

TEMPLATE PARA ENTREGA DO PROJETO DA DISCIPLINA

## **Programação Orientada a Objetos**

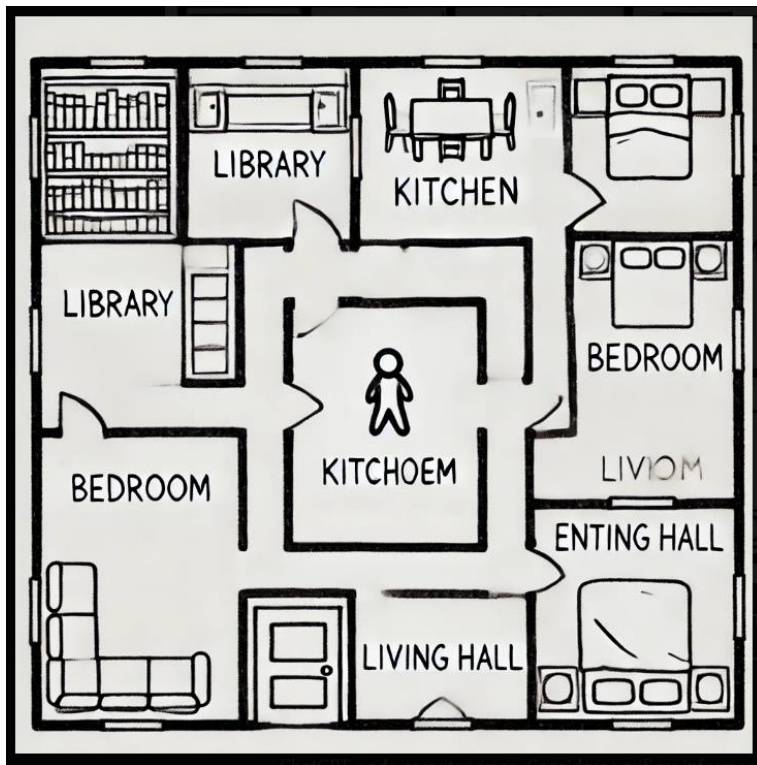
Fase 1 - Descrição do Enigma

Nome do estudante:



## DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Desenho do mapa:



## DESCRIÇÃO DO ENIGMA

### Texto explicativo:

*(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)*

Enigma do Castelo Encantado Você está em um castelo medieval cheio de segredos. Para encontrar o objeto perdido, explore 5 salas, utilizando ações genéricas como pegar, ler, sair e olhar.

Sala 1: Biblioteca

- Objetos: - Prateleira de Livros - Globo Terrestre
- Ferramentas – Pergaminho
- Funções: 1. Investigar a Prateleira de Livros: "Achou o Pergaminho, deseja pegá-lo?"  
2. Examinar o Globo Terrestre: "Você nota um desenho misterioso."  
3. Sair para outras salas (Cozinha, Quarto, Sala de Estar)

Sala 2: Cozinha

- Objetos: - Armário - Fogão
- Ferramentas: - Chave
- Funções: 1. Abrir o Armário: "Achou a Chave. Deseja pegá-la?"  
2. Acender o Fogão: "Não há nada escondido aqui."

3. Abrir a Geladeira: "Encontrou uma pista."

Sala 3: Quarto

- Objetos: - Cama - Cômoda - Lupa
- Ferramentas: - Lupa (utilizar para ler o pergaminho)

Funções: 1. Olhar Debaixo da Cama: "Você encontra poeira, mas nenhuma pista."

2. Abrir a Gaveta da Cômoda: "Nada interessante aqui."

3. Usar a Lupa para Ler o Pergaminho: "Revela um código secreto."

Sala 4: Sala de Estar

- Objetos: - Sofá - Lareira - Quadro
- Funções: 1. Vasculhar Atrás do Quadro: "Nada encontrado."
- 2. Mexer nas Almofadas do Sofá: "Acho uma Caixa Misteriosa."
- 3. Verificar a Lareira: "Há um compartimento secreto."

Sala 5: Hall de Entrada

- Objetos: - Mesa - Lustre - Vaso de Flores
- Funções: 1. Pegar: "Você pega a flor." 2. Olhar: "Uma linda flor." 3. Sair: "Volta para outras salas."
- Ferramentas: - Flor

Como Jogar: Você corajoso explorador em busca de um objeto misterioso em um castelo medieval. Na Biblioteca, você encontra um

pergaminho e, na Cozinha, uma chave. Usando a lupa do Quarto, você revela um código secreto no pergaminho. A chave abre uma caixa misteriosa na Sala de Estar, que contém a pista final para o compartimento oculto na lareira. No Hall de Entrada, ao usar a flor que você encontrou, ativa um mecanismo escondido e o objeto perdido é revelado, completando sua grande aventura

GRADU**PUCRS**online

