

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DA AMAZÔNIA
INSTITUTO CIBERESPACIAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO I
Desenvolvimento de um Jogo RPG: A Jornada de Lyara**

**Graziella Letícia Pinto do Rosário 2025010038, Hanna Mariluh Harumi
Bechara Ueoka 2025004157, Mirella da Silva Freitas 2025010056**

**BELÉM - PARÁ
2025**

1. Resumo

O propósito deste projeto é criar um jogo de RPG com múltiplos desfechos, fazendo uso de estruturas condicionais, loops e modularização na linguagem de programação C. Estes conhecimentos foram desenvolvidos durante a disciplina de Técnicas de Programação I.

2. Introdução

Lyara vivia em uma vila tranquila chamada Elfhame, onde a neblina da manhã cobria as casas de madeira e a paz reinava. Mas essa paz foi destruída por um homem: Varkor, conhecido como "O Destruidor". Ele era um tirano cruel, que invadia vilas, sequestrava moças e espalhava o caos por onde passava.

Quando Lyara tinha apenas 14 anos, a tragédia chegou à sua porta. Numa noite escura, Varkor e seus homens invadiram Elfhame. Lyara se escondeu em um porão e, de lá, ouviu os gritos de sua mãe, que lutou bravamente para protegê-la até o último suspiro, mas foi brutalmente assassinada. A dor da perda ficou marcada para sempre na alma de Lyara.

Com o coração partido e cheio de promessas, Lyara cresceu. Ela não se tornou apenas uma mulher; ela se tornou uma guerreira. Anos de treinamento duro transformaram-na em uma jovem forte e determinada, com um único objetivo em mente: fazer justiça pela morte de sua mãe. Agora, adulta, Lyara está pronta para enfrentar o perigo que destruiu sua infância. A vingança dela contra Varkor está apenas começando.

2.1 Personagens

- Lyara: A personagem principal da narrativa, uma garota curiosa sobre o mundo que a cerca.
- Lewis: Dragão 1, uma criatura da floresta que poderá se tornar companheiro da protagonista.
- Jaguadarte: Dragão 2, também uma criatura da floresta, que poderá tornar-se companheiro da protagonista.
- Varkor: Vilão principal da jornada da protagonista.
- Gulch: Bruxa da floresta, que esconde segredos obscuros.
- Lugde: Pai da protagonista, Lyara.

2.2 Cenário

O jogo se passa na vila de Elfhame, com paisagens encantadoras, florestas gigantes e criaturas como dragões e ogros. Também há lagos místicos.

A jornada de Lyara acontece em uma realidade alternativa de fantasia sombria, onde a beleza do mundo se mistura com perigos constantes, obrigando-a a enfrentar diversos desafios em sua busca por justiça.

2.3 História

O sol se erguia timidamente sobre a densa floresta, pintando o céu com tons de laranja, carmesim e dourado. Uma névoa etérea ainda cobria a vila de Elfhame, envolvendo as casas de madeira com um véu de mistério. Era ali, na modesta cabana desgastada pelo tempo, que vivia Lyara, uma jovem cujo coração, em vez de bater com o ritmo da vida, ressoava com a promessa de vingança. Ela buscava justiça pela morte de sua mãe, que, com seu último suspiro, havia sido ceifada pela escuridão que se chamava Varkor, O Destruidor. Ninguém ousava pronunciar seu nome sem que a garganta secasse de pavor. Seus olhos eram cruéis e gélidos, e sua ambição, desmedida, o tornava uma sombra que se alimentava do sofrimento. Suas cicatrizes profundas contavam a história de batalhas sangrentas, onde ele e seus capangas viam os moradores de Elfhame não como pessoas, mas como presas.

Anos se passaram, e Lyara dedicou sua vida a treinar seu corpo e sua mente até os limites da exaustão. Agora, na maioridade, ela estava pronta para enfrentar o perigo que havia roubado sua infância. Naquela manhã, ignorando a súplica silenciosa de seu pai, ela partiu, adentrando a floresta densa que poucos ousavam explorar.

Sob a luz pálida da lua, a floresta parecia viva. Sussurros no vento e sombras dançantes criavam uma atmosfera de mistério e perigo. De repente, um rugido ecoou, quebrando o silêncio. Lyara se deparou com dois dragões colossais, criaturas que pareciam pertencer a outra era. O primeiro era Jaguadarte, com escamas vermelhas que pareciam lava solidificada, cada cicatriz em seu corpo uma lenda de batalhas ferozes. Seus olhos dourados, repletos de desconfiança e arrogância, refletiam a força de um ser que havia sobrevivido a inúmeros confrontos. Ao seu lado, estava Lewis, o dragão verde. Suas escamas de um tom esmeralda reluziam sob a luz da lua, como placas vivas de uma armadura natural. Sua mandíbula larga e dentes afiados, expostos em um rosnado leve, revelavam sua arma mais poderosa: uma mordida capaz de esmagar pedra.

Lyara sabia que enfrentar Varkor sozinha era impossível. Ela precisava de um aliado, e percebeu que a rivalidade das criaturas da floresta com o Destruidor poderia ser a sua chance. Ela se aproximou, e o dragão a confrontou. Em vez de temer, ela o desafiou, observando que ele era um covarde por não ter conseguido proteger sua própria esposa. Suas palavras, ferindo o orgulho do dragão, ressoaram em seu coração. Comovido e humilhado, ele aceitou se tornar seu mentor, ensinando-a a manipular a magia da floresta.

