



## MANUAL DE UTILIZAÇÃO



Francisco dos Santos ei01088  
Nuno Cerqueira ei01036  
Turma 3EIC2 – Novembro de 2003

## ARQUITECTURA DO SISTEMA

### Descrição do Sistema

O sistema, na sua generalidade, pode ser descrito pelo diagrama contido na figura 7.

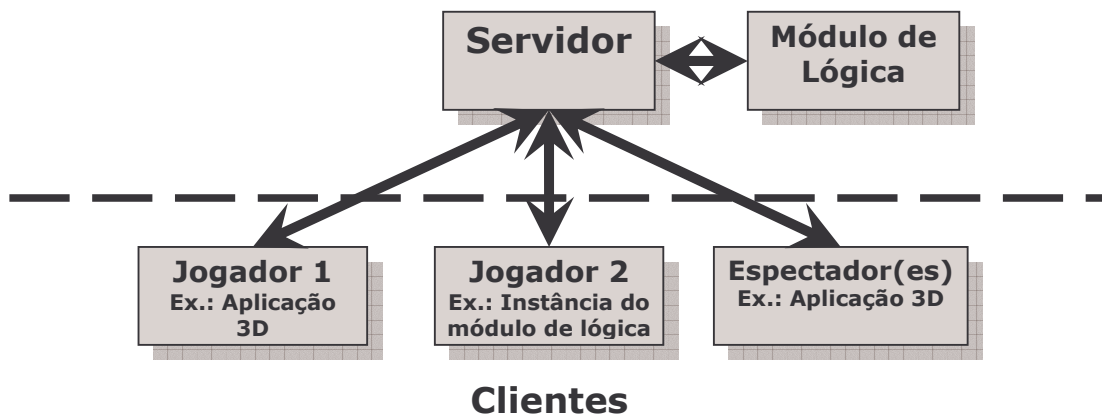


Figura 7 – Diagrama da arquitectura do *Sistema de Jogo Multi-Jogador*, com suporte para *Aplicação de Visualização* em 3D

O Módulo de Lógica deve aguardar comunicações do Servidor na porta 6001, e os Clientes devem-se ligar ao Servidor na porta 6000.

Para funcionar, em primeiro deve-se consultar o módulo de *Prolog* e chamar o predicado **gameserver(6001)**, no qual 6001 é a porta padrão. Em seguida deve-se correr o Servidor (já configurado) e após este os Clientes (que são configuráveis ao serem iniciados). De notar que os Clientes do tipo Espectador só se podem ligar até ao momento em que se liga o segundo Cliente Jogador.

# MENUS DE OPÇÕES

## Menu Inicial (Configuração do Jogo)

IP do computador onde o Servidor corre

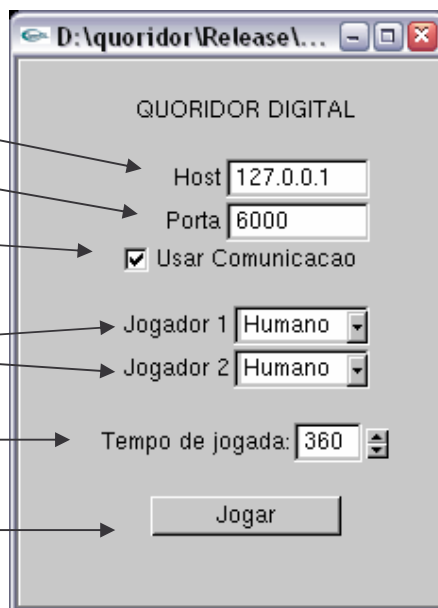
Porta do Servidor (por defeito 6000)

Ligar ao Servidor

Tipo dos jogadores na aplicação actual  
(Humano / Remoto)

Tempo máximo de jogada

Iniciar o jogo



## Menu Lateral

### Câmaras (Configuração dos Modos de Vista)

Câmaras predefinidas

Opção de mudança de câmara automática

### Jogo (Opções de Comando do Jogo)

Anular o jogo corrente (caso não tenha terminado) e iniciar um novo

Reconfiguração do marcador a 0-0

Anulação da última jogada efectuada

### Filme do Jogo (Visualização do Decurso do Jogo actual)

Jogada anterior

Jogada seguinte

Primeira jogada

Jogada actual

Animação ininterrupta da jogada mostrada até à actual

### Temas (Configuração do Aspecto Visual do Jogo)

Temas configuráveis definidos em temas/temas.ini  
(também acessíveis pelas teclas **1** a **9**)



# INTERACÇÃO COM O UTILIZADOR

## **Peças do Jogo**

A selecção e deslocação das peças são realizadas por **drag** e **snap**, de forma a facilitar a utilização do jogo por parte do utilizador.

Só as peças que podem ser movimentadas permitem interacção e o **snap** é apenas efectuado para locais onde é possível colocar as peças (sem no entanto ser feita a verificação da possibilidade da jogada).

O jogador a quem pertence a vez de jogar tem o seu peão com um **highlight**.

## **Controlo da Câmara Livre**

A rotação da câmara é sempre efectuada em relação ao centro do tabuleiro, e só permitida em dois eixos (movimentação lateral em volta do tabuleiro e vertical até ao cimo do tabuleiro).

Estas rotações são limitadas, não sendo possível a situação de ficar de "pernas para o ar", por baixo do tabuleiro, ou inclinado lateralmente.

Esta rotação pode ser efectuada com auxílio das **setas de direcção** do teclado ou com **drag do botão direito** do rato.

A movimentação da câmara só é permitida num eixo: "da frente para trás", de forma a evitar posicionamentos sem significado e de recuperação difícil.

É limitada tanto ao perto como ao longe, para evitar sair do cenário "útil".

Esta movimentação pode ser efectuada com auxílio das teclas **page up** e **page down** do teclado ou com **drag do botão direito** do rato, combinado com a **tecla 0** do **Numeric Pad**.

As paredes podem ser rodadas recorrendo ao uso da tecla de **espaço** do teclado, quando estiverem seleccionadas.