

```
#include "acoes.h"
```

```
int main(){  
printf("Bem-vindo à Lareira.\n"); //Introduz a história  
//Criar elementos
```

```
/* typedef struct sala{  
Elemento sala;  
struct sala * saidas;  
} Sala;
```

```
*/
```

```
int res;
```

```
Elemento quadro;  
quadro.nome = "quadro";  
//quadro.artigos  
quadro.longa = "Um quadro escrito ALGUMA COISA ESCAPA AO NAUFRÁGIO DAS ILUSÕES\n";  
quadro.curta = "um quadro";  
quadro.ativo = True;  
quadro.visivel = True;  
quadro.conhecido = False;  
quadro.conteudo = Lcria();  
quadro.acoes = malloc(sizeof(fptra));  
quadro.acoes[0] = Examinar;
```

```
Elemento sala1;  
sala1.nome = "inicio";  
//artigos?  
sala1.longa = "É uma sala claustrofóbica e pouco iluminada."  
"Tudo o que existem são quatro portas ao seu redor, uma em cada parede.\n"  
""  
"com letras trêmulas. É preciso ir pra algum lugar.";   
puts(sala1.longa);  
sala1.curta = "Esta é a sala inicial, aquela na qual você acordou.";   
sala1.ativo = True;  
sala1.visivel = True;  
sala1.conhecido = False;  
sala1.conteudo = Lcria();  
Linsere((sala1.conteudo), &quadro);
```

```
//No* crawler;
```

```
printf("Vamos examinar o quadro\n");  
res = quadro.acoes[0](Lbusca(sala1.conteudo, "quadro"), NULL);  
printf("Conseguiu %d\n", res);
```

```
Elemento sala2;
sala2.nome = "sala2 :D";

/*Elo* no_sala2 = malloc(sizeof(Elo));
no_sala2->val = &sala2;
no_sala2->next = NULL;*/

Linsere(sala1.conteudo, &sala2);

Elemento* e;
printf("Coisas que tem na sala 1:\n");
Elo* andante = sala1.conteudo.cabec;
while(andante!=NULL){
    e = andante->val;
    puts(e->nome);
    //puts("Tem alguma coisa!\n");
    andante = andante->next;
}
//Inicializa e inclui a tabela de símbolos
//Inicializa variáveis
Elemento atual = sala1;
//Conectar salas
//Colocar objetos em suas posições de início (inclusive o aventureiro?)
```

}