Após um treinamento árduo, Lyara e seu mentor encontraram um Shereks, um ogro cujo poder não era físico, mas mental. O ar se tornou denso, e a criatura projetou em sua mente imagens distorcidas de seus piores medos. Lyara, no entanto, resistiu. Ela lutou para proteger sua sanidade, revelando ao ogro a força de sua motivação: vingar a morte de sua mãe. Sua determinação era uma muralha impenetrável, e, com um último esforço, ela quebrou a

maldição. O ogro se desintegrou em pó, e a floresta, antes um pesadelo, se transformou em um paraíso.

A escuridão deu lugar à luz. As árvores, antes sombrias e retorcidas, se transformaram em vegetação exuberante da primavera de Marmor, com folhas verdes e vibrantes. O chão, antes coberto por musgo, agora exibia uma grama cintilante e pequenas flores. Lyara, maravilhada, avistou um lindo lago. No centro, flutuava uma flor de pétalas azuis que irradiavam uma luz suave. Ela não era apenas bonita; era hipnotizante, prometendo algo desconhecido. A beleza e o perigo se misturavam, e Lyara teve que decidir se deveria arriscar tudo para colher a flor ou seguir em frente.

Após sua breve hesitação, Lyara decide seguir em frente, a voz da cautela falando mais alto que sua curiosidade. No instante em que se vira para continuar a jornada, ela ouve passos leves e suaves na grama macia. Um velho ancião se aproxima, seus olhos sábios e um sorriso gentil. Ele está acompanhado por um gatinho de pelo alaranjado, cuja cauda parecia vibrar de alegria.

Com um gesto sereno, o velho aponta para a flor no lago. A flor, ele revela, não é uma armadilha, mas sim um teste para os bravos. Ela concede poderes de cura e força, uma dádiva que Lyara precisará para a jornada que a espera. Ele explica que se ela tivesse seguido sua intuição e pegou a flor por conta própria, o resultado teria sido o mesmo. A sabedoria do ancião desvenda o mistério, e Lyara, sem hesitação, se aproxima do lago e colhe a flor, sentindo uma energia quente e revigorante percorrer seu corpo. A flor não apenas a fortalecia, mas também abria um novo caminho, tornando a jornada mais segura.

Enquanto caminhavam pela floresta, Lyara e seu aliado dragão notaram uma fumaça que subia no horizonte. Seguindo o rastro, eles encontraram uma cabana de onde a fumaça saía por uma chaminé. Próximo à cabana, avistaram uma mulher. Vestida com um véu preto e roupas que denunciavam sua natureza, ela era a Bruxa Gulch, uma feiticeira sobre a qual Lyara já havia ouvido falar. A bruxa, com um sorriso enigmático, os convidou para uma refeição.

Lyara percebeu que a decisão sobre como aceitar o convite era crucial. Se ela aceitasse sem questionar, a bruxa baixaria a guarda, o que daria a Lyara a oportunidade de extrair informações valiosas sobre o castelo de Varkor. No entanto, se ela demonstrasse desconfiança, a bruxa ficaria em alerta, tornando a situação mais perigosa.

Durante a refeição, após uma longa troca de informações, a bruxa revelou sua verdadeira natureza: ela não era apenas uma bruxa, mas uma feiticeira que devorava mentes. Lyara se viu diante de uma nova encruzilhada. Ela poderia atacá-la imediatamente, arriscando um confronto direto e violento, ou ignorar a revelação e tentar obter mais informações antes de partir para o ataque.

Independente da escolha, eles seguiram para a próxima etapa da jornada: o castelo de Varkor, e salvar a querida esposa do dragão.

Com as informações da Bruxa Gulch em mente, Lyara e seu aliado dragão partiram em direção ao castelo de Varkor. A atmosfera ao redor mudava drasticamente; o ar se tornava mais denso e pesado, e a vegetação antes exuberante agora parecia definhar, com tons de melancolia e desespero. Lyara não podia acreditar que estava tão perto de confrontar o trauma que assombrava sua infância.

Ao chegarem aos limites do castelo, o dragão a alertou sobre a necessidade de passarem despercebidos pelos capangas de Varkor. O dragão encontrou um ponto cego na segurança e se aproximou de um portal de mármore.

No arco do portal, uma pedra com a aparência de uma jóia roxa brilhava, e o dragão pediu que Lyara subisse em seus ombros para que pudessem atravessar. Quando a alcançaram, a joia revelou sua verdadeira natureza: era amaldiçoada e falante. A pedra, com sua voz, começou a criar confusão mental em Lyara, pois ela conhecia o nome e a história da jovem. Ela a questionou, perguntando se ela estava realmente preparada para enfrentar o que a esperava no castelo. A joia então a submeteu a um teste para poderem entrar na torre. O dragão, que estava ao lado de Lyara, invadiu a mente dela para a ajudar a responder o teste, mostrando que eles trabalhavam em perfeita sintonia.

Após a resposta correta, a passagem para a torre foi liberada, e eles seguiram em frente, mais próximos do seu objetivo final, salvar a sua esposa.

Enquanto subiam os corredores íngremes da torre de Varkor, o dragão mentor sentiu uma energia familiar, uma magia que fez suas escamas se eriçarem. Ele alertou Lyara, revelando que havia mais alguém ali além dos capangas de Varkor. O dragão apontou para uma parede à frente, e eles notaram que era oca após darem três batidas.

