

Manual de Utilizador Halma

Acções Necessárias para correr programa:

1. Correr o ficheiro VersaoFinal.pl com SICStus Prolog:
 - File -> Consult;
 - Escolher VersaoFinal.pl para compilar;
 - Escrever na consola do SICStus: "server."
2. Correr executável halma.exe dentro do directório em que a aplicação é fornecida.
3. Interagir apenas na janela que fornece o menu inicial.

Regras do jogo Halma:

A cada jogador são atribuídas 10 peças (10 brancas e 10 pretas) que estão dispostas no tabuleiro de forma semelhante. Apesar de existirem variantes quanto ao tamanho do tabuleiro de jogo, as peças estão sempre posicionadas da mesma maneira, inicialmente.

Para vencer este jogo, o jogador deve fazer passar as suas peças da posição inicial para a posição final, correspondente à posição inicial do adversário. Em cada jogada apenas pode ser movida uma peça, e este movimento pode ser feito de duas maneiras:

- Movimento da peça em qualquer direcção, desde que a casa ao lado esteja livre (movimento aqui denominado como jogada simples);

- Movimento da peça sobre as outras peças, isto é, a peça pode saltar por cima de uma peça (do mesmo jogador ou não) se a casa onde vai "aterrar" estiver livre (movimento aqui denominado de salto simples).

- Movimentos de saltos múltiplos, que na prática são um conjunto de saltos simples, desde que cada sub-salto respeite as condições do movimento de salto simples.

Para além da condição de derrota inerente ao jogo e ao objectivo do mesmo, um jogador também é derrotado se após a 30ª jogada (tabuleiro de 8x8) ou 50ª jogada (tabuleiro de 10x10):

- Ainda tiver pelo menos uma peça na sua base;
- Movimentar uma das suas peças de volta à sua base.

Objectivo do jogo:

O objectivo deste jogo é ocupar a "base" do adversário com todas as suas peças, antes que o adversário ocupe a "base" de onde se inicia o jogo.

Condições de terminação do jogo:

O jogo termina quando um jogador moveu todas as suas peças para a base do adversário ou quando um jogador possui ainda peças suas na sua base após 30 jogadas, de forma a evitar que o seu oponente ocupe essas posições.

Instruções de utilização/interacção:

Menu Inicial: Escolha de modo de jogo e dificuldade associada apenas para os modos que exigem jogadas calculadas pelo computador. Assim, não será possível efectuar a chamada aos modos *pc vs humano* e *pc vs pc* sem escolher antecipadamente a dificuldade pretendida.

Rotação: Roda a câmara através da interacção com o globo apresentado.

Zoom Z: Aproxima ou distancia o observador no eixo dos Z.

Zoom X: Aproxima ou distancia o observador no eixo dos X.

Zoom Y: Aproxima ou distancia o observador no eixo dos Y.

Undo: Retrocede uma jogada por cada clique. Se o oponente for o computador, retrocede a jogada do computador e a do utilizador humano. Não está disponível no modo *pc vs pc*.

Filme do jogo: Quando carregado interrompe o jogo e reproduz todas as jogadas efectuadas até ao momento. Não está disponível no modo *pc vs pc*.

Roda Câmara: Efectua uma rotação entre os dois pontos de vista que representam cada jogador, para possibilitar melhor análise das jogadas seguinte.

Câmara: Selecção das câmaras disponíveis.

1. Câmara livre de utilizar todos os botões de Rotação e Zoom;
2. Câmara de vista vertical. Não é afectada por botões de Rotação e Zoom;
3. Câmara representativa da observação do jogador 1; Não é afectada por botões de Rotação e Zoom;
4. Câmara representativa da observação do jogador 2; Não é afectada por botões de Rotação e Zoom;

Ambiente: Selecção de ambiente de jogo.

1. Japão – Sala decorada com motivos japoneses;
2. Castelo Medieval – Vista exterior de um cenário com um castelo;
3. Praia – Vista de um cenário na praia.

Botão em cima do marcador: Recomeça a contagem do tempo presente no marcador.

Selecção das peças no modo humano: Seleccionar em primeiro lugar a peça a mover e, em seguida, a posição de destino. Se a jogada for válida, será efectuada uma animação que alterará a posição da peça no tabuleiro. Se a jogada for inválida, espera-se que o utilizador realize uma nova jogada.