

TEMPLATE PARA ENTREGA DO PROJETO DA DISCIPLINA

## **Programação Orientada a Objetos**

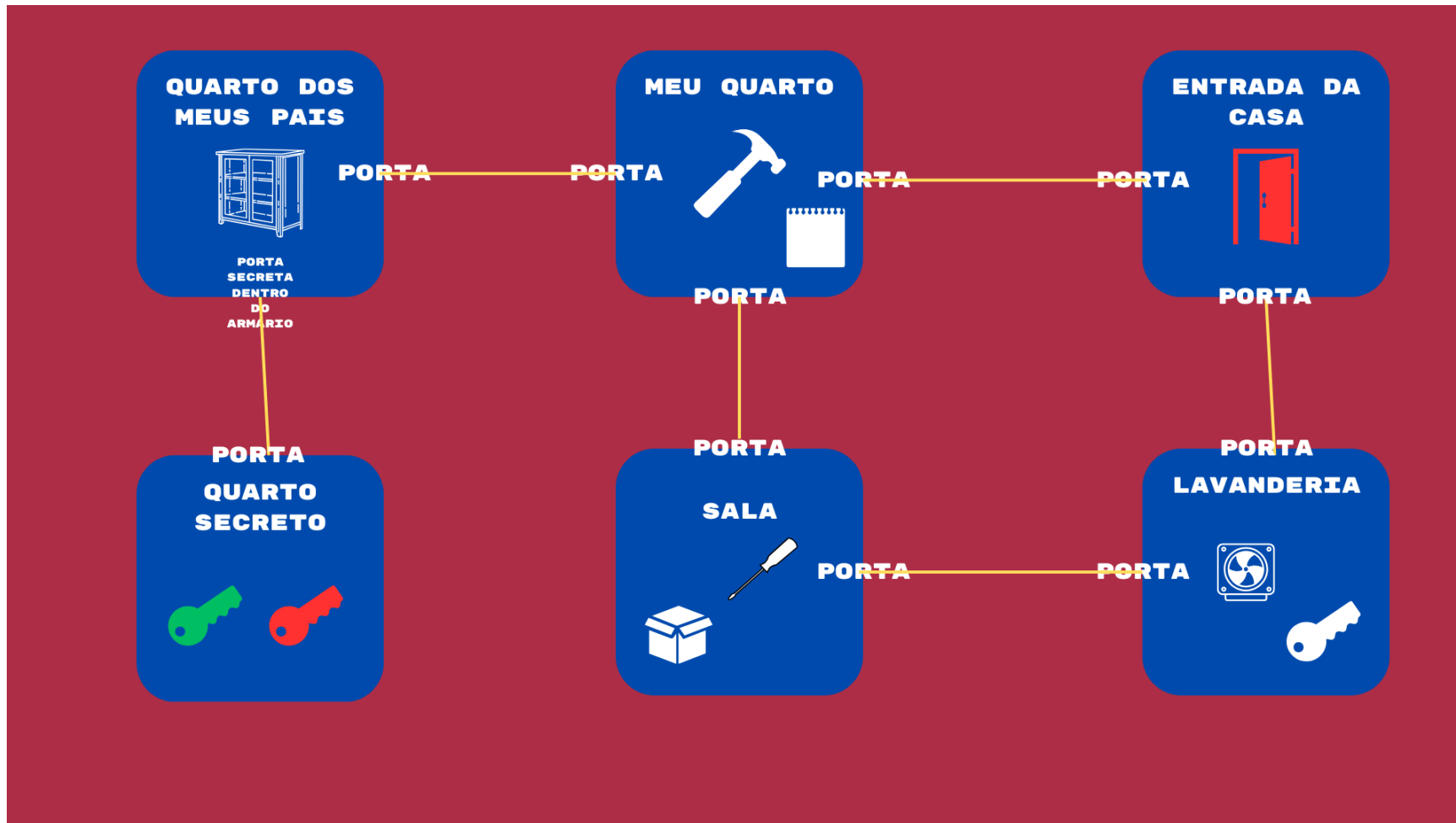
Fase 1 - Descrição do Enigma

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, liberar o Quarto Secreto dentro do armário, pegar a chave da cor correta e abrir a porta de metal na Entrada e fugir da casa.

### 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

Quarto Secreto – Chave Verde e Chave Vermelha

Entrada – Portal de Metal Vermelha (Requer Chave Vermelha para abrir)

## 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 para conseguir pegar a chave correta e abrir a porta da entrada.

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, após isso é necessário pegar a Chave Vermelha no Quarto Secreto dentro do armário e utilizar ela na porta de metal na Entrada da casa.

## 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 PARA TERMINAR O JOGO

Existe um arquivo chamado "movimentos para completar o jogo.txt" que possui exatamente todos os comandos necessários para terminar o jogo.

É possível obter um Game Over, caso o jogador decida utilizar a chave com a cor errada na porta de metal na Entrada da casa.

GRADU**PUCRS**online

