogo de tabuleiro 10x10 em que cada jogador possui 25 peças. Os dois jogadores jogam à vez as suas peças (um movimento ou “comer”). Assim, o objetivo deste jogo é “comer” todas as peças do jogador oposto.

As peças movem-se tal como os bispos no xadrez. Se a peça está na mesma diagonal que a peça do opositor (tanto adjacente como separadas por vários quadrados vazios seguidos), pode-se remover a peça do jogador oposto e substituí-la com a nossa, tal como mostra a figura 2.

Se a nossa peça está em posição para “comer”, só se pode usá-la para esse feito. Não é possível movê-la para outro lado. Na figura 3, o vermelho apenas pode “comer”, não se podendo mover para ficar ao lado de uma peça inimiga.

Se se mover uma peça que não está em posição para matar, apenas se pode movê-la para se aproximar do inimigo, isto é, pode-se mover uma peça para um quadrado vazio na mesma diagonal que a peça do inimigo, sendo que podem ficar em quadrados adjacentes ou separados por quadrados vazios, como se pode verificar na figura 4.

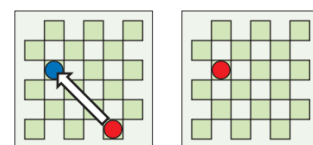


Fig. 2 - Red kills blue.

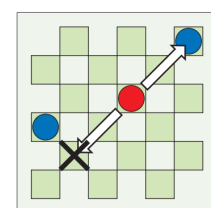


Fig. 3 - Checker must kill.

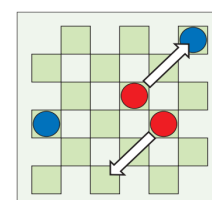


Fig. 4 - Checker can engage.

### Referências

Todas as imagens foram retiradas de:

[http://www.marksteeregames.com/Mad\\_Bishops\\_rules.pdf](http://www.marksteeregames.com/Mad_Bishops_rules.pdf)

Beatriz Soares Mendes up201604253

Maria João Senra Viana up201604751