**Proposta de projeto**

**Nome jogo: QUICKLY  
Time:** Yasmim, Lucas , Thainá , Felipe

**objetivo do jogo:**

O jogador deve resolver operações matemáticas básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão) corretamente para avançar de nível.

Regras do jogo:

Cada nível apresenta uma operação diferente, aumentando a dificuldade gradualmente.

O jogador tem um número limitado de tentativas por operação (por exemplo, 3 tentativas). Se acabar as tentativas, ele perde ou volta ao início.

O jogo termina quando o jogador erra uma operação após o limite de tentativas ou alcança o nível máximo definido.

Ao passar de nível, o jogo apresenta operações mais difíceis ou com números maiores.

O objetivo é alcançar o maior nível possível ou obter a maior pontuação.