Lyara empurrou um bloco de concreto solto na base da parede, revelando uma abertura secreta. Ao olharem para dentro, seus olhos encontraram uma figura majestosa e escamosa, aprisionada em uma gaiola. Os olhos do dragão brilharam intensamente; ele finalmente encontrou sua esposa. O coração de Lyara se encheu de alegria ao ver o alívio de seu amigo.

O dragão implorou a Lyara para libertá-la, mas o cadeado da gaiola era complexo, exigindo uma combinação secreta. O destino de Lewis, e a continuação de sua jornada, agora dependiam da habilidade de Lyara em decifrar o código e libertar o dragão. O risco era alto: se errasse, a sala seria selada e um gás tóxico seria liberado, condenando a todos à morte. A libertação da dragão fêmea era crucial para o sucesso da missão.

Ao chegarem ao topo da torre, a atmosfera carregada de maldade e poder os envolveu. O ar era pesado, e o brilho da lua, que antes guiava Lyara, mal conseguia penetrar nas sombras escuras que dançavam ao redor. No centro do salão, Varkor os esperava, e um sorriso cruel se abriu em seu rosto marcado por cicatrizes. Ele os provocou, mas Lyara, com a força de sua determinação, estava pronta para o confronto.

A batalha estava prestes a começar, e Lyara sabia que a escolha do ataque seria crucial. Ela poderia usar o poder elemental do dragão, uma força devastadora capaz de destruir tudo em

seu caminho. Para isso, no entanto, ela precisava de um foco absoluto. Se sua mente vacilasse, o poder se dissiparia, e a batalha estaria perdida.

A outra opção era usar o poder de enlouquecer mentes, uma técnica que ela havia aprimorado. Com esse poder, ela poderia desestabilizar Varkor por dentro, fazendo com que ele se confrontasse com seus próprios demônios. No entanto, o sucesso dessa técnica dependia de uma precisão impecável. Se ela errasse, o ataque falharia, e Varkor teria sua vingança.

Lyara estava no ápice de sua jornada, e a vingança que a motivou por tantos anos agora estava ao seu alcance. A decisão que ela tomaria agora definiria o destino de sua vila e o seu próprio.

Lyara, exausta e ferida, encara Varkor, que, mesmo enfraquecido, não desiste. Ele revela sua última e mais cruel arma: o pai de Lyara, amarrado e apavorado. Uma escolha impossível se impõe, e Lyara precisa decidir o que mais valoriza.

Ela tem três escolhas:

1. **Salvar o pai**, arriscando a vida do dragão e a sua.
2. **Sacrificar-se**, para salvar ambos, o pai e o dragão.
3. **Confiar no dragão** para um ataque surpresa, arriscando tudo.

Os Finais Possíveis

1. A Vitória em Conjunto (Final Bom)

A torre tremia sob a força de Varkor. Lyara corre em direção ao seu pai, mas ele a detém com o olhar. Em um momento de revelação, ele confessa que já foi um grande feiticeiro. No instante em que Varkor tenta atacá-los, o pai de Lyara conjura um feitiço de proteção, impedindo o avanço do vilão. A magia enfraquece Varkor, mas o choque de poder fere o dragão. Juntos, Lyara e o dragão avançam. O ataque surpresa não seria o suficiente, mas a coragem de Lyara, combinada com a magia da flor e o feitiço do pai, cria um feitiço final que envolve Varkor em uma luz intensa, derrotando-o completamente. A torre está em ruínas, mas todos sobrevivem. Feridos e exaustos, Lyara, seu pai e o dragão respiram aliviados. Eles estão, finalmente, livres. A coragem de Lyara, o apoio de seu pai e a lealdade de seu dragão provam que juntos poderiam superar qualquer ameaça.

2. O Sacrifício de Lyara (Final Intermediário)

A torre tremia sob o poder de Varkor. O dragão sentia cada onda de poder, cada vibração ameaçadora que os cercava. Ele viu Lyara correr, desesperada para salvar aqueles que amava. O pai de Lyara, exausto, se oferece para se sacrificar, e Lyara tenta resistir, mas a inevitabilidade da situação é clara. Uma explosão de luz queima tudo ao redor, uma força que arrasta o vilão, mas também Lyara. O dragão sente as últimas energias dela, e o impacto do feitiço atinge suas escamas. Lyara salvou a todos, mas o preço foi altíssimo. Um peso toma o

coração do dragão, a ausência dela, sua coragem, a vida que ela deu a todos. Seu legado permanecerá.

3. O Ataque Surpresa (Final Ruim)

Lyara e o dragão atacaram juntos, na esperança de que a surpresa fosse suficiente para derrotar Varkor.

No entanto, o vilão era mais rápido, mais forte e mais cruel. Um a um, ele começou a aniquilar aqueles que Lyara amava. Ela assistia, impotente, a cada um de seus entes queridos sendo destruído. O dragão rugia, tentando protegê-la, mas cada golpe do inimigo drenava suas forças e aprofundava suas feridas. A cada perda, Lyara sentia o peso da culpa e da impotência. A vitória se tornava impossível. Varkor escapou, deixando para trás apenas a dor e a lembrança dos que Lyara não conseguiu salvar.

Quando a poeira baixou, Lyara permaneceu de pé, exausta e com o dragão ao seu lado. Mas seu olhar carregava o fardo de uma batalha perdida. Ela nunca esqueceria aqueles que se foram.

2.4 Objetivos

- A) Garantir segurança na sua humilde vila, fortalecendo defesas e construindo alianças locais.
- B) Vingar a morte de sua mãe, derrotando Valor e mostrando que seu sacrifício não foi em vão.
- C) Descobrir os mistérios que a floresta mágica guarda, desvendando enigmas que podem mudar o rumo da batalha.
- D) Unir forças com aliados fortes para êxito no combate contra O Destruidor, Varkor, garantindo que nenhum sacrifício seja em vão.

