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 15/09
- 3. Compreender o enunciado e o problema proposto faz parte da avaliação

Situação Problema

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!



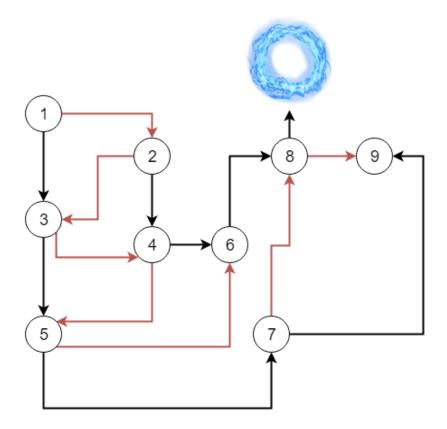
Como todo bom líder, você deverá guiar os guerreiros através do labirinto.



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" 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-espaço 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:



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 **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";
- 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.

Logística de Entrega

- 1. A entrega deverá ser feita utilizando o **GitHub**, tornando-o público e enviando um link do repositório pelo **BlackBoard**;
- 2. Utilize nomes significativos para suas variáveis e funções.
- 3. Seu código deve estar versionado no Github desde o primeiro dia de desenvolvimento.
 - a. Ao realizar um commit certifique-se de que o nome alocado foi adequado.
 - b. O uso de emojis pode auxiliar na organização
 - i. https://github.com/iuricode/padroes-de-commits
 - c. Cada estudante deve realizar **pelo menos** uma contribuição. Caso isso não ocorra, o estudante sem commits ficará sem nota.
- 4. Não utilize comentários, mas garanta a legibilidade do seu código!