

Manual do Bovo

Aron Bostrom

Eugene Trounev

Tradução: Luiz Fernando Ranghetti



Manual do Bovo

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Como jogar	6
3	Regras do jogo, estratégias e dicas	8
3.1	Regras do jogo	8
3.2	Dicas de jogo	8
4	Resumo da interface	10
4.1	Itens dos menus	10
5	Perguntas frequentes	11
6	Créditos e licença	12

Resumo

Esta documentação descreve a versão 1.1 do jogo Bovo

Capítulo 1

Introdução

TIPO DE JOGO:
Tabuleiro, arcade

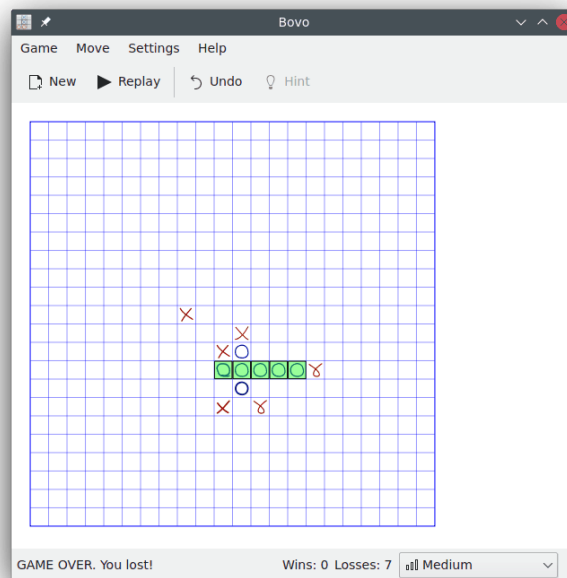
NÚMERO DE POSSÍVEIS JOGADORES:
Dois

O Bovo é um jogo do tipo do Gomoku (do Japonês *gomoku narabe* lit. "cinco pontos") para dois jogadores, onde os adversários alternam na colocação das suas marcas respectivas no tabuleiro. O objetivo deste jogo é conectar cinco das suas peças numa linha não-interrompida na vertical, horizontal ou diagonal.

NOTA:
Também conhecido como: Conectar Cinco, Cinco-em-Linha, X e O, Bolas e Cruzes

Capítulo 2

Como jogar



OBJETIVO:

Conecte 5 peças suas em uma linha não-interrompida na vertical, horizontal ou diagonal.

Na primeira vez que o Bovo é iniciado, é lançado no modo de demonstração, onde dois jogadores de IA batalham um contra o outro. Você poderá sempre iniciar um jogo novo com o botão **Novo** da barra de ferramentas, a opção do menu **Jogo** → **Novo** ou com o atalho de teclado padrão **Ctrl+N**.

NOTA:

Uma vez que o primeiro jogador tem sempre vantagem sobre o segundo, o Bovo irá alternar os jogadores, trocando-os em cada jogo novo.

Se você for o primeiro jogador - comece o jogo colocando a sua marca em qualquer ponto do campo de jogo. Se for o segundo jogador, espere até que o primeiro jogador acabe de colocar a

Manual do Bovo

sua marca e depois faça você o mesmo. Você poderá colocar a sua marca em qualquer quadrado do campo, a menos que já esteja ocupado por uma outra marca do jogo (seja sua ou do seu adversário).

Você deve colocar as suas peças de uma forma que impeça o seu adversário de ligar cinco marcas numa linha não-interrompida na vertical, horizontal ou diagonal. Ao mesmo tempo, você terá também que tentar ligar cinco marcas suas numa linha não-interrompida na vertical, horizontal ou diagonal. Quem conseguir este feito em primeiro lugar - ganha o jogo.

Capítulo 3

Regras do jogo, estratégias e dicas

3.1 Regras do jogo

- Os jogadores aproveitam os seus turnos para colocar as suas marcas respectivas no campo de jogo.
- Um jogador não poderá mexer a sua marca já colocada ou colocar a sua marca sobre outra.
- Os jogadores não podem passar sua vez.
- O jogador que atingir cinco marcas ligadas numa linha reta (vertical, horizontal ou diagonal) ganha o jogo.