2.5 Escolhas

A trajetória de Lyara no jogo é crucial para o enredo, e suas decisões definem não só o futuro de sua aldeia, mas também a relação entre humanos e os seres mágicos da floresta. O dilema principal é equilibrar a busca por vingança pela morte de sua mãe com a responsabilidade de defender os mais fracos e criar uma aliança contra Varkor, o Destruidor.

Este trabalho analisa a fundo a história e a jogabilidade de “A Jornada de Lyara”. Ele mostra como os conceitos de justiça, lealdade e esperança podem influenciar as escolhas do jogador, alterando o destino da aldeia, da floresta e do embate decisivo contra Varkor.

3. Descrição Técnica sobre o Fluxograma da História

3.1 Caminho: Vingue-se ou fuja

Anos de exaustivo treinamento moldaram o corpo e a mente de Lyara. Agora adulta, ela estava pronta para confrontar o perigo que havia destruído sua infância. Naquela manhã, enquanto se preparava para a jornada, deparou-se com o olhar preocupado de seu pai.

Lyara se viu diante de uma encruzilhada. Se escolhesse a vingança, avançaria pela floresta em busca dos mistérios que a aguardavam. No entanto, se optasse por ficar, ao anoitecer adormeceria em seu quarto apenas para ser despertada por gritos aterrorizantes. Correndo para a janela, ouviria a palavra "fogo" e testemunharia Varkor e seus subordinados atacando a vila, incendiando casas, destruindo plantações e agredindo brutalmente os moradores.

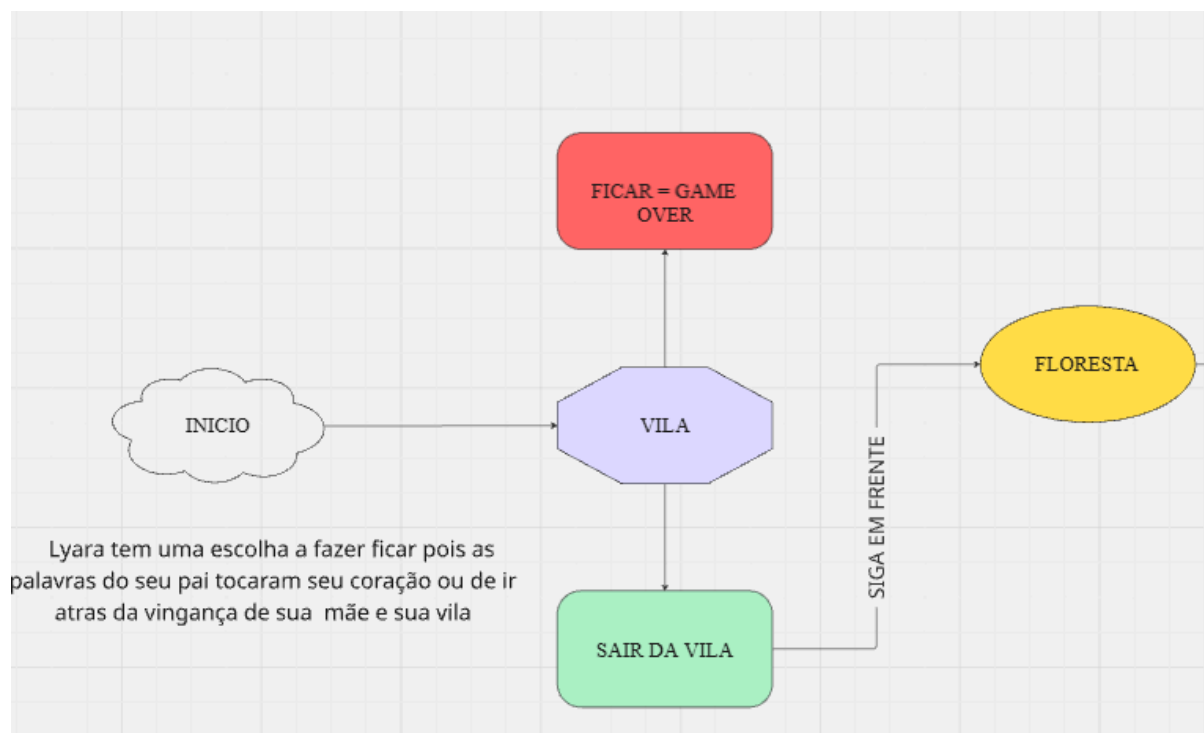


Figura 1- Caminho em que ela aceita ou não ficar na vila, resultando em um game over e uma continuação para a floresta.

3.2 Caminho: Escolha do aliado, seus diálogos e seus ensinamentos.

Na sua jornada pela floresta, Lyara depara-se com dois dragões: Jaguadarte e Lewis. Ela tem uma ideia ousada: sabe que não pode enfrentar Varkor sozinha, mas conhece a rivalidade que o inimigo tem com todas as criaturas.

Lyara descobre que um dos dragões procura sua esposa, aprisionada na torre de Varkor, e busca um aliado para a batalha. Para conquistar o dragão e obter seu conhecimento sobre a magia local, Lyara precisa dar uma resposta que o agrade. Se falhar, sentirá a fúria do dragão pela perda de sua esposa.

Com os ensinamentos do dragão sobre controle mental, Lyara passará por um teste mental para determinar se está apta para a jornada pela grande floresta e para a batalha contra Varkor. Caso erre o teste, sofrerá uma derrota instantânea.

