UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS

Pensamento Computacional

UNISINOS

Aluno: Matheus de A. Werly , Bruno Bier, Mariana Horácio , Flavio Dias

Jogo de tabuleiro - Grau A

Fizemos nosso jogo com base na pandemia que estamos vivendo, ele é similar ao jogo da vida, e é um jogo tranquilo e divertido. De fácil entendimento e fácil de jogar, queremos despertar no jogador ciência do que estamos vivendo com bom humor. Para jogar, você apenas precisa da tabela do jogo, seus pins e um dado comum, ele é feito para 2 a 5 jogadores. Para começar, o primeiro jogador deve rolar um dado e o valor que cair ele deve andar nas casas do tabuleiro e assim cada jogador sucessivamente. Nas casas, há as indicações do que fazer, se você avança ou volta as casas. O primeiro a chegar no fim, ganha.

O jogo é composto pelos seguintes componentes:

- 1 início
- 2 Máscara
- 6 Comeu sopa de morcego, volte ao início
- 10 Lavou as mãos (avance duas casas)
- 16 Tossiu na irmã (Volte duas casas)
- 20 Supermercado
- 21 Fez compras para os idosos (Avance 3 casas)
- 28 Precisa de comida (volte ao mercado)
- 31 Hospital
- 34 Dificuldade para respirar (fique sem jogar por uma rodada)
- 36 Canja da avó
- 38 família toda em casa (avance 3 casas)
- 41 compartilhou a ceva (volte duas casas)
- 45 Dificuldade para respirar (fique sem jogar por uma rodada)
- 50 Farmácia
- 55 Deu rolê na cb (volte duas casas)

- 57 Fez exercícios em casa (avance duas casas)
- 60 acabou o paracetamol, volta para a farmácia
- 64 comprou produtos da china (não acontece nada porque não tem problema)
- 69 Você pegou corona (volte ao hospital)
- 70 Chegada