

Fluxograma: ex11 - Cave Whisper

Pedro Victor B. A. Souza
Jamerson David A. Queiroz

26 de abril de 2025

Resumo

Assunto: Fluxograma do jogo "Cave Whisper"

Jogo de aventura em texto com múltiplas escolhas onde o jogador encontra uma caverna misteriosa e deve tomar decisões que levam a diferentes finais. O jogo apresenta três objetos principais (tocha, espelho e livro antigo) e múltiplos caminhos possíveis.

Após a modelagem do fluxograma e desenvolvimento da lógica de programação em algoritmo, o programa será implementado na Linguagem de Programação C.

Local: Escola Politécnica de Pernambuco - UPE/POLI

Órgão Financiador: N/A

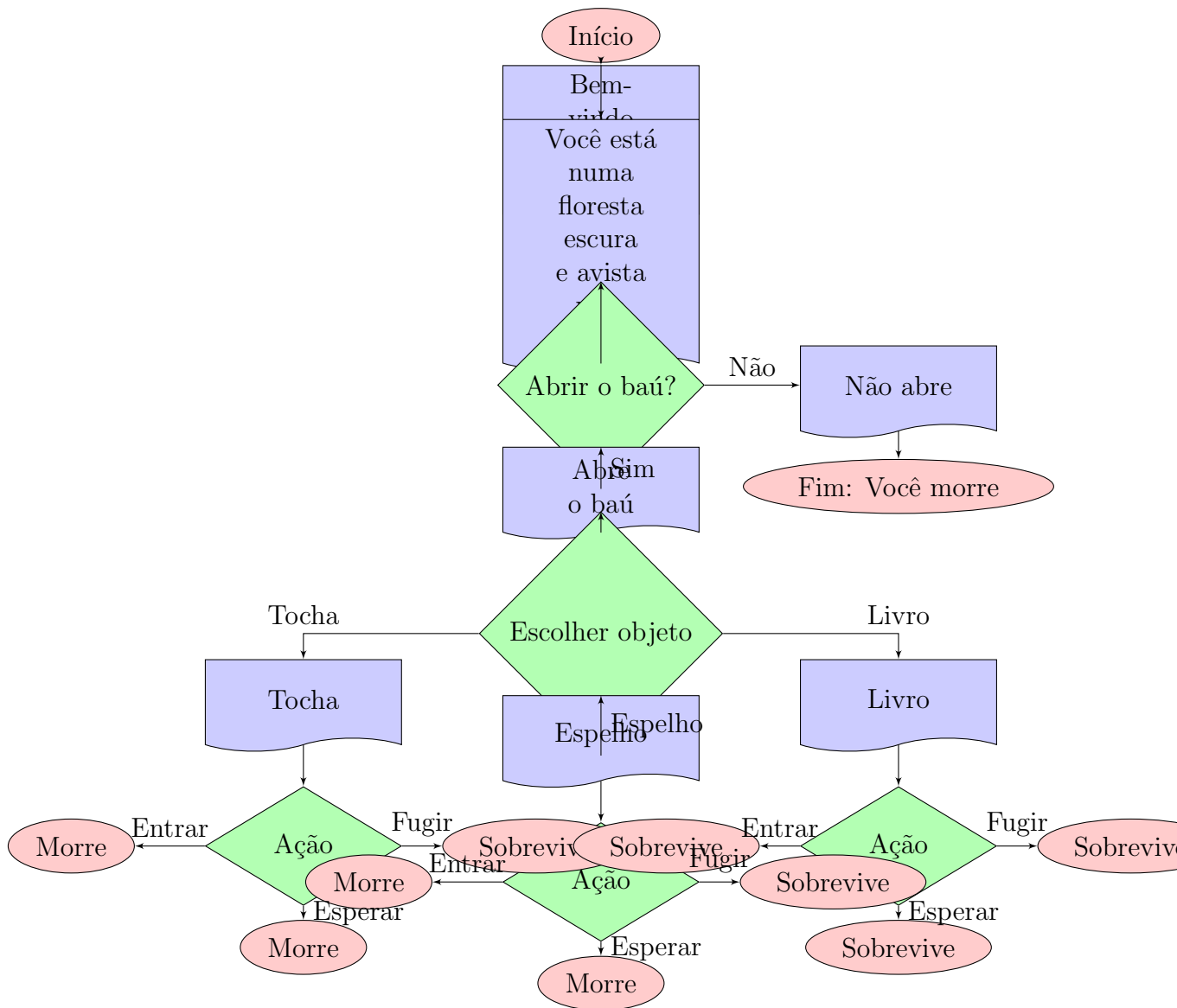
Caracterização: Modelagem, Projeto e Implementação de Software em Linguagem C

1 Introdução

O jogo "Cave Whisper" é uma aventura interativa em texto onde o jogador se encontra em uma floresta escura e descobre uma caverna misteriosa. O jogo apresenta múltiplas escolhas que levam a diferentes finais, alguns positivos e outros negativos.

O programa foi modelado em *fluxograma* para representar visualmente todas as possíveis decisões e seus resultados. Em seguida, a lógica foi desenvolvida em formato de *algoritmo* e finalmente implementada em Linguagem de Programação C.

2 Fluxograma



Detalhamento dos Autores

Discentes

1. **Nome Completo:** Pedro Victor B. A. Souza

Email: pvbas@poli.br

Endereço:

Matrícula:

CPF:

RG:

Telefone:

Currículo Lattes:

2. **Nome Completo:** Jamerson David A. Queiroz

Email: jdaq@poli.br

Endereço:

Matrícula:

CPF:

RG:

Telefone:

Currículo Lattes:

Docentes

1. **Nome Completo:** Ruben Carlo Benante

Email: rcb@upe.br

Matrícula: 11238-0

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3366717378277623>

Referências

- [1] BENANTE, R. C. *Geração de Trajetórias de Estados por Mapas Auto-organizáveis com Topologia Dinâmica*. Doutorado em ciências da computação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008.
- [2] SCHILDT, H., AND MAYER, R. *C completo e total*. Pearson Education do Brasil, 1996.