

## Atividades da Aula 3: Tecendo os Destinos do Seu Jogo!

### Instrução Geral

Nesta aula, você assumirá o papel de **Mestre do Jogo (Game Master)**. Seu objetivo é criar pequenas decisões para a personagem **Elara**, definindo regras e consequências.

 **Se já estiver codificando em C#, transforme essas decisões em código!**

Use `if`, `else if`, `else`, operadores lógicos (`&&`, `||`), `Console.WriteLine()` para mostrar mensagens e `Console.ReadLine()` (com `Parse`, se for número) para ler as escolhas do jogador.

---

### Nível Fácil – Decisões Simples (foco em `if` e `if-else`)

#### 1. A Poção Misteriosa

**Cenário:** Elara encontra uma poção borbulhante no chão da masmorra.

**Sua missão:**

Pergunte ao jogador: "Elara, você quer beber a poção? (sim/nao)"

- Se a resposta for "sim": mostre "Você bebe a poção! Um calor percorre seu corpo. (HP +10)"
  - Caso contrário: mostre "Você guarda a poção para depois. Quem sabe o que ela faz?"
- 

#### 2. O Baú Trancado

**Cenário:** Elara vê um baú com uma fechadura simples.

**Sua missão:**

Pergunte ao jogador: "Você tem a 'Chave de Cobre'? (sim/nao)"

- Se "sim": mostre "Você abre o baú e encontra 50 moedas de ouro!"
  - Caso contrário: mostre "O baú está trancado. Você precisa da chave certa."
- 

#### 3. A Ponte Frágil

**Cenário:** Uma ponte de cordas cruza um abismo perigoso.

**Sua missão:**

Pergunte ao jogador: "A ponte parece instável. Você quer atravessar? (sim/nao)"

- Se "sim": mostre "Você atravessa com cuidado e chega em segurança."
  - Caso contrário: mostre "Você decide procurar outro caminho. Melhor prevenir!"
- 

#### 4. O Nível do Desafio

**Cenário:** Elara encontra a entrada da "Caverna dos Sussurros", com uma placa: "Apenas nível 5 ou mais".

**Sua missão:**

Pergunte ao jogador: "Qual é o seu nível atual?" (entrada numérica)

- Se nível  $\geq 5$ : mostre "Você é forte o bastante! A caverna se abre."
  - Caso contrário: mostre "Volte quando estiver mais forte, Elara."
- 

### Nível Médio – Múltiplas Condições (foco em **else if**, **&&**, **||**)

#### 5. O Enigma das Cores

**Cenário:** Uma porta mágica com três botões: Vermelho (1), Azul (2), Verde (3).

**Sua missão:**

Pergunte: "Qual botão você aperta? (1 = Vermelho, 2 = Azul, 3 = Verde)"

- Se 2: mostre "A porta se abre! O botão Azul estava certo."
- Se 1: mostre "Nada acontece com o botão Vermelho."
- Se 3: mostre "O botão Verde não funcionou."
- Se outro número: mostre "Escolha inválida, Elara."

---

## 6. A Oferta do Ferreiro

**Cenário:** O ferreiro está em promoção para aventureiros.

**Sua missão:**

Pergunte:

- "Quantas moedas de ouro você tem?"
- "Você é membro da Guilda? (sim/nao)"

A resposta varia conforme as condições combinadas. Implemente os quatro casos possíveis com `if`, `else if`, `else`.

---

## 7. O Portal Instável

**Cenário:** Um portal só se estabiliza com artefatos mágicos ou alto poder.

**Sua missão:**

Pergunte:

- "Você tem a Gema Estelar? (sim/nao)"
- "Você tem o Orbe Lunar? (sim/nao)"
- "Seu Poder Arcano é maior que 50? (sim/nao)"

Verifique se ela tem **os dois itens** ou **alto poder arcano** para permitir a passagem.

---

## 8. A Negociação com o Goblin Astuto

**Cenário:** Um goblin comerciante só negocia se estiver de bom humor **ou** se receber um item raro.

**Sua missão:**

Pergunte:

- "O goblin está de bom humor hoje? (sim/nao)"
- "Você tem um 'Olho de Dragão Polido'? (sim/nao)"

Use o operador `||` para validar se o goblin aceita negociar.

---

## 🧩 Nível Desafio – Lógica Aninhada e Casos Especiais

### 9. A Caverna dos Ecos

**Cenário:** Elara entra em uma caverna com dois túneis.

**Sua missão:**

- Pergunte: "Escolha um túnel: 1 = esquerda (úmido), 2 = direita (com brilho)"
- Depois, dependendo da escolha, crie **uma nova decisão** para cada túnel e as respectivas consequências.

Use estruturas aninhadas de `if`.

---

### 10. O Resgate do Grifo

**Cenário:** Um grifo está preso em uma armadilha mágica.

**Sua missão:**

Pergunte:

- "Sua Perícia com Armadilhas é maior que 7? (sim/nao)"
- "Você conhece o Feitiço de Dissipação Menor? (sim/nao)"
- "Você possui um Cristal de Amplificação? (sim/nao)"

Condição de sucesso: