**create** **database** churrasco\_do\_ze;

**create** **table** cenas (

idCena **int** **auto\_increment** **primary** **key**,

descricaoCena **text** **not** **null**

);

**insert** **into** cenas (descricaoCena) **values** (**'Zé está preparando um churrasco para os amigos. Ele já tem uma churrasqueira pronta com carvão, mas precisa comprar a carne, o fósforo e a cerveja. Há um grande MERCADO na esquina que pode fornecer tudo o que falta. Não se esqueça de pegar os fósforos para acender a churrasqueira.'**);

**insert** **into** cenas (descricaoCena) **values** (**'Você está no mercado. Precisa pegar a CARNE a CERVEJA e o FÓSFORO, e depois retornar para CASA para fazer o belo churrasco.'**);

**insert** **into** cenas (descricaoCena) **values** (**'De volta à casa, você pode verificar o que você já coletou e preparar o churrasco. A CHURRASQUEIRA está pronta para ser acesa, você só precisa do fósforo.'**);

**insert** **into** cenas (descricaoCena) **values** (**'Com a churrasqueira acesa, é hora de colocar a carne na GRELHA, assar a carne e abrir uma CERVEJA.'**);

**insert** **into** cenas (descricaoCena) **values** (**'Com a carne assando e a cerveja na mão, você se senta para aproveitar o churrasco. Seus amigos começam a chegar, e todos estão prontos para se divertir e saborear a refeição deliciosa. Você se sente satisfeito, sabendo que fez um excelente trabalho preparando tudo. O churrasco do Zé foi um sucesso!'**);

**select** \* **from** cenas

**create** **table** comandos (

idComando **int** **auto\_increment** **primary** **key**,

comando **varchar**(255) **not** **null**,

descricao **text**

);

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values** (**'help'**, **'Exibe o menu de ajuda do Jogo: \nUSE [ITEM]: interage com o item da cena\nCHECK [ITEM]: mostra a descrição do objeto na cena\nGET [ITEM]: Se possível, adiciona o item ao inventário\nINVENTORY: mostra os itens que estão no inventário\nUSE (INVENTORY\_ITEM) WITH (SCENE\_ITEM): Realiza a ação utilizando um item do inventário com um item da cena\nSAVE: salva o jogo\nLOAD: carrega um jogo salvo\nRESTART: reinicia o jogo'**);

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values** (**'use mercado'**, **'Vai para o mercado para fazer as compras.'**)

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values** (**'get carne'**, **'Pega a carne e adiciona ao inventário.'**)

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values** (**'get cerveja'**, **'Pega a cerveja e adiciona ao inventário.'**)

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values** (**'get fósforo'**, **'Pega o fósforo e adiciona ao inventário.'**)

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values** (**'use casa'**, **'Volta para casa.'**)

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values** (**'use fósforo with churrasqueira'**, **'Acende a churrasqueira com o fósforo.'**)

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values**(**'check fósforo'**, **'Verifica se o fósforo está disponível e pronto para uso.'**)

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values** (**'use carne with grelha'**, **'Coloca a carne na grelha.'**)

**insert** **into** comandos (comando, descricao) **values**(**'use cerveja'**, **'Abre uma cerveja para curtir o churrasco.'**)

**CREATE** **TABLE** objetos (

idObjeto **INT** **AUTO\_INCREMENT** **PRIMARY** **KEY**,

idCena **INT**,

nomeObjeto **VARCHAR**(255) **NOT** **NULL**,

descricaoObjeto **TEXT**,

resultadoPositivo **TEXT**,

resultadoNegativo **TEXT**,

comandoCorreto **VARCHAR**(255) **NOT** **NULL**,

proximaCena **INT**,

podeCarregar **BOOLEAN** **NOT** **NULL**,

**FOREIGN** **KEY** (idCena) **REFERENCES** cenas(idCena),

**FOREIGN** **KEY** (proximaCena) **REFERENCES** cenas(idCena)

);

**CREATE** **TABLE** inventario (

idInventario **INT** **AUTO\_INCREMENT** **PRIMARY** **KEY**,

idObjeto **INT**,

quantidade **INT** **DEFAULT** 1,

**FOREIGN** **KEY** (idObjeto) **REFERENCES** objetos(idObjeto)

);

**CREATE** **TABLE** jogos\_salvos (

idJogo **INT** **AUTO\_INCREMENT** **PRIMARY** **KEY**,

idCenaAtual **INT**,

dataHora **TIMESTAMP** **DEFAULT** **CURRENT\_TIMESTAMP**,

**FOREIGN** **KEY** (idCenaAtual) **REFERENCES** cenas(idCena)

);

