Os conceitos utilizados no jogo nesta primeira etapa de desenvolvimento serão:

* Variáveis
* Tipos de dados
* Entrada, processo e saída

Dentro da lógica do jogo, esses conceitos são representados por **cartas**, contendo o **nome** da carta, a **categoria** e o seu **valor**.

**Cartas de variavel:** Sua função é inicializar e armazenar valores do **tipo** definido na carta. Quando inseridas no jogo, elas simbolizam a criação de uma nova variável, cada carta desta vem com um valor definido pelo sistema.

**Cartas de entrada:** Sua função é receber dados e armazená-los dentro de uma carta de variável, quando são inseridas no jogo, elas simbolizam a entrada de dados, este tipo de carta contem o **tipo de entrada** e qual **carta de variável será utilizada** por esta entrada.

**Cartas de processamento:** Elas possuem uma lógica interna própria, simbolizam um processamento dentro do algoritmo e são similares a utilização de uma função dentro do algoritmo. Quando inseridas no jogo, elas necessitam **de parâmetros**, que são as cartas de variáveis, este tipo de carta vem com informações de quais cartas variáveis são necessárias.

**Cartas de saída :** Sua função é exibir as informações processadas, que estão dentro de uma carta variável, quando inseridas no jogo , elas são similares ao print no monitor, este tipo de carta pode ser usada para exibir valores de cartas de variáveis.

As cartas devem ser posicionadas em um tabuleiro conforme sua ordem de execução, da esquerda para a direita, buscando completar a lógica do desafio proposto, se a lógica estiver correta o jogador vence a passa para o próximo desafio.

\*O jogo passa um desafio, o jogador deve posicionar as cartas que estão em sua mão da forma correta, o sistema conta os movimentos do jogador, assim medindo sua pontuação, o objetivo é passar as fases com poucos movimentos de cartas.