

Fluxograma: nome do fluxograma

**Felipe Silva Fernandes
Leandro Soares Amorim
Luiz Eduardo de Lima Dias**

27 de abril de 2025

Resumo Assunto: Jogo Adventure Text.

O programa Adventure Text é um jogo onde o usuário fará escolhas a partir de duas perguntas, se ele acertar ele vence o jogo se ele errar perderá o jogo. Neste artigo iremos apresentar o seu fluxograma completo. 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 '

Orgão Financiador: N/A

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

Introdução: Este programa é uma implementação de um jogo de aventura interativo baseado em texto, onde o jogador é desafiado a tomar decisões em sequência, influenciando o fluxo do jogo e determinando o seu resultado final. O jogo inicia com a apresentação de uma história introdutória, fornecendo o contexto da aventura. A partir daí, o jogador é solicitado a escolher um objeto de uma lista fornecida. A escolha do objeto é crucial, pois o jogo valida se ele é correto. Caso o jogador selecione o objeto errado, o jogo resulta em uma morte prematura, e o processo é encerrado. Caso contrário, o jogo prossegue para a próxima etapa, onde o jogador deve escolher um verbo para interagir com o ambiente de forma apropriada. Assim como na etapa anterior, o verbo escolhido é validado, e, caso seja incorreto, o jogador morre, encerrando a partida. Se o verbo escolhido for correto, o jogador alcança a vitória e o jogo chega ao seu término bem-sucedido. O ciclo de decisões (escolha de objeto e verbo) gera uma dinâmica onde o jogador precisa tomar as decisões corretas para evitar falhar e alcançar a conclusão desejada, com um fluxo de execução controlado por condições de validação. O programa será modelado em fluxograma em uma primeira fase, em seguida sua lógica será desenvolvida em formato de algoritmo, para então na terceira fase será implementado em Linguagem de Programação C.

