

MANUAL DO UTILIZADOR

Execução do programa

Para correr o programa deverá de seguir os seguintes passos:

- Executar o *SICStus*;
- Consultar o ficheiro "prolog/server.pl" através da opção "consult" da consola;
- Executar o comando: "server.";
- Executar *Mongoose* na raíz do directório do projecto;
- Seleccionar directório "reader".

Após o último passo o jogo começa, tenha atenção visto que é um jogo “turn-based” e as jogadas possuem um *timeout* de 25 segundos.

Principais regras

No início ambos os jogadores têm as suas peças dispostas na faixa mais exterior do tabuleiro (vermelha), a partir daí o objectivo será obter a peça do meio: o “trono”. Para isso cada jogador deverá mover em cada turno 1 peça, sempre para uma faixa mais interna, ou seja cada vez mais próximo do centro do tabuleiro. Não é possível mover directamente para o centro (trono).

Cada jogador deve ter em conta que uma peça “flanqueada” por duas peças adversárias (ortogonalmente ou diagonalmente) é capturada e passa a pertencer ao jogador adversário.

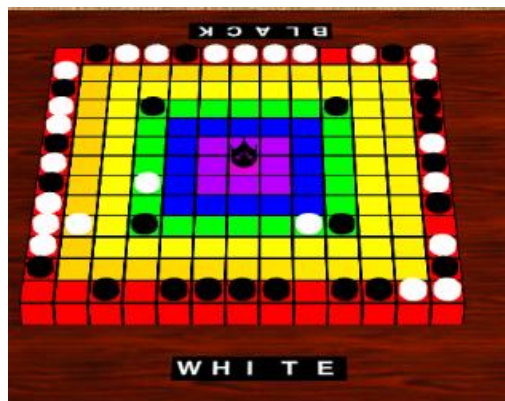
O jogo termina quando não existirem jogadas possíveis para ambos os jogadores, o jogador que tiver conquistado o trono nesse momento será o vencedor, caso nenhum dos jogadores tenha conseguido, o resultado será um empate.

Durante o jogo o trono poderá mudar de jogadores conforme as jogadas efectuadas.

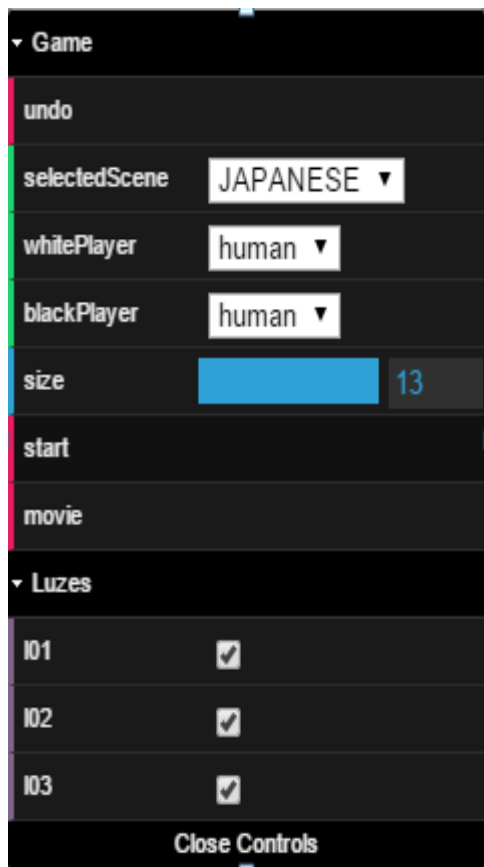
Como conquistar o trono

Formando uma **frame** que consiste no arranjo simétrico de 4 peças (iguais) centradas com o centro do tabuleiro, em qualquer faixa.

Exemplo:



Funcionalidades



O utilizador pode realizar “undo”, ou seja anular a sua jogada.

É possível mudar o ambiente envolvente do Jogo através da “selectedScene”, podendo escolher uma das opções disponíveis na lista.

Pode alterar as definições de jogo:

- Humano-Humano, Humano vs Bot, Bot vs Bot, o Bot tem 2 níveis de dificuldade, para o Bot efectuar a sua jogada terá de clicar no tabuleiro.

- Tamanho do tabuleiro (*size*) um valor entre 7 e 13.

Estas definições só estarão disponíveis no próximo jogo, para isso deverá clicar no “start” (novo jogo).

No final de cada jogo o utilizador poderá rever as jogadas feitas (filme de jogo) seleccionando a opção “movie”.

Na secção “Luzes” o utilizador poderá activar/desactivar as luzes presentes na cena.

Para mover uma peça o utilizador deverá seleccionar uma peça correspondente ao jogador desse turno e posteriormente seleccionar uma célula válida do tabuleiro para onde esta se moverá.