

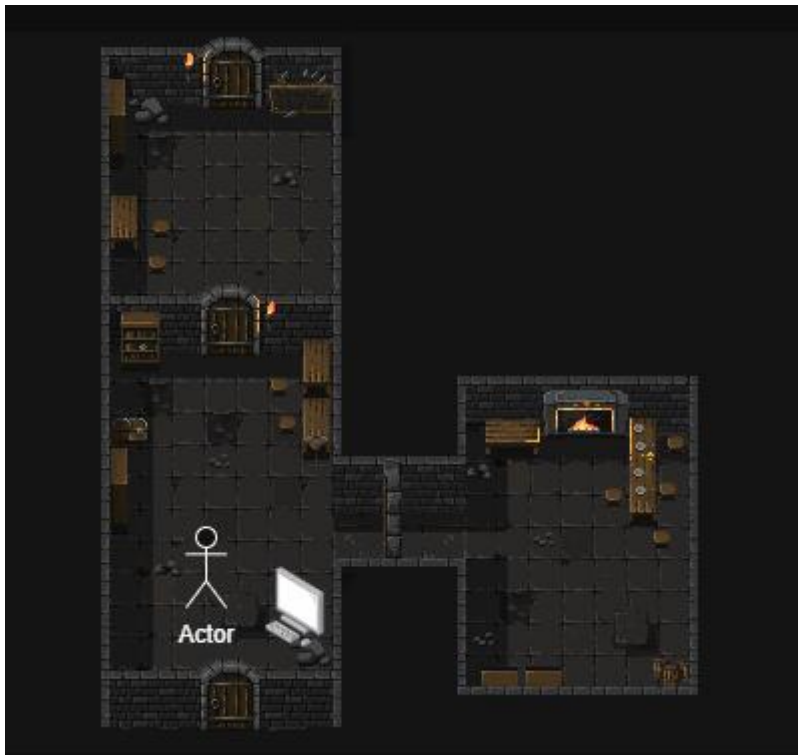
Nome: Pedro Santos, Guilherme Niza, Adrian Eusébio, Marley Guedes, João Gabriel, Derick Prado, Alefe Santiago

A uma das ideias do nosso projeto, é fazer várias salas contendo vários desafios de lógica de programação para o jogador resolver, e cada desafio resolvido o jogador receberá alguma recompensa, como pontos para gastar em habilidades novas, ou itens para deixar o personagem mais forte.

Usamos o jogo The Binding of Isaac para exemplificar como seria uma de nossas ideias tela do jogo



A imagem abaixo mostra um exemplo de como funcionaria a mecânica principal do jogo. Na imagem, o jogador precisaria abrir a porta, para isso ele precisa “concertar” a porta



Contexto:

A porta precisa de uma chave para ser aberta, porém a porta não está configurada corretamente, o jogador possui uma chave de ouro, e mesmo assim a porta não se abre.

Comando que será usado para abrir a porta:

Chave = “ouro”;

```
If (chave == “ouro”){  
    Destrancar_porta();  
    Abrir_porta();  
}
```