

# AnPax Protocolo Invaders - Manual do Jogo

## Enredo

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

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

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

## Campanhas

O jogo possui **3 campanhas com 5 missões**, em 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 **Pandora**.

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 lógica 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.

### Modos de Jogo

- **Campanha normal:** Jogo com narrativa e checkpoints, 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 de acordo com a campanha

- Campanha Normal: 5 minutos
- Desafio: 2 minutos e meio

### Pontuação

Ao completar a fase, o tempo restante do desafio é adicionado a sua pontuação, **quanto mais rápido se resolver o desafio mais pontos se consegue**.

### Bônus

O jogador pode **comprar alguns bônus** na loja, o valor destes bônus é descontado de sua pontuação final:

- **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 **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 de Comparação **LOWER**: Compara o valor de duas variáveis
- Carta de 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