

TEMPLATE PARA ENTREGA DO PROJETO DA DISCIPLINA

Programação Orientada a Objetos

Fase 1 - Descrição do Enigma

Nome do estudante:

João Jacques Amann da Rosa

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Desenho do mapa:



DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

O jogo se passa no Castelo de Laufen, onde o jogador deve descobrir quem traiu a família real. O objetivo é explorar as salas, encontrar ferramentas e pistas que inocentam os suspeitos, e ao final acusar corretamente o verdadeiro culpado na Cripta Real com a pena da verdade encontrada na jornada. Acusar o personagem errado resulta na derrota.

Durante o jogo, o jogador passará por diferentes ambientes:

- **Saguão Principal** - **Ferramentas:** lanterna_magica **Objetos:** porta_biblioteca (trancada)
- **Salão de Banquetes** - **Ferramentas:** chave_dourada **Objetos:** guardanapo (contém pista revelada com a lanterna)
- **Biblioteca** - **Ferramentas:** cristal_decodificador **Objetos:** estante (revela inocência do conselheiro com o cristal)
- **Torre do Alquimista** - **Ferramentas:** pena_verdade **Objetos:** pocao (revela inocência do príncipe com a pena)
- **Ala dos Servos** - **Ferramentas:** (nenhuma) **Objetos:** diario_dama (revela cumplicidade com a lanterna)
- **Cripta Real** - **Ferramentas:** (nenhuma) **Objetos:** personagens (capitao deve ser acusado com a pena_verdade para vencer)

O jogador precisa combinar as ferramentas certas com os objetos certos, usando lógica e atenção às pistas para avançar.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Comandos disponíveis no jogo:

- pega <ferramenta>
- usa <ferramenta> <objeto>
- sai <nome_da_sala>
- inventario
- Fim

Ao lado uma tabela auxiliar com o mínimo de comandos necessários para vitória.

Ordem	Comando	Descrição
1	pega lanterna_magica	Pega a lanterna mágica no Saguão Principal
2	sai Salao_Banquetes	Vai para o Salão de Banquetes
3	pega chave_dourada	Pega a chave dourada
4	sai Saguao_Principal	Retorna ao Saguão Principal
5	usa chave_dourada porta_biblioteca	Destranca a Biblioteca
6	sai Biblioteca	Entra na Biblioteca
7	sai Torre_Alquimista	Vai para a Torre do Alquimista
8	pega pena_verdade	Coleta a pena da verdade
9	sai Biblioteca	Retorna à Biblioteca
10	sai Saguao_Principal	Retorna ao Saguão Principal
11	sai Salao_Banquetes	Vai ao Salão de Banquetes
12	sai Ala_Servos	Vai para a Ala dos Servos
13	sai Cripta_Real	Entra na Cripta Real
14	usa pena_verdade capitao	Acusa corretamente o Capitão e vence o jogo

GRADU**PUCRS**online

