



Linguagem para RPG

Lincoln
Rodrigo

Motivação

- A LinguagemRPG foi criada para simplificar a elaboração de aventuras de RPG simplificadas, com dialogos, charadas(condicionais) e combates (loops).
- Estrutura clara, simples e consistente para a construção das aventuras de RPG.
- A principal motivação da LinguagemRPG é permitir que jogadores de RPG possam criar aventuras sem a precisarem conhecer muito de programação.

Características

- A LinguagemRPG possui uma sintaxe clara e direta, semelhante a pseudocódigo, facilitando a compreensão e a escrita das aventuras de RPG.
- Permite a criação de sessões com múltiplos rounds de interação, fornecendo flexibilidade na estruturação das narrativas e no desenvolvimento de personagens e desafios..
- Oferece suporte para conversas com NPCs, charadas e combates, além de possibilitar a verificação de respostas corretas ou erradas, permitindo a construção de diferentes caminhos na história.

Estrutura da Linguagem

Sessão:

Bloco principal que contém a aventura, oferecendo um ponto de partida para a criação e organização do enredo e das interações do jogo

Criar_jogador e round:

Permite a definição de personagens jogadores e a criação de múltiplos rounds de interação, possibilitando a construção de narrativas dinâmicas e envolventes. um ponto de partida para a criação e organização do enredo

Curiosidades

Escolhi o tema de RPG por ele está bastante presente na minha vida a alguns anos. Meu gosto por rpg começou 9º ano quando comecei a escutar os NerdCasts especiais de RPG. Após isso, comecei a me aventurar pelos sistemas de RPG, já joguei sistemas clássicos como Dungeons & Dragons até sistemas mais novos, mestrando a sessão, como o sistema de Hora de Aventura (uma desenho da Cartoon Network que o roteiro dos episódios eram escritos após os roteiristas jogarem rpg).

Exemplo de conversa

```
1 sessao{
2     criar_jogador(){
3         nome: "Jogador 1"
4         vida: 100
5         arma: "Espada"
6         dano: 10
7     }
8     round(npc){
9         npc_fala("Ola, aventureiro!")
10        jogador_fala("Ola, quem e voce?")
11    }
12    round(npc){
13        npc_fala("Sou o ferreiro da vila, seja bem vindo!")
14        jogador_fala("Que demais! estava mesmo procurando uma nova espada!")
15    }
16 }
```

- PS D:\codigos\7o_sem\LogCompLanguage\LinguagemHoraDeAventuraRPG\compilador> npc_fala: Ola, aventureiro!
jogador_fala: Ola, quem e voce?
npc_fala: Sou o ferreiro da vila, seja bem vindo!
jogador_fala: Que demais! estava mesmo procurando uma nova espada!

Exemplo de condicional

```
round(charada){
    charada("O que e, o que e? Quanto mais se tira, maior ele fica." : "Buraco" )
    jogador_responde("E o buraco!")
    certo(correto){
        round(npc){
            npc_fala("Boa aventureito, pode passar")
            jogador_fala("Ufa, mais uma ponte superada")
        }
    }
    errado round(npc){
        npc_fala("Você errou, não pode passar")
        jogador_fala("Droga, vou ter que tentar de novo")
    }
}
```

- Certo (if)
- Errado(else)

● PS D:\codigos\7o_sem\LogCompLanguage\LinguagemHoraDeAventuraRPG\compila

```
npc_fala: Ola, aventureiro!
jogador_fala: Ola, quem e voce?
charada: O que e, o que e? Quanto mais se tira, maior ele fica.
jogador_responde: E o buraco!
acertou, parabens
npc_fala: Boa aventureito, pode passar
jogador_fala: Ufa, mais uma ponte superada
```

Exemplo de Loop

```
round(combate){  
    monstro(30;5)  
    monstro(30;5)  
    combate_on(){  
        jogador(0;10)  
        monstro(0;5)  
    }  
}
```

- PS D:\codigos\7o_sem\LogCompLanguage\Li
npc_fala: Ola, aventureiros!
jogador_fala: Ola, quem e voce?
O monstro morreu!
O monstro morreu!
Todos os monstros mortos!