

Flash: O Catador de Milhos

O TEMPO É SEU MAIOR DESAFIO

HISTÓRIA

A HISTÓRIA DO FLASH CATA MILHO SE INICIA APÓS O NASCIMENTO DO GAROTINHO BARRY ALLEN. ELE NASCEU NO INÍCIO DO SÉCULO 20, ÉPOCA EM QUE AS MÁQUINAS DE ESCREVER ERAM UMA FEBRE, ASSIM COMO OS DATILOGRÁFOS. O PAI DE BARRY ERA UM DATILÓGRAFO FAMOSO, SEMPRE ENSINAVA AO SEU FILHO AS TÉCNICAS DE DIGITAÇÃO DESDE CEDO. MAS BARRY SEMPRE DEMORAVA UM TEMPO MAIOR PARA DIGITAR QUE SEUS COLEGAS.

CERTA VEZ EM UM CAMPEONATO DE DATILOGRAFIA QUE OCORREU NA ESCOLA, O TEMPO DE DIGITAÇÃO DO ALLEN FOI TÃO GRANDE QUE ELE FOI DESCLASSIFICADO DO CAMPEONATO. ESSE DIA FOI TRAUMATIZANTE PARA BARRY, POIS ELE SE VIA INCAPAZ DE SEGUIR O LEGADO DE SEU PAI. TRISTE E DESMOTIVADO, BARRY DECIDE SAIR DO GINÁSIO ONDE OCORRIA O CAMPEONATO. ERA UM DIA DE FORTE TEMPESTADE, CHOVIA MUITO, MUITOS RAIOS E TROVOADAS. MAS O BARRY SÓ QUERIA ESTAR EM SEU QUARTO, POIS LÁ NINGUÉM PODERIA RIR DA CARA DELE, ENTÃO ELE CORREU DALI.

EM MEIO A FORTES CHUVAS, BARRY CORRIA! CORRIA, CORRIA E CORRIA. EM SUA CABEÇA SÓ PASSAVA O QUESTIONAMENTO, 'POR QUE AQUELE MONTE DE CATA MILHO DIGITAM MAIS RÁPIDO DO QUE EU?'. CHEGANDO A POUCOS METROS DE SUA CASA, CAIU UM RAIO DO CÉU QUE ATINGIU BARRY. QUANDO FOI ATINGIDO PELO RAIO, ALLEN DESMAIOU, EM SEGUIDA FOI LEVADO PARA O MÉDICO AINDA COM VIDA. FICOU EM COMA POR 6 MESES, E ENTÃO VOLTOU A TER SAÚDE.

CERTO DIA VENDO SEU PAI CANSADO NA SALA DIGITANDO UM LIVRO, OFERECIU AJUDA AO SEU PAI. BARRY PERGUNTOU 'PAI! POSSO AJUDAR O SENHOR A CATAR MILHOS?' O PAI DELE SURPRESO E DESCONFIANTE CEDEU A CADEIRA PARA O FILHO. PARA SURPRESA DO PAI E DO PRÓPRIO BARRY ELE DIGITOU UMA FOLHA 100.000 VEZES MAIS RÁPIDO QUE O PAI. A AMPULHETA DO PAI DE BARRY SÓ TINHA DERRAMADO 1 GRÃO DE AREIA, E TODA REDAÇÃO ESTAVA ESCRITA. AMBOS FICARAM MUITO FELIZES, E FOI QUESTÃO DE DIAS ATÉ TODA CIDADE SABER.

TODOS OS MORADORES DA CIDADE FICAVAM CURIOSOS COM A HISTÓRIA DE BARRY E QUERIAM DESAFIÁ-LO AMISTOSAMENTE. ELE ERA CHAMADO PELA MÍDIA COMO 'O FLASH CATADOR DE MILHOS'. PARA ORQUESTRAR TAL CAMPEONATO, A EQUIPE DA ESCOLA CONTRATOU TRÊS PROGRAMADORES (FABRICIA E., LUCAS A. E YAGO) PARA FAZER UM PROGRAMA QUE SORTEASSE LETRAS, NUMEROS, SENTENÇAS OU PALAVRAS. TAL PROGRAMA, IRIA MARCAR O TEMPO INICIAL E FINAL DA DIGITAÇÃO. QUEM DIGITASSE MAIS RÁPIDO VENCERIA O FLASH. OS PRÓXIMOS CAPÍTULOS DESSA HISTÓRIA É VOCÊ QUEM ESCREVE, JOGANDO NOSSO QUERIDO JOGO. O FLASH CATA MILHOS, SERÁ O VENCEDOR DA PARTIDA.

OBJETIVO DO JOGO

DIGITAR O MAIS RÁPIDO QUE PUDER, COMO O FLASH

O QUE DIGITAR?

- ★ LETRAS (A-Z);
- ★ NÚMEROS INT(0-100);
- ★ PALAVRAS ENGRAÇADAS;
- ★ FRASES QUE ENROLAM A LÍNGUA

REGRAS DO JOGO

- ⚡ SÃO PERMITIDOS NO MÁXIMO 5 PLAYERS POR PARTIDA E NO MÍNIMO 2;
- ⚡ É PERMITIDO OPTAR PELA QUANTIDADE DE SORTEIOS DENTRO DO INTERVALO ENTRE 5 E 10;
- ⚡ NA RODADA SÓ SERÃO COMPUTADAS AS DIGITAÇÕES CORRETAS. CASO A DIGITAÇÃO CONTENHA ERRO, SERÁ SOLICITADA UMA NOVA DIGITAÇÃO;
- ⚡ USE A TECLA ENTER PARA VALIDAR CADA DIGITAÇÃO E NAVEGAR PELO GAME

ENTRAR NO JOGO ▶