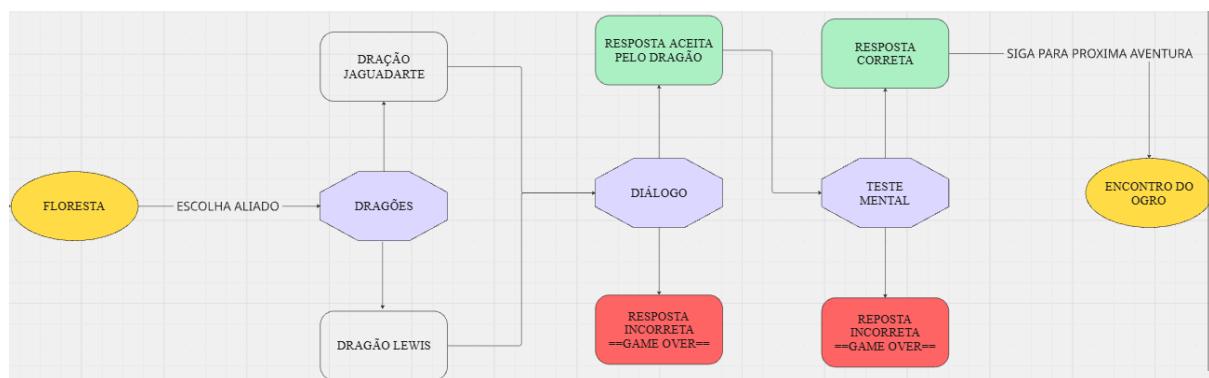


Figura 2 - Caminho onde ela escolhe o dragão, respostas para com o dragão e teste mental.

3.3 Caminho: Luta contra o Ogro Shereks

Após superar o desafio do dragão e caminhar por horas, Lyara e seu novo aliado encontram o ogro Shereks, uma criatura gigante e asquerosa. Shereks tenta intimidar Lyara com sua arrogância e tamanho, mas a guerreira precisa responder à altura.

Para derrotá-lo usando seus novos poderes, Lyara deve escolher entre duas estratégias: invadir a mente do ogro ou proteger a sua própria. A vitória depende da resolução de um enigma. Se acertar, revelará um lindo lago que Shereks mantinha escondido com sua magia. Se errar, será derrotada.

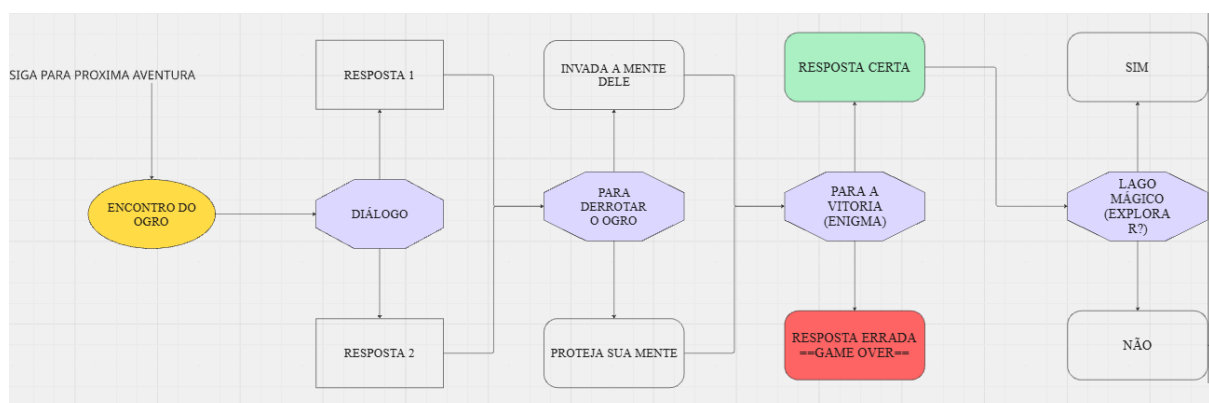


Figura 3 - Caminho que ela responde o ataque do ogro, testa seus novos poderes e se vencer seguirá em frente.

3.4 Caminho: Lago mágico

Logo após ver aquele lago de perto, Lyara se pergunta se quer mesmo explorar aquele lago que aquele ogro protegia

3.4.1 Caminho: Explorar o Lago

Ao explorar o belo lago que Shereks escondia, Lyara se encanta com a beleza e com as luzes refletidas na água. Ela avista uma flor e deve decidir o que fazer. Se pegar a flor, descobrirá por conta própria seus poderes de cura. Se não a pegar, um velho morador local se aproxima, revela os poderes curativos da flor e a colhe para ela.

Em ambos os casos, Lyara e o dragão continuam sua jornada, agora com a saúde renovada.

