



Módulo 2: POO. Conceitos básicos I

Exercícios práticos



5. Atividade:

Jogo de Aventura

Criar um programa onde o jogador assume o papel de um explorador em uma ilha misteriosa. O jogador encontrará desafios e tomará decisões que afetarão o resultado da aventura.



Instruções

- Apresente uma narrativa introdutória: O jogador é um explorador em busca de um tesouro lendário em uma ilha misteriosa.
- Crie uma série de cenários e desafios, como encontrar uma selva densa, cruzar uma ponte instável ou explorar uma caverna escura.
- Para cada cenário, apresente opções de escolha ao jogador, como "Entrar na selva", "Cruzar a ponte" ou "Entrar na caverna".
- Use estruturas condicionais (if-else) para determinar o resultado com base nas escolhas do jogador. Por exemplo, se o jogador escolher "Entrar na selva", você pode decidir se ele encontra um animal selvagem ou um caminho seguro.
- Continue a história, permitindo que o jogador tome decisões em diferentes cenários e determinando o resultado com base nessas decisões.
- Opcional: Defina um objetivo final, como encontrar o tesouro ou não encontrá-lo, dependendo das escolhas do jogador.



ENTREGA

- Escolha uma das linguagens de programação a seguir: Java, C# ou Python.
- Escreva o código do jogo seguindo as diretrizes fornecidas no enunciado.
- Implemente estruturas condicionais (if-else) para controlar o fluxo da narrativa com base nas escolhas do jogador.
- Utilize uma estrutura de repetição (por exemplo, um loop while) para permitir que o jogador continue a tomar decisões até alcançar o resultado final.
- Verifique se o jogo funciona corretamente, permitindo que o jogador faça escolhas que afetem o curso da aventura.
- Envie o código como um arquivo único com a extensão apropriada (.java para Java, .cs para C#, .py para Python)