programa {

  funcao inicio() {

    cadeia mapa[5][5]

    inteiro linha=0, coluna=0

    inteiro ultimaLinha=0, ultimaColuna=0

    caracter direcao

    inteiro pontos=0, vidas=1

    logico parar=falso

  //Preenchendo a mapa de jogo com "\_"

    para (inteiro i=0;i<5;i++){

      para (inteiro j=0;j<5;j++){

        mapa[i][j] = "[ ]"

      }

    }

    //Criando posicoes para os obstaculos

    mapa[0][4] = "[⊠]"

    mapa[2][2] = "[⊠]"

    mapa[4][4] = "[⊠]"

    mapa[3][1] = "[♥]"

    //Definindo a posicao inicial da personagem

    mapa[0][0]= "[⭕]"

    //Mostrando a versão inicial do mapa

    para (inteiro i=0;i<5;i++){

      para (inteiro j=0;j<5;j++){

        escreva(mapa[i][j], " ")

      }

    escreva("\n")

    }

    //Lendo um comando para movimentar a personagem

    enquanto(parar==falso){

       escreva("vidas: ", vidas, "\n")

      escreva("Pontos: ", pontos, "\n")

      escreva("Digite o comando: ")

      leia(direcao)

      limpa()

      //Verificando qual tecla foi pressionada

      escolha(direcao){

        caso "s":

          linha++

          pare

        caso "a":

          coluna--

          pare

        caso "w":

          linha--

          pare

        caso "d":

          coluna++

          pare

        caso contrario:

          pare

      }

      //Resetando qual foi a última posição que a personagem esteve

      mapa[0][4] = "[⊠]"

      mapa[2][2] = "[⊠]"

      mapa[4][4] = "[⊠]"

      mapa[ultimaLinha][ultimaColuna]="[ ]"

      //Definindo a nova posição da personagem no mapa

      mapa[linha][coluna]="[⭕]"

      //Exibindo o mapa de jogo atualizado

      para (inteiro i=0;i<5;i++){

       para (inteiro j=0;j<5;j++){

          escreva(mapa[i][j], " ")

       }

       escreva("\n")

      }

      //Verificando colisões [0,4] [2,2] [4,4]

      se(linha==0 e coluna==4) vidas--

      se(linha==2 e coluna==2) vidas--

      se(linha==4 e coluna==4) vidas--

      se(linha==3 e coluna==1) vidas++

      se(vidas==0) parar=verdadeiro

      //Caso tenha ocorrido uma colisão a flag parar torna-se verdadeira

      se(parar) escreva("Game over!")

      senao pontos+=100

      //Memorizando a última posição da personagem

      ultimaLinha=linha

      ultimaColuna=coluna

    }

  }

}