

Universidade Anhembi Morumbi

Professor: André Santana

Disciplina: Técnicas de Programação

Projeto N1 – Parte 1

Observações Gerais

1. Trabalho pode ser feito de **três a cinco** pessoas. Caso opte por fazer individualmente, converse com o professor por mensagem privada.
2. É necessário realizar a entrega até as 23:59 do dia 12/09
3. Compreender o enunciado e o problema proposto faz parte da avaliação

Muitos jogos de RPG são baseados em explorar *dungeons*, ou seja, explorar cavernas, calabouços, florestas e todo tipo de lugar desconhecido.

Hoje você será o líder de uma guilda de heróis!



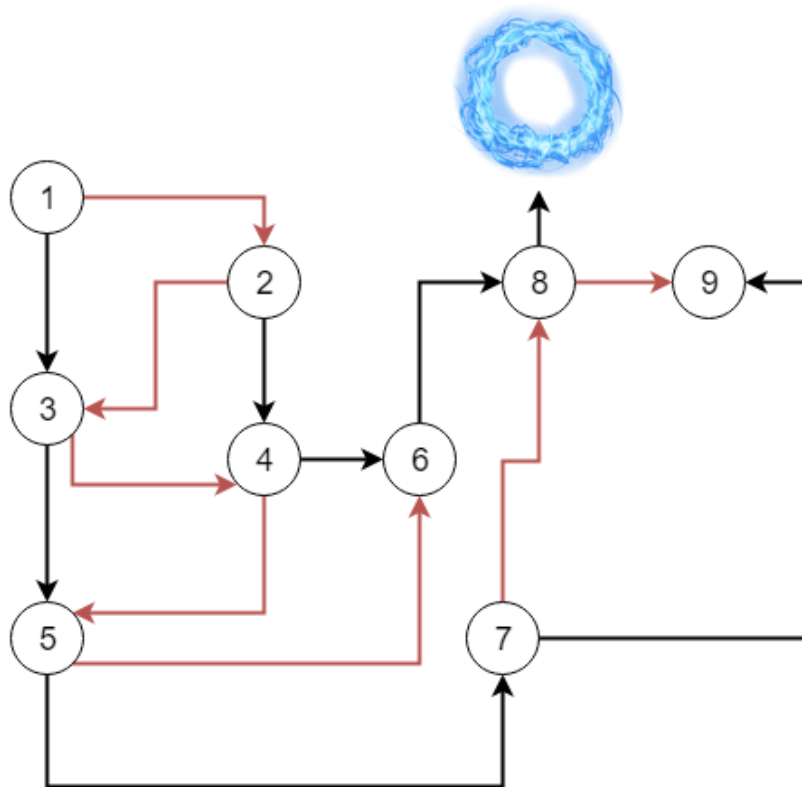
Como todo bom líder, você deverá guiar os guerreiros através do labirinto.



As regras para a travessia do labirinto são bastante simples. Toda a guilda começará na sala 1 e a partir dela pode-se escolher 2 opções diferentes:

- 1 – Caminho vermelho (ou direita);
- 2 – Caminho preto (ou esquerda);

Você precisará criar a lógica para fazer com que por meio de interações com o usuário seja possível avançar pelos caminhos do labirinto. Considere que “o mapa” o culto é idêntico a este:



Note que o caminho preto da sala 8 leva à um local desconhecido, isso porque esta *dungeon* é controlada por criaturas místicas que dominam o tempo-espço e criaram um portal! Toda vez que os personagens escolherem o caminho preto estando na sala 8 é preciso sortear o seu destino.

Podendo ser qualquer sala entre 1, 2, 3, 4 ou 5.

O seu programa deve fazer com que a guilda inicie na **sala 1** e possa escolher entre o caminho vermelho e preto na estrutura indicada anteriormente. Ele deverá funcionar todo em console, **não é preciso criar nenhum tipo de gráfico.**

O programa deve iniciar cada interação notificando a sala que o jogador está e mostrando as opções:

```
> _ Console Mensagens

Você está na sala: 1
Escolha seu caminho:
[1] - Caminho vermelho
[2] - Caminho preto
1
Você está na sala: 2
Escolha seu caminho:
[1] - Caminho vermelho
[2] - Caminho preto
-
```

Algumas regras que precisam ser implementadas:

- Os heróis vencem ao chegar na Sala 9;
- A **sala 6** tem realmente uma única possibilidade;
- Os heróis perdem se levarem mais **7 ou mais** interações para chegarem na sala 9;
 - Cada vez que os heróis escolhem um caminho é considerado 1 interação.
- Você precisa utilizar um laço de repetição, podendo ser o comando **“while”** ou o comando **“for”**;
- Dentro do laço de repetição você poderá incluir somente **UM BLOCO de comando “if” (com direito a um elif e um else, mas sem outros ifs internos) e NENHUM comando “switch-case”** (os demais comandos não possuem limitação);
- Fora do laço de repetição você poderá utilizar quantos comandos precisar.