==================== Menu ====================

* O sistema inicia o sistema e faz uma apresentação do projeto.
* O sistema pergunta se deseja fazer login ou se registrar.
* Login:
* O sistema inicia uma serie de eventos que abre um arquivo de texto, e valida se as informações que fora fornecida, estão certas.
* Registrar:
* O sistema inicia uma série de eventos a qual abre e registra em arquivo de texto, na pasta logs, o registro inicial do jogador: Nome, Senha... E alguns registros das fases.
* Se login for valido, o sistema informa o menu do jogo: Jogar modo quiz, jogar modo puzzle, Rankings, menu e informações.
* (cada modo é exibido abaixo em sua ordem).

==================== Modo Quiz ====================

* O sistema inicia o modo Quiz.
* O sistema faz uma breve introdução do modo Quiz.
* O sistema informa as dificuldades fácil 1, mediano 2, difícil 3.
* O sistema solicita a resposta do usuário.
* Se resposta for 1 o sistema coloca valores nas variaveis, variavel vida recebe 4, pontosAcertar recebe 10, pontosErrar recebe 5, pulaEtapa recebe 2 e inicia Quiz Fácil.
* Se resposta for 2 o sistema coloca valores nas variaveis, variavel vida recebe 2, pontosAcertar recebe 15, pontosErrar recebe 10, pulaEtapa recebe 1 e inicia Quiz Médio.
* Se resposta for 3 o sistema coloca valores nas variaveis, variavel vida recebe 1, pontosAcertar recebe 20, pontosErrar 20, pulaEtapa 0 inicia e Quiz Díficil.
* Se resposta for diferente de 1 ou 2 ou 3 o sistema informa escolha invalida e pede para digitar a dificuldade novamente.
* O sistema informa vida, os pontos e o pula-etapas.
* O sistema informa a pergunta o numero do quiz.
* O sistema solicita a resposta do usuário.
* O sistema verifica se o usuario pode pular a pergunta se sim ele mostra na tela um que pode pular se quiser
* Se resposta for certa o sistema informa que a resposta está certa é somado na variavel pontosJogador + pontosAcerto.
* Se resposta for errada o sistema informa que a resposta está errada é subtraido na variavel pontosJogador - pontosErrar e subtrai a vida em - 1.

Se resposta for certa o sistema informa pergunta para proxima pergunta até a ultima ou até a vida for igual a 0.

* se a vida no meio game chegar a 0 pergunta se quer jogar novamente se nao retorna pro menu.
* Ao final quando não tiver mais quiz mostra o resultado do game e retorna ao menu.

==================== Modo Puzzle ====================

1. O sistema inicia o modo Puzzle
2. O sistema faz uma breve introdução sobre o Modo Puzzle.
3. O sistema começa a importar e mostrar a História.
4. O sistema inicia a fase 1.

=========== Fase 1 ===========

* 1. O sistema importa e mostra o texto da fase 1.
  2. O sistema importa e mostra o puzzle da fase 1.
  3. O Sistema solicita a resposta do usuário.
  4. Se resposta for correta o sistema mostra resposta certa.
  5. Se resposta for correta o sistema inicia fase 1.2.
  6. Se resposta for errada o sistema limpará a tela e reiniciará a fase 1.

=========== Fase 1.2 ===========

1. O sistema importa e mostra o texto da fase 1.2.
   1. O sistema importa e mostra o puzzle da fase 1.2.
   2. O sistema solicita resposta do usuário.
   3. Se resposta for correta o sistema informa resposta certa.
   4. Se resposta for correta o sistema inicia fase 2.
   5. Se resposta for errada o sistema limpará a tela e reiniciará a fase 1.2
2. =========== Fase 2.1 ===========
   1. O sistema importa e mostra os textos História.
   2. – A história tomará dois rumos a partir desse ponto, caminho 1 e 2 –
   3. O sistema solicita escolha do jogador.

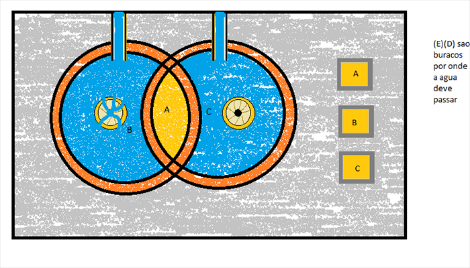
- Se jogador escolher 1. - Isso iniciará uma série de eventos que designará algumas mortes de alguns dos arqueólogos que vieram com eles.

