



AnPax - Manual do Jogo

Enredo

No ano de **204X**, a comunidade hacker descobriu a existência de um **vírus spyware** na internet apelidado de **PandoraBox**, este vírus tem atacado muitos computadores da rede.

Três grandes grupos: AppleSnake, SaviourDuck e WinterWolf criaram uma segunda rede de internet conectada a primeira, com o objetivo de capturar esse vírus.

Para capturar o vírus é preciso coletar dados suficientes para criar **3 chaves, as AnPax**, que são chaves capazes de **prender a PandoraBox de uma vez**.

Campanhas

O jogo possui **3 campanhas com 5 missões**, cada uma delas você deve ajudar um dos grupos hacker a **achar uma das chaves AnPax**.

O jogo termina quando você consegue **todas as 3 chaves AnPax**, assim capturando o vírus PandoraBox.

Cada uma das campanhas é focada em um assunto de **lógica**, sendo:

- ◇ **Campanha WinterWolf >> Manipulação de variáveis**
- ◇ **Campanha SaviourDuck >> Estruturas de decisão**

- ◇ **Campanha AppleSnake >> Estruturas de repetição**

Jogabilidade

O jogador deve **resolver desafios de lógica utilizando cartas de programação**, que são uma forma resumida de conceitos de programação.

Ele recebe cartas para resolver o desafio lógico, devendo **colocá-las uma ao lado da outra, numa ordem que formem um algoritmo** capaz de resolver aquele desafio, assim seguindo para a próxima fase.

Conforme avança no jogo, o jogador **recebe mais cartas e os desafios se tornam mais difíceis**.

Desafios

Existem 3 categorias de desafios no jogo, que são:

- ◇ **Coletar senhas:** O jogador deve manipular variáveis para descobrir senhas do sistema
- ◇ **Abrir portas lógicas:** O jogador deve abrir portas lógicas utilizando variáveis
- ◇ **Transferência de arquivos:** O jogador deve coletar arquivos e baixá-los em seu computador através de laços de repetição

Modos de Jogo

Há três modos de jogo

- ◇ **Campanha normal:** Jogo com narrativa, o jogador pode retomar o último ponto salvo quando perde.
- ◇ **Campanha rápida:** Jogo sem narrativa, apenas as fases, o jogador pode retomar o último ponto salvo quando perde.
- ◇ **Desafio:** Jogo contínuo, sem checkpoints, o jogador deve iniciar do começo quando perde.

Tempo

Cada fase possui um tempo limite para se resolver um desafio, isso varia de acordo com a campanha

- ◇ **Campanha Normal:** 5 minutos
- ◇ **Campanha rápida:** 5 minutos

- ◇ **Desafio:** 2 minutos

Pontuação

Cada fase concluída aumenta sua pontuação no jogo, sua pontuação na fase será o tempo restante do desafio, então quanto mais rápido for resolvido mais pontos se ganha.

Bônus

O jogador pode comprar bônus na loja, diminuindo sua pontuação final, esses bônus são:

- ◇ **Bônus de tempo:** O jogador pode aumentar o limite de tempo de uma fase.
- ◇ **Dicas:** O jogador pode receber dicas de como resolver aquela fase.
- ◇ **Tentativas extras no modo desafio:** O jogador pode gastar uma tentativa para retomar o jogo no modo desafio de onde parou.

Conquistas

O jogador recebe conquistas por realizar certas ações no jogo:

- ◇ **Completar o modo campanha normal**
- ◇ **Completar o modo campanha rápida**
- ◇ **Completar o modo desafio**
- ◇ **Não utilizar nenhuma dica**
- ◇ **Desbloquear todas as cartas do jogo**
- ◇ **Ler o manual do jogo**
- ◇ **Completar o tutorial**

Cartas

As cartas são utilizadas no jogo para formar a lógica de programação, sendo elas:

- ◇ **Carta variável INT:** Acessa uma variável inteira
- ◇ **Carta variável FLOAT:** Acessa uma variável real
- ◇ **Carta variável CHAR:** Acessa uma variável caractere
- ◇ **Carta variável BOOL:** Acessa uma variável booleana
- ◇ **Carta PRINT:** Exibe o valor de alguma variável
- ◇ **Carta READ:** Altera o valor de alguma variável
- ◇ **Carta de Comparação UPPER:** Compara o valor de duas variáveis

- ◇ **Carta Comparação LOWER:** Compara o valor de duas variáveis
- ◇ **Carta Comparação EQUAL:** Compara o valor de duas variáveis
- ◇ **Carta de decisão IF:** Abre uma estrutura de decisão
- ◇ **Carta de decisão ELSE:** Cria uma exceção dentro da estrutura de decisão
- ◇ **Carta de decisão ENDIF:** Fecha uma estrutura de decisão
- ◇ **Carta de repetição FOR:** Abre uma estrutura de repetição
- ◇ **Carta de repetição ENDFOR:** Fecha uma estrutura de decisão
- ◇ **Carta de repetição WHILE:** Abre uma estrutura de repetição
- ◇ **Carta de repetição ENDWHILE:** Fecha uma estrutura de repetição

Combinações de Cartas

Algumas cartas específicas obedecem uma ordem:

- ◇ **IF + ENDIF :** Cria uma estrutura de decisão
- ◇ **IF + ELSE + ENDIF:** Cria uma estrutura de decisão com exceções
- ◇ **FOR + ENDFOR:** Cria uma estrutura de repetição com contador
- ◇ **WHILE + ENDWHILE:** Cria uma estrutura de repetição com condição
- ◇ **Carta Variável + Carta PRINT:** Mostra a variável na tela
- ◇ **Carta Variável + Carta READ:** Altera o valor de uma variável
- ◇ **Carta Variável + Carta de Comparação + Carta variável:** Compara duas variáveis