***02/05***

**LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO**

# **PROJETO(Gameplay):**

Labirinto 10x10;

2 Jogadores;

Trap (Caitlyn) = -1HP (32 traps, 25%), se esquecer das traps -2,5 na média;

FIRE (Brand) = Revela os conteúdos em cada 1 casa na vertical (cima e baixo) e horizontal (esquerda e direita), (5 tochas, 15%), se esquecer das tochas -2,5 pontos da media;

Gold (Bardo) = Objeto de finalização (1 Gold, 1%), deve estar da terceira linha na horizontal para baixo;

Primeira e decima casa na horizontal primeira linha são as bases;

Objetivo: Achar o tesouro (Pegar Gold) /Ficar vivo (Não feedar);

Dado aleatório 3-10;

W A S D e 8 4 5 6 para movimentação;

HP :5;

Base tem símbolo (B);

* **Projeto(Matriz/regras):**

Sempre tem que informar o que acontece para os usuários/jogadores para o que aconteceu (Ex: *Jogador 1 achou uma tocha*);

Códigos: rand()%x{0 a (x-1)}\*

#include <stdlib.h>

#include <time.h>

srand(time(null));

multi thread