**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