












-  **TÍTULO DO PROJETO: Jogo**
  -  **OBJETIVO DO PROJETO:**
  -  **Como funciona o jogo:**
  -  **Funcionalidades**
  -  **Construído com**
  -  **Requisitos**
  -  **COMO INICIAR O PROJETO:**
  -  **VERSÃO ou DATA:**
  -  **Autores**
    -  **Notas de Agradecimento:**

## **TÍTULO DO PROJETO: Jogo**

---

### **OBJETIVO DO PROJETO:**

---

Desenvolver um jogo no estilo **Adventure RPG** , onde o jogador deve encontrar um diamante escondido para garantir a vitória. O jogo oferece liberdade de escolha, permitindo que o jogador tome decisões estratégicas. Essas escolhas influenciam o progresso, e as ações corretas podem facilitar o caminho até o objetivo final. O jogador será desafiado a explorar, interagir com objetos e usar ferramentas de maneira inteligente para alcançar a vitória.

### **Como funciona o jogo:**

---

O jogo é composto por apenas um jogador (o usuário), uma mochila, salas, ferramentas e objetos.

- Ferramentas: Itens que o jogador pode pegar durante o jogo e usar em objetos para ajudá-lo a finalizar o jogo.
- Objetos: Elementos com os quais o jogador deve interagir, com ou sem o uso de ferramentas, para descobrir seu propósito.
- Mochila: Lugar onde o jogador pode guardar os itens coletado

## **Funcionalidades**

---

Liste as principais funcionalidades do jogo, como:

Navegação entre salas  
Interação com objetos e ferramentas  
Mecanismos de vitória ou derrota  
Armazenamento de itens na mochila



## Construído com

IDE : Visual Studio Code Software De Versionamento: GitHub Linguagem de Programação: Java ☕



## Requisitos

Sistema operacional  
Java  
Extensão PlantUML



## COMO INICIAR O PROJETO:

Abrindo o arquivo executável "Nome do Arquivo executavel " Para visualizar o Digrama de Classes execute o drgClasses.puml



## VERSÃO ou DATA:

20/11/2024



## Autores

Augusto Fisch, Bernardo Garcia Fensterseifer, Guilherme Sanches Cavazzotto, Júlia Yume



# Notas de Agradecimento:

Gostaríamos de agradecer a todos que contribuíram para a realização deste projeto. Agradecemos aos professores pelo apoio e ensinamentos, aos colegas pelo incentivo e troca de ideias. Nosso sincero obrigado a todos que ajudaram, direta ou indiretamente, no desenvolvimento deste trabalho!