- Também iniciará um evento na fase, a qual um desenho no chão da câmara que estão presos (FASE 2), a qual mostrará o que o jogador precisa para resolver o puzzle 3 do jogo.

- Se o jogador escolher 2 – Isso iniciará em uma série de eventos que designará em um ajudante, um dos arqueólogos irá aparecer no mesmo puzzle.

- Também iniciará um evento na fase, a qual um desenho no chão da câmara que estão presos (FASE 2), a qual mostrará o que o jogador precisa para resolver o puzzle 3 do jogo.

PUZZLE 1 FASE 2 INFORMAÇÕES - O sistema mostrará 4 Opções para o jogador

 PARA AS DUAS DECISOES: - Dentro da opção (Tentar resolver Puzzle):

A missão do jogador é desenvolver uma poção para jogar dentro de um recipiente mostrado na história, ele deverá usar alquimia para criar a poção.

No chão, surgirá duas poças de água ou sangue, e, uma poça de um líquido misterioso descrito na história como “Bestia”.

O jogador deverá mover alavancas para controlar os mecanismos que misturará os líquidos.

Dentro disso terá um mecanismo de esvaziar uma quantidade de líquido de um determinado reservatório. Reservatórios e a quantidade é de escolha do jogador.

(Isso implicará nas chances que ele tem de ser bem-sucedido na primeira parte da alquimia, que seria criar o líquido A (O líquido amarelo).

(cada reservatório principal terá duas alavancas. Uma para subtrair a quantidade. Outra para resetar, isso seria: Usar um reservatório extra. (terá 3 para cada líquido)).

Terá outro mecanismo que irá então misturar os dois líquidos no reservatório inferior aos dois principais.

Se as chances do Jogador for 100% ele acertará a primeira parte em cheio, porem se ela for menor que 100% terá o risco de errar.

Se ele errar, irá consumir uma chance. Ele tem 3 chances. 3 reservatórios de cada líquido. Porém não poderá adicionar enquanto está diluindo ou subtraindo a quantidade dos reservatórios principais.

Se as chances se esgotarem o sistema retornará ao menu inicial. Informando que foi o jogador perdeu.

Para finalizar ele terá de escolher entre 3 itens presentes em um local determinado e separado pelo próprio arquiteto do puzzle.

A ajuda no puzzle e as informações necessárias para o cumprimento do puzzle estarão disponíveis na história, também na opção (Pedir ajuda).

A informação que dará dicas para a quantidade certa de cada líquido, estará escondida embaixo de cada reservatório (Para vê-la). Também terá dicas nos diálogos ou na opção (Pedir ajuda).

6.4 Se o usuário finalizar o puzzle o sistema informará uma parte da história seguindo para o puzzle 2.

* Se a finalização do puzzle 1 da fase 2 for com o primeiro item, o sistema pula para a fase 3 - puzzle 1.
* Se a finalização do puzzle 1 da fase 2 for com o segundo item, o sistema inicia puzzle 2 da fase 2.
* Se a finalização do puzzle 1 da fase 2 for com o terceiro item, o sistema informa que o jogador perdeu, o sistema então entra em modo de finalização do jogo por morte de personagens.

====================Fase 2.2==========================

1 - O sistema informa como é a fase 2 - Puzzle 2.

2 – O sistema informa alguns textos da história.

3 – Se o usuário tiver salvo a vida de “Afonso” o jogo solicita uma resposta do usuário, pois dentro da história “Afonso encontra um botão e pergunta se deseja apertar ou não”.

Se jogador escolher 1 - O sistema informa outra parte da história a qual o Afonso aperta o botão, uma caixa contendo 1 papiro e alguns itens sai e cai da parede.

Se jogador escolher 2 – O sistema informa outra parte da história a qual o Afonso não aperta o botão. E nada acontece.

No puzzle 2 da fase 2, o jogador deverá fazer outra alquimia, porém mais complexas, caso tenha apertado o botão, o papiro que foi achado será de grande ajuda.

Para finalizar a fase o jogador deve pegar 3 frascos de líquidos entre 6 que estão na prateleira, usar uma essência entre 3, um item do puzzle anterior e um item dentre 5 da fase atual.

