

TEMPLATE PARA ENTREGA DO PROJETO DA DISCIPLINA

Programação Orientada a Objetos

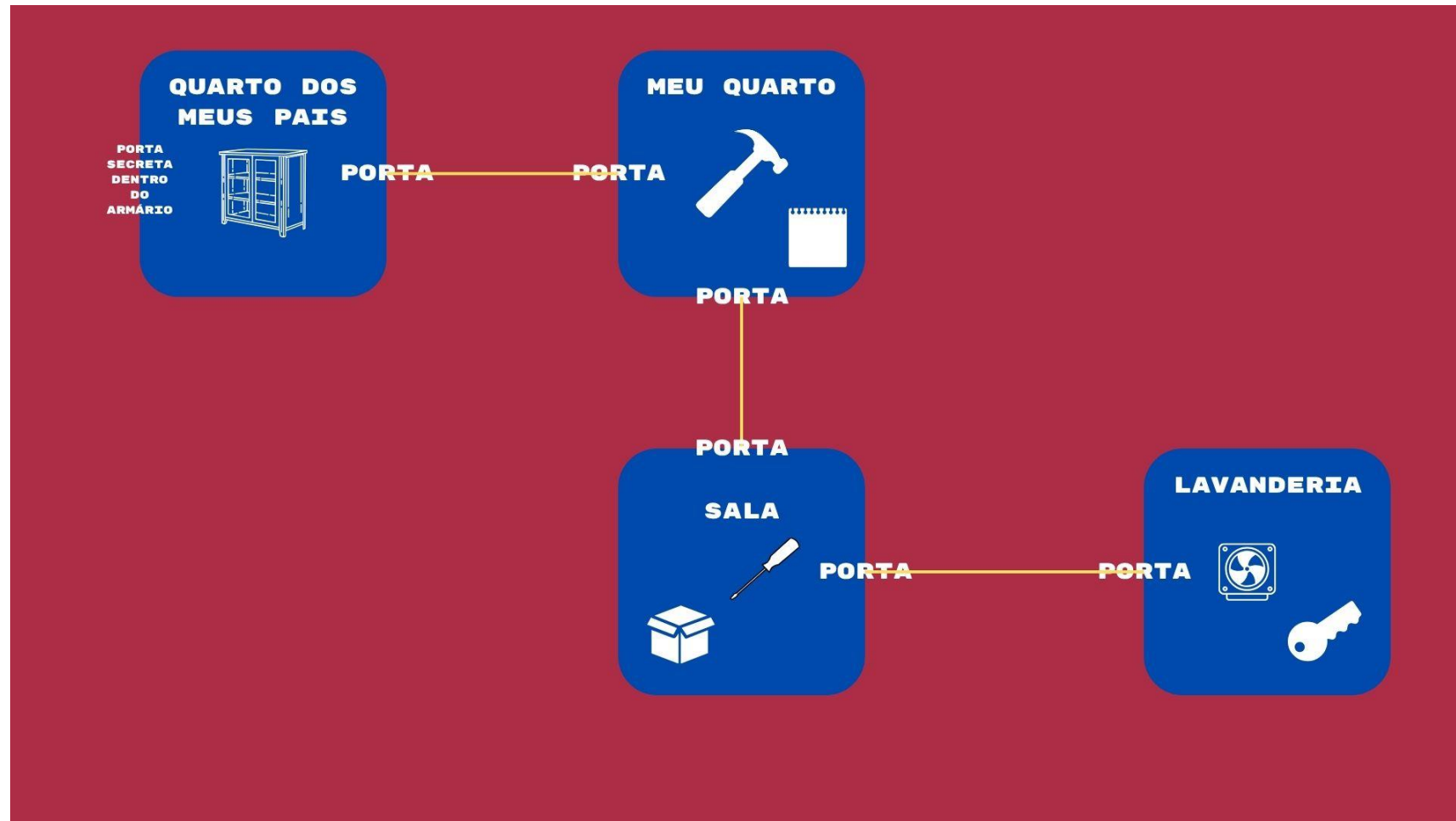
Fase 1 - Descrição do Enigma

Nome do estudante:

Pedro José dos Prazeres Lobão

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)

OBJETIVO:

O objetivo do jogador é abrir o armário no quarto do seus pais com a chave que está escondida em algum lugar do mapa.

ELEMENTOS DE CADA SALA:

Quarto dos pais - Armário Trancado (Requer Chave para abrir)

Meu Quarto – Martelo, Bilhete (Mensagem no bilhete: "Lembra das Crônicas de Nárnia?")

Sala – Chave de Fenda, Caixa de Madeira (Requer Martelo para abrir)

Dentro da Caixa de Madeira – Bilhete (Mensagem no bilhete: "Lugar Errado!")

Lavanderia – Duto de Ventilação (Requer Chave de Fenda para abrir)

Dentro do duto de ventilação - Caixa de Plástico Resistente (Requer Martelo para abrir)

Dentro da Caixa de Plástico Resistente - Chave Enferrujada de Metal

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)

COMANDOS DISPONÍVEIS

Todas as portas estão abertas por padrão e o objetivo do jogador é conseguir a chave para acessar a passagem secreta dentro do armário no quarto dos seus pais.

Os comandos disponíveis refletem isso e são os esperados, incluindo:

- Movimentação entre as salas
- Pegar e utilizar ferramentas (Dependendo do Contexto)
- Encerrar o jogo antecipadamente

COMO TERMINAR O JOGO

Pela descrição dos objetos e pelo mapa, o caminho é claro, para terminar o jogo é necessário percorrer as salas encontrando, pegando e utilizando os itens até finalmente chegar na chave que será utilizada para abrir o armário e liberar a passagem secreta dentro dele.

GRADU**PUCRS**online