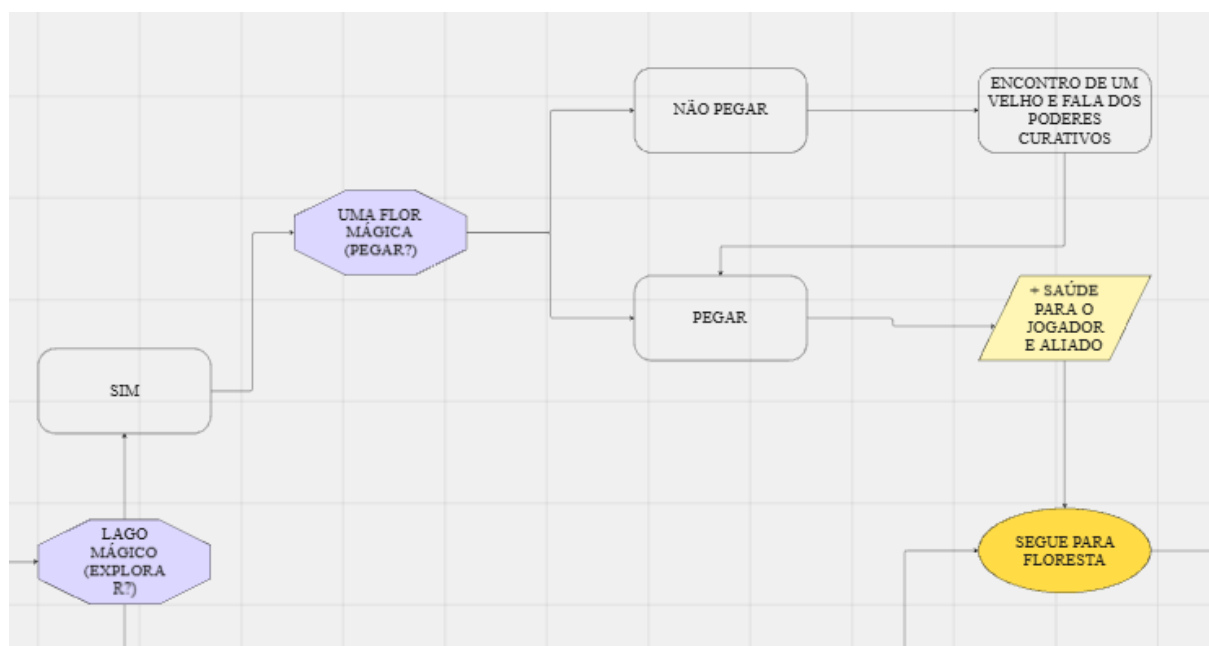


Figura 4 - Caminho que ela aceita explorar o Lago Mágico.

3.4.2 Caminho: Recusar explorar o Lago.

Após o encontro com o ogro e a descoberta do lago, Lyara se deparou com uma flor de poderes curativos. No entanto, por hesitar em explorar algo novo, ela decidiu não colhê-la, perdendo a oportunidade de obter os poderes curativos da flor.

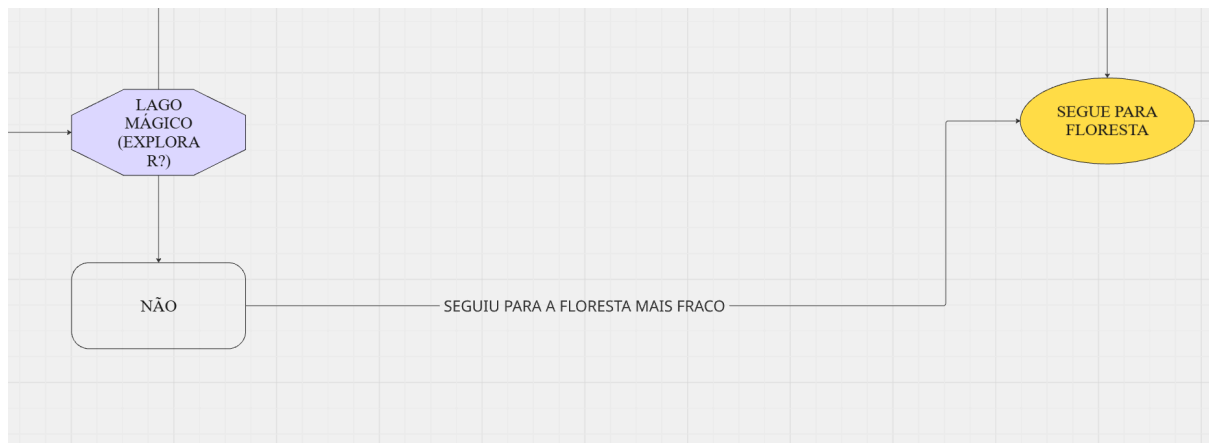


Figura 5 - Caminho que ela recusa explorar o lago.

3.5 Caminho: Convite da Bruxa

Enquanto caminhavam pela densa floresta, Lyara e seu companheiro avistaram uma cabana antiga e uma senhora os convidou para entrar. Desconfiada, Lyara entra e precisa decidir sua abordagem: ela pode dar uma resposta que faça a bruxa baixar a guarda ou outra que a mantenha em alerta para um possível ataque.

Em determinado momento, a senhora se revela uma bruxa devoradora de mentes. Lyara se depara com uma escolha crucial: atacar imediatamente, o que resultará na perda de informações valiosas e os deixará enfraquecidos, ou agir com cautela, obtendo mais conhecimento, para finalmente seguir em direção ao castelo e às torres de Varkor.

