

Stac

Executar

Compilar o projecto C++ e consultar o ficheiro PROLOG stac.pl, executando o servidor através do predicado: "server."

Jogo e Regras

O jogo Stac consiste num tabuleiro quadrado, 5x5, inicialmente com uma peça redonda, *disco*, em cada uma das casas, num total de 25 peças da mesma cor.

Os jogadores começam o jogo em cantos opostos do tabuleiro, e são representados por um peão, peça distinta dos discos e distintas também entre si, que pode ser usado para deslocar os discos, criando stacks de 3 discos que são identificadas como sendo de um jogador específico por uma peça de cor diferente.

O primeiro jogador a criar 4 torres de 3 discos é considerado o vencedor. Caso não haja mais movimentos possíveis, o jogador com mais *stacks* é então o vencedor.

Regras:

- Os peões só se podem movimentar na linha ou na coluna em que se encontram.
- Um peão não se pode deslocar para a casa onde já esteja outro peão.
- Os peões apenas podem passar por cima de outro peão caso não estejam a carregar um disco.
-
- Um peão pode deslocar o disco da casa onde se encontra, apenas se este for o único disco nessa mesma casa.
- Um disco apenas pode ser deslocado para uma casa vazia, uma casa com um disco, ou uma casa com dois discos.
- Um jogador não pode deslocar o mesmo disco dois turnos consecutivos.
- Assim que um disco seja deslocado para uma casa já com dois discos, o jogador deve marcar essa stack como sua, através de uma peça que identifica a sua cor (branco/preto).
- Um jogador pode deslocar-se para uma stack desde que não esteja a carregar um disco.
- O primeiro jogador a obter 2 stacks diferentes é declarado o vencedor, terminando assim o jogo.
- Se não houver mais movimentos possíveis, o jogador com mais stacks é declarado o vencedor.

- O jogo termina em empate caso nenhum dos jogadores consiga ganhar via um acordo.

Instruções

O primeiro a jogar é o jogador do canto inferior direito. Para jogar basta apenas clicar numa casa para onde seja válido jogar.

Pode-se carregar na tecla A do teclado para movimentar o jogador e uma peça.