**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.**

**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, 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
* **Campanha rápida**: 5 minutos
* **Desafio**: 2 minutos

**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 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