**select** \* **from** objetos o

**INSERT** **INTO** objetos (idCena, nomeObjeto, descricaoObjeto, resultadoPositivo, resultadoNegativo, comandoCorreto, proximaCena, podeCarregar) **VALUES**

(1, **'MERCADO'**, **'Um grande mercado na esquina, com uma variedade de produtos. Perfeito para encontrar tudo o que falta para o churrasco.'**, **NULL**, **NULL**, **'use mercado'**, 2, **false**),

(2, **'CARNE'**, **'Uma bela peça de carne para o churrasco.'**, **'Você escolhe a melhor ponta de peito e adiciona ao seu inventário.'**, **'Você escolhe a melhor carne e coloca no carrinho.'**, **'get carne'**, **NULL**, **true**),

(2, **'CERVEJA'**, **'Uma caixa de cerveja gelada, ideal para acompanhar o churrasco.'**, **'Você pega uma caixa de cerveja gelada e adiciona ao seu inventário.'**, **'Você pega uma cerveja gelada e coloca no carrinho.'**, **'get cerveja'**, **NULL**, **true**),

(2, **'FÓSFORO'**, **'Uma caixa de fósforos, essencial para acender a churrasqueira.'**, **'Você pega uma caixa de fósforos e adiciona ao seu inventário.'**, **'Você pega a caixa de fósforos e coloca no carrinho.'**, **'get fósforo'**, **NULL**, **true**),

(2, **'CASA'**, **'Você volta para a casa onde a churrasqueira está montada.'**, **NULL**, **NULL**, **'use casa'**, 3, **false**),

(3, **'CHURRASQUEIRA'**, **'A churrasqueira está pronta para ser acesa, com carvão já colocado.'**, **NULL**, **NULL**, **'use fósforo with churrasqueira'**, 4, **false**),

(3, **'FÓSFORO'**, **'Já compramos o fósforo no mercado, só falta utilizá-lo para acender a churrasqueira.'**, **'Você utiliza o fósforo para acender a churrasqueira.'**, **'Você não conseguiu acender a churrasqueira.'**, **'check fósforo'**, **NULL**, **true**),

(4, **'GRELHA'**, **'A grelha está bem quente, pronta para receber a carne.'**, **NULL**, **NULL**, **'use carne with grelha'**, **NULL**, **false**),

(4, **'CERVEJA'**, **'Uma cerveja gelada, perfeita para relaxar enquanto o churrasco acontece.'**, **'Você abriu a cerveja e está pronto para relaxar.'**, **'Você precisa assar a carne para os convidados primeiro.'**, **'use cerveja'**, **NULL**, **true**),

(4, **'CARNE'**, **'Você já comprou a carne no mercado. Agora é hora de colocá-la na grelha para assar.'**, **'Você coloca a carne na grelha. O aroma delicioso começa a se espalhar.'**, **'Você ainda não comprou a carne.'**, **'check carne'**, **NULL**, **true**);

**CREATE** **TABLE** itens\_cena (

idItemCena **INT** **AUTO\_INCREMENT** **PRIMARY** **KEY**,

idObjeto **INT**,

idCena **INT**,

**FOREIGN** **KEY** (idCena) **REFERENCES** cenas(idCena),

**FOREIGN** **KEY** (idObjeto) **REFERENCES** objetos(idObjeto)

);

**select** \* **from** comandos

**select** \* **from** cenas

**select** \* **from** jogos\_salvos

**alter** **table** inventario **drop** **column** quantidade

**delete** **from** jogos\_salvos

**select** \* **from** objetos

**select** \* **from** inventario

**SELECT** **COUNT**(\*) **FROM** Inventario

**update** cenas **set** descricaoCena = **'Cena 5: \nCom a carne assando e a cerveja na mão, você se senta para aproveitar o churrasco. Seus amigos começam a chegar, e todos estão prontos para se divertir e saborear a refeição deliciosa. Você se sente satisfeito, sabendo que fez um excelente trabalho preparando tudo. O churrasco do Zé foi um sucesso!'** **where** idCena =5

**update** comandos **set** descricao = **'Exibe o menu de ajuda do Jogo: \nUSE [ITEM]: interage com o item da cena \nGET [ITEM]: Se possível, adiciona o item ao inventário \nUSE (INVENTORY\_ITEM) WITH (SCENE\_ITEM): Realiza a ação utilizando um item do inventário com um item da cena'** **where** idComando = 1;

**update** objetos **set** resultadoPositivo = **'Você coloca a carne na grelha. O aroma delicioso começa a se espalhar. Agora só precisa abrir uma CERVEJA e aproveitar o churrasco'** **where** idObjeto = 8

**update** cenas **set** descricaoCena = **'Com a churrasqueira acesa, é hora de colocar a CARNE na GRELHA!!'** **where** idCena = 4