

# Relatório - Final

Membros:

Caio Fontes de Castro - 10692061

Vinícius Guimarães Pereira - 10737161

Thiago Santos Teixeira - 10736987

Rogério Marcos Fernandes - 10284632

## História

O jogo é uma adaptação para o formato do RPG de texto de um clássico *escape the room* (“escape do quarto”), no qual o jogador se encontra em um ambiente fechado desconhecido e tem que resolver vários quebra-cabeças para sair de lá.

Seu nome é Luke e você acaba de acordar numa cama em um quarto estranho. Você não sabe como chegou ali e sua memória mais recente se resume a seu último dia de trabalho, que a essa altura já não tem tanta certeza de quanto tempo foi. Na parede há rachaduras e o quarto só possui uma porta.

O que deve fazer para sair daqui...?

## Implementação

A tabela de símbolos, como exigido pelo enunciado, foi feita utilizando uma hash table. A função de hash identifica a primeira letra da palavra e retorna um índice correspondente com a ordem dessa letra no alfabeto. Em seguida essa palavra é inserida no índice retornado pela função de hash.

Todas as listas foram implementadas através de structs e funções genéricas. Assim, o tipo da lista é identificado na hora da chamada da função.

O resto da implementação foi baseada no código exemplo enviado pelo professor, tanto nas declarações quanto na organização do código, a fim de tornar mais fácil a compreensão e reuso dos códigos-exemplo para *flex* e *bison*.

## Execução do jogo

Para executar o jogo basta executar o comando *make* e em seguida o comando *./avent*. Caso queira testar o possível final do jogo basta passar o arquivo *ent* como entrada da seguinte forma *./avent < ent*. Esse arquivo possui todas as ações necessárias para o final do jogo. Caso queira tentar desvendar o mistério e sair da casa, divirta-se.