3.2 Dicas de jogo

- Quando o Bovo é iniciado, ele precisa de ser dimensionado. Ajuste a janela do jogo para o tamanho desejado, e o Bovo irá ajustar a área de jogo.
- Na primeira vez que o Bovo é iniciado, é lançado no modo de demonstração, onde dois jogadores de IA batalham um com o outro.
- Quando Bovo é encerrado antes do jogo terminar, o jogo ativo é salvo automaticamente. Se o Bovo detectar um jogo salvo automaticamente na inicialização, ele é restaurado. Caso contrário, o Bovo inicia um modo de demonstração.
- Você poderá sempre iniciar um jogo novo com o botão **Novo** da barra de ferramentas, a opção do menu **Jogo** → **Novo** ou com o atalho de teclado padrão **Ctrl+N**.
- Se for iniciado um jogo novo quando já existir um ativo, então este jogo será considerado como perda.
- A modificação da dificuldade poderá ser feita com a lista **Dificuldade** do lado direito da barra de estado ou na opção do menu **Configurações** → **Dificuldade**.
- O resultado da mudança de dificuldade acontece imediatamente.
- Você poderá alterar o tema do Bovo na opção do menu **Configurações** → **Tema**. O tema irá mudar então imediatamente.
- A animação poderá ser ativada ou desativada como desejar na opção do menu **Configurações** → **Animação**.

Manual do Bovo

- Se você perceber que fez uma jogada muito ruim, poderá anular a sua última jogada na barra de ferramentas, no menu ou com o atalho de teclado padrão **Ctrl+Z**.
Você poderá continuar a anular jogadas até atingir o início do jogo.
- Se não souber qual jogada efetuar, poderá obter uma sugestão do computador com o botão **Dica**. A peça do jogo sugerida pela IA do Bovo irá então piscar durante um breve período de tempo.
- Quando um jogo terminar, fica ativa a opção de **Repetição**, a qual irá iniciar uma repetição do último jogo.

Capítulo 4

Resumo da interface

4.1 Itens dos menus

Jogo → Novo (Ctrl+N)

Inicia um novo jogo.

Jogo → Repetir

Repete o último jogo.

Jogo → Sair (Ctrl+Q)

Selecionando este item, o jogo atual será finalizado e fechará o Bovo.

Mover → Desfazer (Ctrl+Z)

Desfaz a última jogada realizada.

Mover → Dica (H)

Apresenta uma sugestão para a próxima jogada. A peça do jogo sugerida pela Inteligência Artificial do Bovo irá então piscar durante um breve período de tempo.

Configurações → Tema

Escolha um dos temas **Scribble**, **Alto Contraste**, **Espacial** ou **Gomoku** para o jogo.

Configurações → Animação

Ativa ou desativa as animações.

Configurações → Dificuldade

Escolha a dificuldade do jogo a partir dos vários níveis, desde **Extremamente fácil** até **Impossível**.

O Bovo possui os itens de menu normais do KDE para a **Configurações** e **Ajuda**; para mais informações, leia as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Perguntas frequentes

1. *Eu quero alterar o visual do jogo. É possível?*
Sim. Para alterar o visual do Bovo, você pode usar a opção do **Configurações** → **Tema**.
2. *Eu posso usar o teclado para jogar neste jogo?*
Não. O jogo Bovo não pode ser jogado com o teclado.
3. *Eu tenho que sair do jogo agora, mas ainda não terminei. Posso salvar a minha situação atual?*
Não. Não existe o recurso de 'Salvar' no Bovo, mas o Bovo restaura o último jogo não terminado ao iniciar.
4. *Onde aparecem os recordes?*
O Bovo não tem este recurso.

Capítulo 6

Créditos e licença

Bovo

Programa com 'copyright' 2002, 2007 de Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Direitos autorais da documentação 2007 Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Tradução de Luiz Fernando Ranghetti elchevive@opensuse.org

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).