

HOW NOT TO DIE LIKE AN IDIOT O JOGO

PROJETO MÓDULO 1

Bruno Arruda

1 O jogo

A aventura consiste em três personagens: Jorginho da Serraria, Zeca da Kombi e Professora Graça. O objetivo do jogo é acompanhar o personagem escolhido durante um dia e fazê-lo não morrer de forma idiota (mas todos acabam morrendo no final).

2 O código

2.1 menuPrincipal()

A função do menu principal é a primeira a ser chamada, nela, temos um print com as opções que podem ser escolhidas pelo usuário: 1-jogar, 2-sobre e 3-sair. Também é feita uma verificação com uma estrutura de repetição (while), para garantir que o usuário escolha uma opção válida (ele só sairá do menu se escolher uma opção válida). Para alinhar as strings foram usados métodos como rjust(), e para os prints, foram utilizadas as 3 aspas (print formatado), essa formatação de strings é feita durante todo o jogo.

A função escolhaMenu(opcao) verifica qual opção foi escolhida pelo usuário, caso 1, a função escolhaPersonagem() é chamada. Caso 2, a função sobreJogo() é chamada. Caso 3, a função sairJogo() é chamada.

2.2 sobreJogo()

O que essa função faz é dar uma descrição dos personagens e do que deve ser feito no jogo, apenas um print formatado é usado para isso.

2.3 sairJogo()

O que essa função faz é finalizar a execução do código, mas antes é feita uma verificação se o usuário realmente deseja sair do jogo. Caso não queira sair do jogo, a função menuPrincipal() é chamada e o usuário volta ao menu.

2.4 escolhaPersonagem()

Nesta função, o usuário escolhe 1 dos 3 personagens, e, através da estrutura condicional feita (if/elif), é chamada a função para a história do personagem

escolhido.

2.5 jogoPersonagem()

As funções `jogoJorginho()`, `jogoZeca()` e `jogoGraca()` seguem um mesmo modelo, mas com histórias e escolhas diferentes.

Começa com um print e uma pergunta com 2 alternativas, e assim a história segue com perguntas e opções a serem escolhidas, sendo verificadas por `if/elif/else`. Até que chega em um ponto onde mais de uma opção dará na continuação da história (ou seja, o personagem não morre), logo, para poder "enviar" o jogador ao mesmo ponto (a continuação da história), foi feita uma função `continuacaoPersonagem()`.

2.6 continuacaoPersonagem()

Há uma função de continuação para cada personagem. E a história segue com `if/elif/else`, perguntas através de prints e inputs guardados em variáveis.

Perto do final do jogo, é utilizada uma variável que é passada como parâmetro na função, utilizando o operador lógico `AND`, a variável é usada juntamente com a opção que o jogador escolheu para uma das perguntas do jogo, para que assim, hajam quatro finais para o personagem (mas ele morre em todos).

2.7 morreu(personagem)

Esta função recebe, como parâmetro, o personagem escolhido pelo jogador. Fiz desta forma para que assim, não precisasse criar 3 funções de morte distintas para cada personagem. Dentro da função, tem-se um print e a chamada da função do menu principal, fazendo com que o jogador volte ao menu quando "perder" o jogo.