

-----README-----

-COMO CORRER-

Antes de correr o executável deve consultar em SICStus o ficheiro kamisado.pl e chamar o predicado server.

Aconselha-se a resolução mínima de 1280x800 em janela maximizada.

-JOGO E REGRAS-

O jogo é o Kamisado e obedece às regras por defeito do jogo original.

As primeiras peças a jogar são as pretas. O jogador tem de escolher uma peça no inicio e de seguida uma casa.

A cor da casa que escolher vai definir qual é a peça que o próximo jogador vai jogar.

O objectivo é fazer uma peça de um jogador chegar ao outro lado do tabuleiro, ou seja, às casas mais afastadas.

-MODOS E NÍVEIS-

O jogo apresenta 3 modos de jogo que estão previstos no programa realizado em PLOG:

Humano VS Humano, Humano VS PC, PC VS PC, e 2 níveis: Fácil e Difícil, para os modos com PC.

A troca de modos e níveis pode ser feita em tempo real sem a necessidade de reiniciar o jogo, ou seja, o programa permite que, por exemplo, se estiver em modo Humano VS Humano e quiser que o outro jogador passe a ser controlado por computador, pode fazê-lo ao seleccionar a opção Humano VS PC. E se achar que a I.A. está fácil demais, pode alterar para modo difícil ou vice-versa.

Todas estas possibilidades foram feitas a pensar num maior dinamismo e aumento do leque de opções de jogo.

-CONTADOR E RELÓGIO-

Por defeito, um jogador tem 60 segundos para jogar. Isto pode ser alterado através de um "spinner" no menu.

A contagem do tempo é feita por um relógio que agrupa os segundos em cada 10.

A ideia veio de um contador de contadores que, ao agrupar os tempos, dá uma sensação de maior pressão no jogador.

Poderá notar que a cada dez segundos é incrementado um contador de um dígito.

Isto significa que, por exemplo, ao chegar ao número 3, 30 segundos passaram.

No outro contador de 2 dígitos são contados os minutos.

O jogo oferece a funcionalidade de "pausa" que é activada automaticamente quando é escolhido o modo de "replay".

-CENÁRIO E VISTAS-

Além da possibilidade de escolher vários temas, podemos também mudar-lhes o fundo. Isto não afecta o jogo obviamente.

Foi implementada uma translação de vistas em modo de filme entre a vista jogador 1 e jogador 2.

-AUTORES-

Vitor Ribeiro - ei07038

Tadeu Marques - ei08031