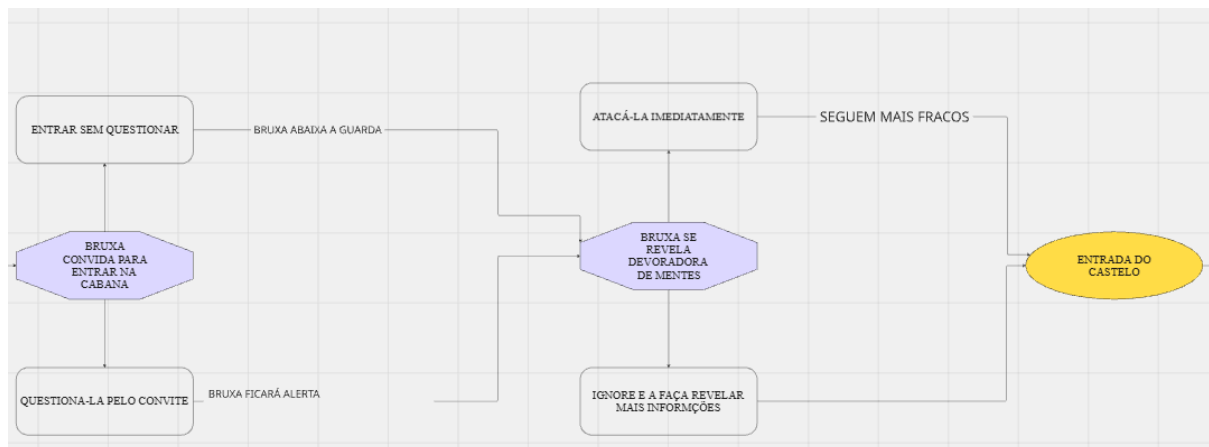


Figura 6 - Caminho que Lyara decide com cautela suas escolhas para não afetar o andamento da aventura e seguindo para a entrada do castelo de Varkor.

3.6 Caminho: Esposa do Dragão

Ao se aproximarem do castelo, o dragão encontra um ponto cego na segurança. Lyara sobe em seus ombros e juntos se aproximam de um portal de mármore. Uma jóia roxa no arco do portal se revela amaldiçoada e falante, conhecendo o nome e a história de Lyara. A jóia a submete a um teste, criando confusão mental e questionando sua preparação. Com a ajuda

telepática do dragão, Lyara responde corretamente, demonstrando a perfeita sintonia entre os dois. A passagem para a torre é liberada, e eles seguem em frente, mais próximos do resgate.

Ao chegar ao local onde a dragão está aprisionada e para libertá-la, Lyara deve decifrar o código de um cadeado no pescoço da dragão fêmea. Se errar, um gás tóxico é liberado, matando a todos. Se acertar, ela e seus aliados seguem para o confronto final com Varkor.

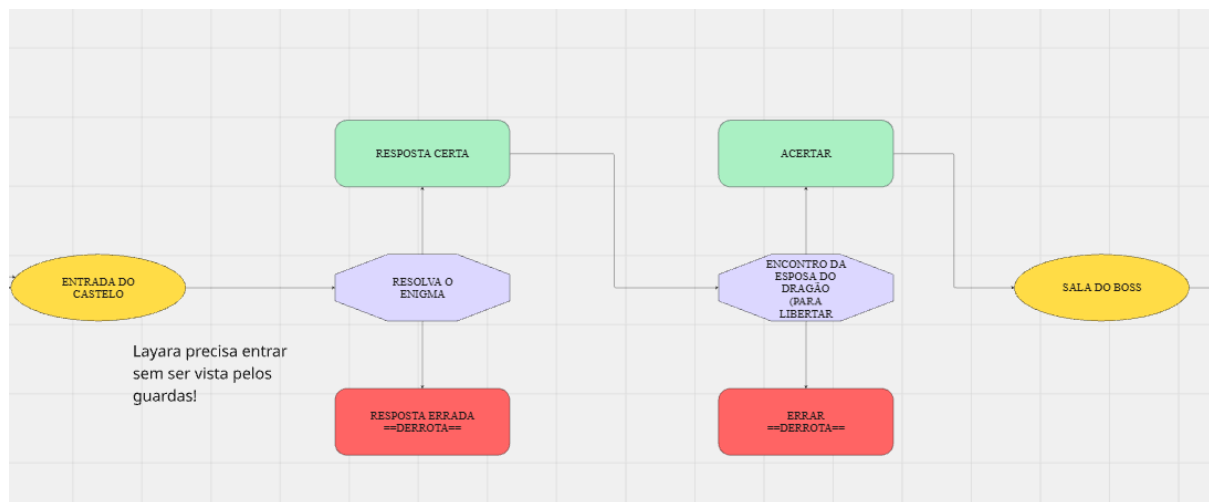


Figura 7 - Caminho que ela passa despercebida e liberta a dragão.

3.7 Caminho: Escolha qual poder usar contra o Varkor

3.7.1 Caminho: poder do dragão

Após todas as provações, Lyara finalmente encontra seu maior inimigo, Varkor. Ele a provoca, e ela precisa escolher suas palavras para o confronto. Em seguida, ela decide seu primeiro ataque: se optar por usar o dragão, terá que resolver um desafio para que o aliado libere seu poder, enfraquecendo Varkor. Se ela falhar nesse desafio, a derrota será inevitável.

