

U. PORTO

FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO

LAIG

FEUP-MIEIC

Trabalho Laboratorial 3 - Manual

Autor:

Mariana Costa

Tiago Castro

Número de estudante:

up201604414

up201606186

Contents

1	Setup	1
2	Neutreeko - Regras	1
3	Neutreeko - Como jogar	1

1 Setup

Criação do servidor local:

```
1 python -m SimpleHTTPServer
```

Criação do servidor Prolog (terminal SICSTUS):

```
1 [ '[Diretorio do ficheiro]/server.pl' ].  
2 server.
```

2 Neutreeko - Regras

O Neutreeko consiste num jogo de tabuleiro de dimensões 5x5. Há 3 peças pretas e 3 peças brancas que se podem mover ortogonal e diagonalmente até encontrar uma outra peça ou até alcançar a margem do tabuleiro. O jogador com as peças pretas realiza sempre o primeiro turno. Ganha o jogador que colocar as suas peças em linha, sendo que estas deverão estar ligadas entre si. É declarado empate caso se verifique por 3 vezes a mesma disposição do tabuleiro.

3 Neutreeko - Como jogar

A interface disponibilizada permite escolher o modo de jogo pretendido, bem como o nível de dificuldade (se aplicável):

- *Player vs Player*
- *Player vs Bot*
- *Bot vs Bot*

É ainda possível refazer a última jogada (*Undo*) e recriar o último jogo realizado (*Replay*).

Caso o jogador pretenda, pode selecionar o ponto de vista de jogo, passando a câmara a ser controlada automaticamente e variando a sua posição consoante o jogador e modo de jogo. No modo *Player vs Bot*, a câmara permanece fixa na posição escolhida pelo utilizador; no modo *Bot vs Bot*, a câmara adota uma posição lateral; por fim, no modo *Player vs Player*, a câmara alterna entre as duas posições possíveis.

Nos modos *Player vs Player* e *Player vs Bot*, após selecionar uma peça com o rato, tornar-se-ão visíveis as setas que indicam as direções possíveis. Selecionando uma dessas setas será desencadeado automaticamente o movimento da respetiva peça para a casa de destino.