

# Oolong - Manual

## I. Regras Gerais

É um jogo de estratégia concebido para ser jogado por **dois jogadores**, num tabuleiro de jogo.

A ideia principal do jogo baseia-se no conceito de **servir mesas** numa casa de chá, onde, de forma genérica, vence o jogador que servir mais chá.

O tabuleiro está organizado em **9 mesas**, cada uma com **9 posições**, todos dispostos estrategicamente como uma **bússola**, seguindo a posição dos pontos cardeais (N, S, E, W) e colaterais (NE, NW, SE, SW), e um no centro. Tanto as mesas como as posições dentro das mesas estão dispostas segundo estas coordenadas.

Cada jogador deve colocar a sua peça (que, neste caso, será um copo) num dos lugares de uma **mesa predefinida pela jogada anterior**, que, através da posição no lugar da mesa, indicará qual a mesa **jogável** na próxima jogada. Por exemplo, se um primeiro jogador colocar o seu copo na posição NW da mesa N, a próxima jogada será na mesa NW do tabuleiro.

Graficamente, a mesa da jogada atual é identificada por um simples objeto representativo de um **waiter**. O waiter tem ocupa uma posição na mesa em que se pode jogar, sendo que é colocado na posição correspondente à mesa anterior. No caso do exemplo anterior, é colocado na posição N da mesa NW. Não é possível jogar na posição em que o waiter se encontra mas, contudo, o waiter pode partilhar uma posição com uma peça caso essa tenha sido previamente lá colocada.

O jogador vencedor é aquele que conseguir servir pelo menos **5 lugares em 5 mesas** diferentes.

Cada jogador tem um tempo máximo para efetuar a sua jogada, tempo esse configurável antes de iniciar uma partida.

## II. Instruções para jogar

Para jogar, o utilizador deverá consultar, através do **SICSTUS**, o ficheiro **server.pl** e, de seguida, na mesma **prompt**, invocar o predicado **server**, através de **?-server**.

O passo seguinte será já no **browser**, onde o utilizador deverá escolher as opções que quer para a sua partida: tipo de jogo, qual a dificuldade desejada e qual o tempo para cada turno. Por fim, o utilizador deverá carregar em **Start/reset game** para iniciar a partida.

Para jogar, basta **carregar no copo** da cor correspondente ao jogador atual e **no lugar** para que pretende jogar na mesa da jogada.

Para iniciar uma nova partida usando outras definições basta carregar outra vez nesse botão, não sendo necessário terminar a partida atual.

Quando a partida terminar, o tabuleiro desaparece e um globo que anuncia o vencedor aparece.

### III. *Interface e opções*

O jogo possui três conjuntos de opções na sua interface gráfica:

**Match initial settings** – estas opções permitem definir quais as definições de uma nova partida:

- **Game mode:** permite escolher qual o modo de jogo da nova partida: humano contra humano (**1vs1**), humano contra computador (**1vsAI**) e computador contra computador (**AIvsAI**). O valor por defeito é 1vs1;
- **Difficulty:** permite escolher a dificuldade do(s) jogadores controlados pelo computador. Pode ser fácil (**Easy**), em que as jogadas do computador são aleatórias, ou difícil (**Hard**), onde é escolhida a melhor jogada segundo um critério específico. O valor por defeito é Easy;
- **Turn timeout value:** permite definir qual o tempo máximo, em segundos, que um jogador humano tem para realizar a sua jogada. Varia entre **10s** e **30s**, com o valor por defeito 20s;
- **Start/reset game:** inicia uma nova partida usando os valores definidos.

**Match runtime settings** – estas opções permitem modificar algumas definições do jogo durante o decorrer de uma partida:

- **Camera:** permite escolher qual a câmara atual. A câmara **Dynamic** é a câmara por defeito e não reage ao movimento do rato, rodando entre 8 pontos em torno do tabuleiro (um por cada mesa, excluindo a central), sendo que roda sempre para a mesa em que se pode jogar. A câmara **Static** também não reage ao movimento do rato e mostra o tabuleiro visto de cima. Por fim, a câmara **Free** reage ao movimento do rato e, portanto, permite visualizar uma qualquer posição dentro da cena;
- **Background scene:** permite mudar o ambiente de jogo entre três ambientes predefinidos: **Scene 1** (pátio de um castelo), **Scene 2** (edifício abandonado) e **Scene 3** (sala de estar). Por defeito é utilizado o primeiro ambiente;

- **Time left for current player:** é um contador não modificável que mostra o tempo que o jogador atual tem para finalizar o seu turno. Tem o mesmo valor de um contador que existe dentro da própria cena;
- **Green's/Black's conquered tables:** mostram o número de mesas conquistadas pelos jogadores verde e preto, respetivamente. Têm o mesmo valor de um contador que existe dentro da cena e não são modificáveis;
- **Undo move:** anula a última jogada feita;
- **Redo move:** refaz a última jogada feita;
- **Resign from current match:** faz com que o jogador atual desista, concedendo vitória ao adversário.

**Other settings** – fechado por defeito, este grupo oferece algumas opções que não estão diretamente relacionadas com o jogo:

**Light N** – liga/desliga a luz N da cena;

**Shutdown SICStus server** – desliga o servidor SICStus de forma segura, enviando-lhe o pedido adequado.