

## 1. O Alquimista Exigente

**Tarefa:** O jogador deve informar se possui os três ingredientes mágicos e se tem moedas suficientes para criar uma poção poderosa.

**Entradas:**

Possui Pena de Grifo? (sim/não)  
Possui Escama de Basilisco? (sim/não)  
Possui Flor da Lua Sangrenta? (sim/não)  
Quantas moedas de ouro possui? (valor inteiro)

**Saída esperada:**

Se todos os ingredientes forem "sim" e houver pelo menos 500 moedas, a poção será criada com sucesso.  
Caso contrário, a criação falha com uma mensagem específica.

## 2. A Armadilha do Enigma Triplo

**Tarefa:** O jogador precisa resolver três enigmas para escapar de uma armadilha mágica.

**Entradas:**

Respostas para os três enigmas.

**Saída esperada:**

Uma mensagem informando quantos enigmas foram acertados e se a armadilha foi completamente, parcialmente ou não desativada.

## 3. Sistema de Reputação com Facções

**Tarefa:** Com base na ação escolhida pelo jogador, diferentes facções vão aumentar ou diminuir sua reputação com ele.

**Entradas:**

Ação escolhida (ex: "Defender a floresta", "Ajudar os mercadores", "Atacar os dois lados")

**Saída esperada:**

Mudanças de reputação com as facções envolvidas, com mensagens de apoio ou desaprovação.

#### **4. Cálculo de Bônus de Atributo por Equipamento**

**Tarefa:** O jogador equipa itens que modificam seus atributos base.

**Entradas:**

Atributos base (força, agilidade, inteligência)  
Equipamentos utilizados (elmo, armadura, arma)

**Saída esperada:**

Atributos finais do personagem após aplicação dos bônus de cada equipamento.

#### **5. O Cofre com Múltiplas Travas**

**Tarefa:** O jogador tenta abrir um cofre mágico usando chaves, código e amuleto.

**Entradas:**

Possui chave de bronze? (sim/não)  
Código inserido (número)  
Possui Amuleto da Serpente? (sim/não)

**Saída esperada:**

Quantas travas foram abertas e se o cofre foi destrancado ou não.

#### **6. Clima Dinâmico e Seus Efeitos**

**Tarefa:** O clima do jogo altera atributos temporariamente.

**Entradas:**

Clima atual (ex: chuva, sol, neve)  
Movimento e dano mágico base

**Saída esperada:**

Novos valores de movimento e dano mágico, ajustados pelo clima.

## 7. Diálogo com NPC Reativo à Fama

**Tarefa:** Um NPC reage de forma diferente conforme a fama do jogador.

**Entradas:**

Fama do jogador (ex: herói, vilão, neutro)

**Saída esperada:**

Diálogo personalizado do NPC com base na fama.

## 8. Criação de Poções com Efeitos Variados

**Tarefa:** Combinar dois ingredientes mágicos para criar uma poção com efeito único.

**Entradas:**

Escolha de dois ingredientes entre uma lista

**Saída esperada:**

Nome e efeito da poção criada com base na combinação escolhida.

## 9. Sistema de Combate por Turnos Simplificado

**Tarefa:** O jogador escolhe uma ação em combate e o sistema calcula os efeitos do turno.

**Entradas:**

HP do jogador e do monstro  
Dano de ataque  
Ação escolhida (atacar ou defender)

**Saída esperada:**

Resultado da rodada de combate, com atualizações de HP e ações realizadas.

## 10. Gerador de Eventos Aleatórios com Consequências

**Tarefa:** Um evento aleatório acontece, e o jogador sofre consequências conforme seus recursos.

**Entradas:**

Tipo de evento (ex: ataque de bandidos)  
Itens ou defesas disponíveis (ex: escudo, poção)

**Saída esperada:**

Consequência do evento (ex: dano, item perdido, sucesso na defesa)

## 11. Quebra-Cabeça de Alavancas Interdependentes

**Tarefa:** O jogador deve posicionar corretamente três alavancas para abrir uma porta secreta.

**Entradas:**

Posição de cada alavanca (cima ou baixo)

**Saída esperada:**

Se a combinação estiver correta, a porta se abre. Caso contrário, nada acontece.

## 12. Sistema de Crafting com Qualidade de Item

**Tarefa:** Criar um item com base no material escolhido e no nível de habilidade do jogador.

**Entradas:**

Material utilizado (ex: ferro, aço, mithril)  
Nível de habilidade (número inteiro)

**Saída esperada:**

Nome do item criado e sua qualidade (ex: comum, raro, épico)

## 13. Simulador de Moral de Tropa

**Tarefa:** Gerenciar o moral de uma tropa conforme os acontecimentos do jogo.

**Entradas:**

Nível inicial de moral  
Evento recente (ex: vitória, derrota, bônus)

**Saída esperada:**

Moral atualizada e efeito na tropa (ex: motivação, desânimo)

## 14. Decifrando um Código Rúnico

**Tarefa:** O jogador tenta ativar as runas na ordem correta para acessar um templo antigo.

**Entradas:**

Ordem das runas ativadas  
Código correto (conhecido pelo sistema)

**Saída esperada:**

Número de runas corretas e pistas para ajustar a ordem

## 15. Gerenciamento de Reino

**Tarefa:** Tomar decisões políticas que afetam os recursos, felicidade e força do reino.

**Entradas:**

Situação inicial: tesouro, felicidade, força militar

Decisão tomada (ex: aumentar impostos, investir em festas)

**Saída esperada:**

Novos valores dos três recursos e consequências sociais ou políticas.