

LAIG - PROJ3: Jogo do Rastros 3D

Diogo Pinto - 201108016
Wilson Oliveira - 201109281

27 de Dezembro de 2013



0.1 Instruções

Para executar o jogo, será apenas necessário garantir que ambos os executáveis (jogo, e prolog) possuem permissões de execução. Este jogo só pode ser utilizado em ambiente linux.

0.2 Regras de Jogo

Este jogo coloca dois jogadores um contra o outro, ambos os jogadores movimentam a mesma peça alternadamente. Esta peça pode-se movimentar uma casa em qualquer direção, deixando um rastro sempre que se desloca, o que impossibilita o movimento para essa casa novamente. O jogador tem como objectivo deslocar a peça para a sua casa alvo (assinaladas com 1 e 2), ou deixar o oponente sem casas disponíveis. Nesta versão 3D, o tabuleiro tem 3 níveis diferentes, a mudança da peça de nível, pode ser feita deslocando para a casa imediatamente acima ou abaixo da sua posição atual. A execução de uma mudança de nível da peça não termina a jogada atual, uma vez que não conta como uma deslocação principal da peça (este movimento não deixa rastro no tabuleiro). É ainda possível executar uma rotação do tabuleiro central.

0.3 Instruções de Uso

O jogo é inicializado em modo de Humano vs Humano. A modificação do modo de jogo e dificuldade é feita através da barra de comandos no fundo da janela, seleccionando a opção desejada e pressionando o botão de "novo jogo". O movimento da peça é executado, seleccionando primeiro a peça e de seguida a casa desejada. Para cancelar um movimento, após a seleção da peça basta clicar numa posição inválida do tabuleiro. A rotação do tabuleiro central é feita através de um botão na barra de comandos. Todas as outras modificações presentes na barra de comandos são executadas em tempo real, a mudança de camera é executada automaticamente com a mudança de jogador, mas pode ser controlada pelo utilizador, através da seta de controlo. Esta seta permite a deslocação da camera entre a posição um e dois, que são as perspectivas que oferecem melhor visualização do tabuleiro. A anulação de uma jogada prévia é feita através do botão, a repetição de jogo é também inicializada por um botão e permite a continuação do jogo no fim da repetição. A mudança do tema da skybox também é feita em tempo real com a escolha presente na listbox. A janela de jogo apresenta uma HUD que contém a pontuação dos dois jogadores, assim como o tempo total de jogo.