

Fluxograma: Battle of Forro

Rafael Brayner Rodrigues
Igor Guimaraes Monteiro
Anthony Lucas Dos Santos Silva

20 de outubro de 2024

Resumo

Assunto: programa do jogo Battle of Forro

O programa do jogo Battle of Forro mostra primeiro o menu com duas opções, uma de sair e outra de começar, logo após o jogo começar, você sempre terá duas opções de escolha e no final uma opção de sair do 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

Órgão Financiador: N/A

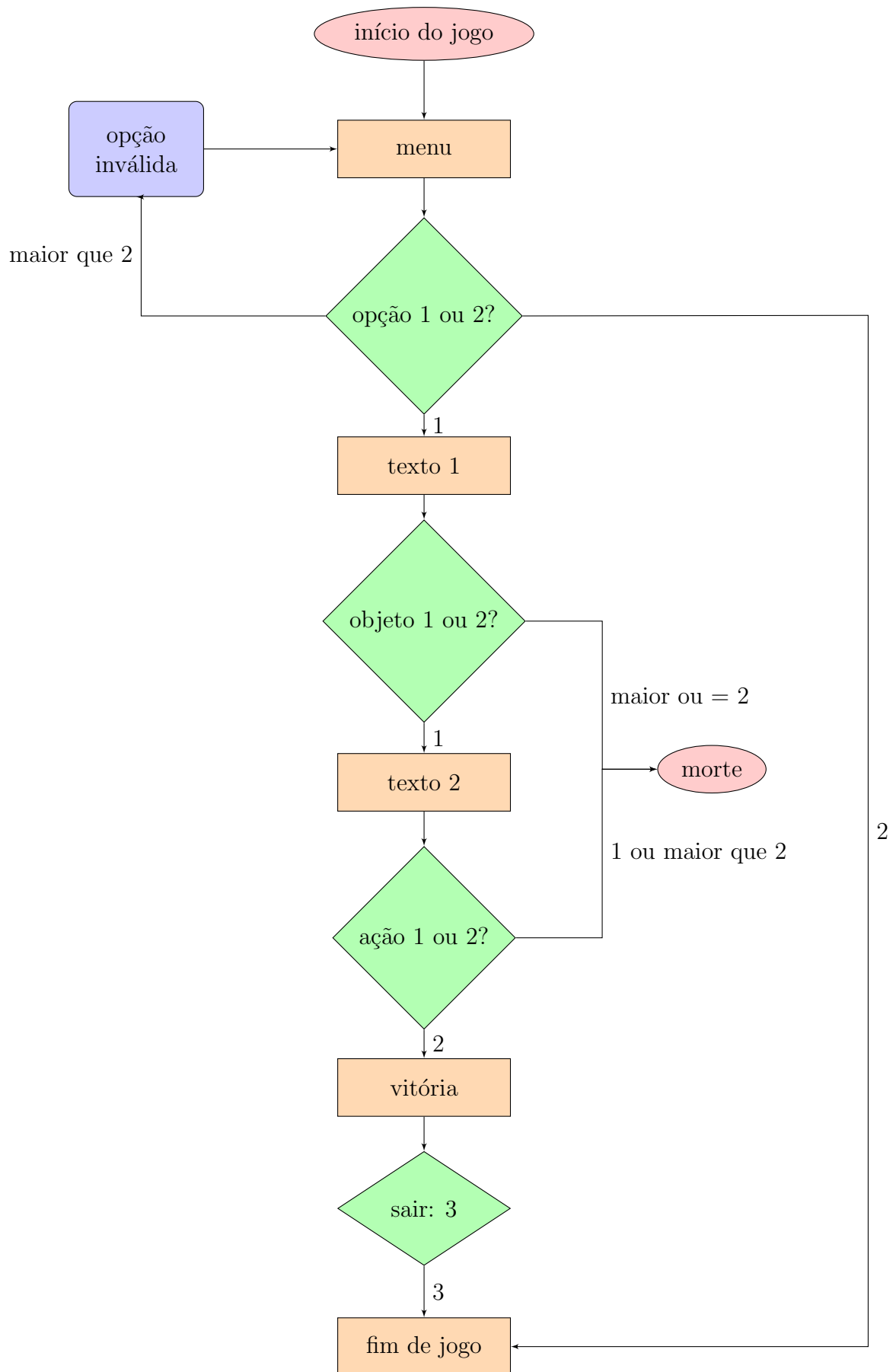
Caracterização: Modelagem, Projeto e Implementação de Software em Linguagem C

1 Introdução

Este programa é um jogo de texto escrito em C, onde o jogador assume o papel de um centurião enfrentando um poderoso inimigo, o Lawbringer. A função **exibirMenu()** começa apresentando um menu com duas opções: iniciar a batalha ou sair do jogo. Se o jogador escolhe iniciar a batalha (opção 1), ele é apresentado ao cenário onde seu time foi derrotado e deve enfrentar o Lawbringer, um cavaleiro poderoso com descrições detalhadas de suas habilidades e armamento. O jogador deve escolher entre duas armas: a **Espada Gladius** (opção 1) e a **Epsilon Axe** (opção 2). Se a Gladius for escolhida, o jogador é informado que essa arma é ideal para combates corpo a corpo, permitindo que prossiga para a próxima parte do jogo. Se a Epsilon Axe for escolhida, o jogador não sabe como usá-la e acaba sendo derrotado. Qualquer outra escolha é considerada inválida, levando à morte do jogador.

Após a escolha da arma, o jogador entra em combate e deve decidir como reagir ao ataque do Lawbringer, que está prestes a desferir um golpe poderoso. As opções são **esquivar-se do ataque**, que resulta na morte do jogador, ou **atacar com um soco**, o que permite derrotar o Lawbringer. Se o jogador vence, é parabenizado e o jogo oferece a opção de sair. Um loop permite que o jogador insira sua escolha para sair (opção 3), e entradas inválidas resultam em mensagens de erro. Se o jogador escolher sair, uma mensagem de despedida é exibida. A função **main()** simplesmente chama **exibirMenu()**, iniciando o jogo. O uso de **exit(0)** permite que o programa seja encerrado de forma limpa ao final do jogo ou após uma derrota.

2 Fluxograma



Detalhamento dos Autores

Discentes

1. **Nome Completo:** Anthony Lucas Dos Santos Silva

Email: alss1@poli.br

2. **Nome Completo:** Rafael Brayner Rodrigues

Email: rbr@poli.br

3. **Nome Completo:** Igor Guimaraes Monteiro

Email: igm1@poli.br

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.