Hora de Aventura é uma série de desenho animado que segue as aventuras de Finn, um garoto humano, e seu melhor amigo Jake, um cão com poderes mágicos, em um mundo pós-apocalíptico mágico chamado Ooo. Juntos, eles exploram o mundo, enfrentam vilões e interagem com personagens únicos, como a Princesa Jujuba e Marceline a Rainha dos Vampiros. Um dos personagens que existe se chama BMO, ele é um pequenino videogame que ajuda seus amigos Finn e Jake em suas aventuras.

Sabendo disso Jake e Finn pediram para BMO os ajudar a encontrar qual pode ser o reino de suas próximas aventuras, porém BMO ainda não sabe como definir isso, sendo assim nós iremos ajudá-los com um software que nos auxilie a tomar a melhor decisão para suas aventuras.

Então… Crie um programa que:

A – Receba o nome do usuário

B – Receba o nome do último reino que ele esteve se aventurando. Segue os reinos aceitos abaixo:

* Doce
* Fogo
* Gelado
* Geleca
* Caroço
* Vampiros

C – Receba a idade do usuário (Deve ser um valor numérico, sendo no mínimo 0 e no máximo 1000).

D – Receba a quantidade de inimigos derrotados (Deve ser um valor numérico, sendo no mínimo 0, porém não deve haver máximo).

E – Receba a quantidade de moedas de ouro que o usuário tem (Deve ser um valor numérico, sendo no mínimo 0, porém não deve haver máximo).

F – Tenha um botão com o texto "Iniciar Exploração" que ao ser clicado o programa verificará o último reino visitado e se você atende aos requisitos para avançar para o próximo reino (Seguindo a ordem dos reinos abaixo):

1. Se o último reino visitado foi o **Doce** o próximo será o de **Fogo** e os requisitos serão:Ouro maior que 80 e a idade do usuário deve ser a partir de 10 anos de idade.
2. Se o último reino visitado foi o **Fogo** o próximo será o **Gelado** e os requisitos serão: Ouro maior ou igual a 500 e a idade do usuário deve ser menor que 14 anos.
3. Se o último reino visitado foi o **Gelado** o próximo será o de **Geleca** e os requisitos serão: Ouro deve ser entre 3000 e 5000 e a idade do usuário deve estar entre 15 e 17 anos e as eliminações devem sair menores que 60.
4. Se o último reino visitado foi o **Geleca** o próximo será o **Caroço**  e os requisitos serão: Ouro deve ser entre 5001 e 8999 e a idade do usuário deve ser entre 19 e 32 anos de idade e as eliminações devem ser entre 100 e 150.
5. Se o último reino visitado foi o **Caroço** o próximo será o **Vampiros** e os requisitos serão: Ouro maior que 9000 e as eliminações devem ser maiores ou iguais a 200 e o usuário ter a idade entre 754 e 1000 anos de idade.

Se o usuário tiver os requisitos necessários o programa deverá apresentar as seguintes informações dependendo do reino que ele foi:

1. Fogo (Deverá aparecer em uma **div** as seguintes informações: “Olá **X,** que bom te ver por aqui. Ao entrar no reino de fogo o seu dinheiro ganhará um acréscimo de 8% em moedas de ouro que será **Y** moedas, sendo assim o valor total do seu dinheiro agora será de **Z** moedas” e além disso deve aparecer um **alerta** com o texto: “Tome cuidado para não se apaixonar pela princesa de fogo!”).
2. Gelado (Deverá aparecer em um **span** as seguintes informações: “Olá **X,** que bom te ver por aqui. Ao entrar no reino de gelo o seu dinheiro sofrerá uma perda de 13% em moedas de ouro que será **Y** moedas, sendo assim o valor total do seu dinheiro agora será de **Z** moedas” e além disso deve aparecer um **alerta** com o texto: “Dê um olá ao Gunter por ele ser um pinguim maneiro”).
3. Geleca (Deverá aparecer em um **parágrafo** as seguintes informações: “Olá **X,** que bom te ver por aqui. Ao entrar no reino de geleca o seu dinheiro sofrerá uma perda de 31% em moedas de ouro que será **Y** moedas, porém haverá um acréscimo de 2000 moedas de ouro, sendo assim o valor total do seu dinheiro agora será de **Z** moedas” e além disso deve aparecer um **alerta** com o texto: “Tome cuidado com as amoebas que surgirem pelo caminho”).
4. Caroço (Deverá aparecer em **itálico** as seguintes informações: “Olá **X,** que bom te ver por aqui. Ao entrar no reino de caroço o seu dinheiro ganhará um acréscimo de 28.6% em moedas de ouro que será **Y** moedas, sendo assim o valor total do seu dinheiro agora será de **Z** moedas” e além disso deve aparecer um **alerta** com o texto: “Mande um abraço para a princesa caroço”).
5. Vampiros (Deverá aparecer em **negrito** as seguintes informações: “Olá **X,** que bom te ver por aqui. Ao entrar no reino dos vampiros o seu dinheiro ganhará um acréscimo de 62.98% em moedas de ouro e perderá desse total 87.12% em moedas de ouro que será o equivalente a **Y** moedas, sendo assim o valor total do seu dinheiro agora será de **Z** moedas” e além disso deve aparecer um **alerta** com o texto: “A cor vermelha vai salvar a sua vida nesse lugar”).

**IMPORTANTE:** Se o usuário disser que está no Vampiros, simplesmente mande um alerta com “Parabéns, você concluiu com maestria todos os reinos”.

**X** = Nome do usuário

**Y** = Valor calculado dos ganhos ou perdas em moedas de ouro.

**Z** = Total de dinheiro contando os ganhos ou perdas que teve no reino.

Se o usuário **não** tiver os requisitos necessários o programa deverá exibir um **alerta** dizendo: “Você não pode ir para o reino **A** pois você está **B**”

**A** = Nome do reino

**B =** O que impediu ele de ir ao reino (Se for idade: “Muito Novo” ou “Muito Velho”, se for dinheiro “Muito pobre” ou “Muito Rico” e se for inimigos abatidos “Muito Fraco” ou “Muito Forte”).