

# AnPax Protocolo Invaders - Manual do Jogo

## Enredo

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

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

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

Há dois modos de jogo

- ◇ **Campanha normal:** Jogo com narrativa, o jogador pode retomar o último ponto salvo quando perde.
- ◇ **Desafio:** Jogo contínuo, sem checkpoints, quando perde, 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

**Cada fase concluída aumenta sua pontuação no jogo**, levando em conta **o tempo** que foi gasto no desafio.

## 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 **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