O jogador deverá misturar primeiro os frascos com liquido, em seguida jogar a essência, voltar a fase anterior, e pegar um item, onde terá uma chance de morrer por conta do espirito do faraó que está seguindo os aventureiros (até então está seria a primeira vez que ele aparece na história) e por fim escolher um item da fase atual. Esses deverão ser certeiros para fazer a alquimia.

O sistema informa um menu da fase:

Ver papiro que explica como funciona a fase, ver papiro de Afonso caso tenha escolhido apertar o botão, tentar resolver puzzle,

Pedir ajuda a Ana, Charles, e caso Afonso esteja vivo pedir ajuda a ele.

Dentro de Tentar resolver puzzle:

O usuário encontrará uma interface, contendo os frascos com os líquidos para a alquimia, as essências e os itens para ser escolhido um dentre 6.

(Diferente da fase anterior que a alquimia foi feita por alavancas e mecanismos embaixo da terra, toda a alquimia será feita pelas mãos dos aventureiros, talvez tendo o risco de ser contaminado por algum líquido errado, e tendo consequências ao decorrer da fase ou do puzzle).

Por fim se o jogador conseguir criar uma alquimia perfeita, ele terá que derrama-la dentro de um recipiente de ouro localizado em uma das paredes.

Uma porta se abrirá, e finalizará a fase 2.

* O sistema informa partes da história.

=================================Puzzle 5======================================

O sistema inicia puzzle 5.

O sistema mostra a história da fase.

O sistema mostra a estrutura do puzzle.

O sistema solicita a resposta do jogador.

O sistema verifica se resposta do jogador é igual a resposta definida pelo sistema.

Se for resposta certa, o sistema inicia puzzle 6.

Se for resposta errada o sistema inicia o puzzle 5.

=================================Puzzle 6======================================

O sistema inicia puzzle 6.

O sistema informa história da fase.

O sistema mostra a estrutura do puzzle 6.

O sistema solicita resposta do jogador.

Se resposta for igual a resposta definida pelo sistema, o sistema inicia puzzle 7.

Se for resposta errada, o sistema inicia puzzle 6.

================================= fase 7 ======================================

O sistema inicia puzzle 7.

O sistema mostra a história da fase.

O sistema mostra a estrutura do puzzle.

O sistema solicita a resposta do jogador.

O sistema verifica se resposta do jogador é igual a resposta definida pelo sistema.

Se for resposta certa, o sistema inicia puzzle 8.

Se for resposta errada o sistema inicia o puzzle 7.

================================= fase 8 ======================================

O sistema inicia puzzle 8.

O sistema mostra a história da fase.

O sistema mostra a estrutura do puzzle.

O sistema solicita a resposta do jogador.

O sistema verifica se resposta do jogador é igual a resposta definida pelo sistema.

Se for resposta certa, o sistema inicia puzzle 9.

Se for resposta errada o sistema inicia o puzzle 8.

=================================fase 9======================================

O sistema inicia puzzle 9.

O sistema mostra a história da fase.

O sistema mostra a estrutura do puzzle.

O sistema solicita a resposta do jogador.

O sistema verifica se resposta do jogador é igual a resposta definida pelo sistema.

Se for resposta certa, o sistema inicia puzzle 10.

Se for resposta errada o sistema inicia o puzzle 9.

=================================fase 10 Ultimo Puzzle======================================

O sistema inicia puzzle 10.

O sistema mostra a história da fase.

O sistema mostra a estrutura do puzzle.

O sistema solicita a resposta do jogador.

O sistema verifica se resposta do jogador é igual a resposta definida pelo sistema.

Se for resposta certa, o sistema o processo de encerramento de puzzle, e mostra a última parte da história.

Se for resposta errada o sistema inicia o puzzle 10.

==================== Sistema de Pontos ====================

1. O sistema inicia o sistema de Pontos do Quiz.
2. O sistema importa os dados do jogador usando o nome informado no login, juntamente com a variável contendo o caminho para o arquivo, e a extensão dele.
3. O sistema lê no arquivo, o nome, os acertos os erros e a pontuação.
4. O sistema informa o nome, os acertos, os erros e a pontuação.
5. O sistema pede para apertar enter, para voltar ao menu.
6. O sistema inicia a função menu.

====================Sistema de informações=======================

1. O sistema inicia o sistema de informações do jogo.
2. O sistema mostra as informações do jogo. O Motivo de ser criado, os desenvolvedores, e a linguagem em que foi construído.