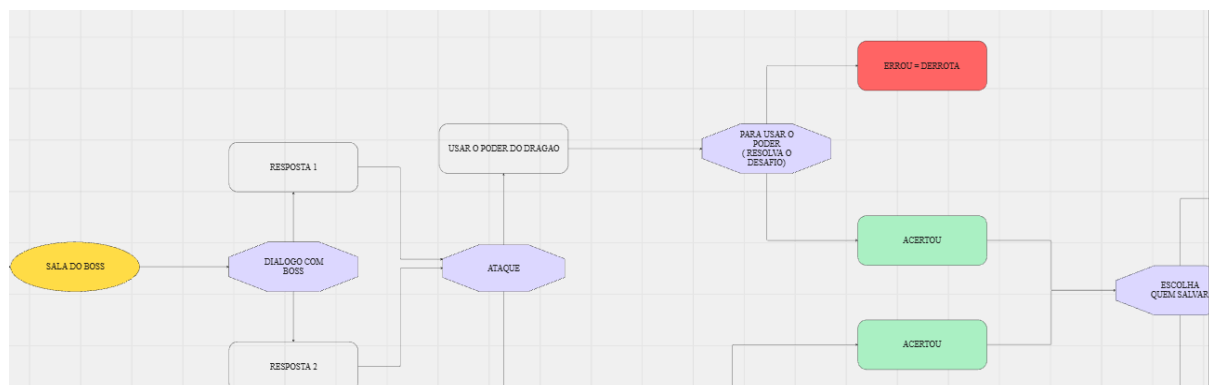


Figura 8 - Caminho de utilizar o poder do dragão

3.7.2 Caminho: Ela usa o seu poder de controlar mentes

Após responder a provocação de Varkor, Lyara decide que irá usar seu próprio poder e para utilizá-lo ela vai precisar passar por um desafio, se ela errar será derrotada.

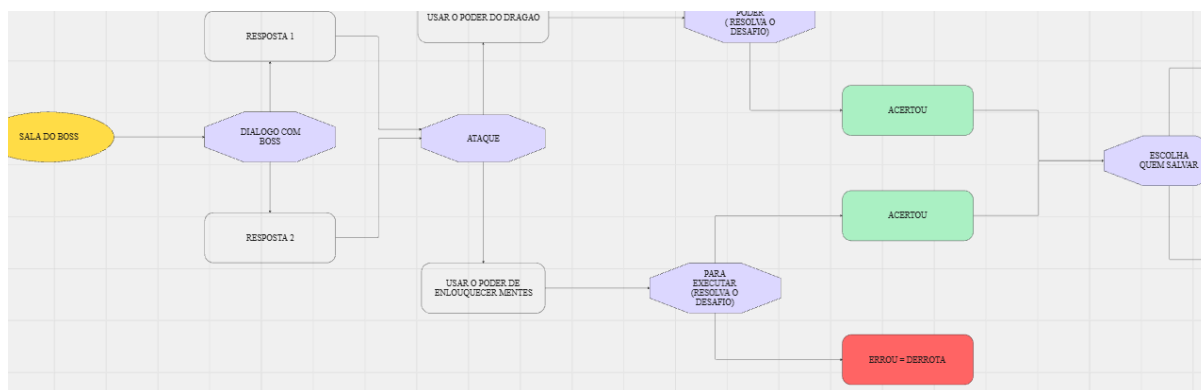


Figura 9 - Caminho que ela usa o poder da mente.

3.8 Caminho: Escolha quem salvar e os finais

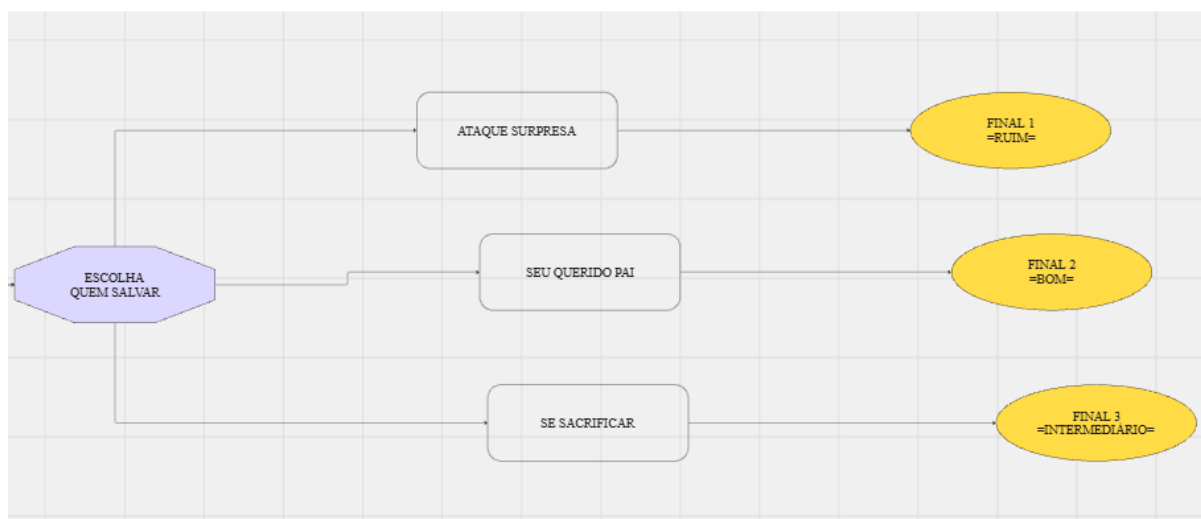


Figura 10 - Caminho às escolhas e seus finais.

3.8.1 Caminho se salvar seu pai (BOM)

A torre treme enquanto Varkor ataca. O pai de Lyara a impede de ir em sua direção e revela ser um antigo feiticeiro. Ele conjura um feitiço de proteção que enfraquece Varkor, mas o choque de poder fere o dragão.

Lyara e o dragão avançam. Lyara usa a magia da flor, o feitiço de seu pai e sua própria coragem para criar um feitiço final que derrota Varkor. A torre fica em ruínas, mas todos sobrevivem. Feridos, eles respiram aliviados, finalmente livres. A coragem de Lyara, o apoio de seu pai e a lealdade do dragão provam que eles podem superar qualquer ameaça juntos.

3.8.2 Caminho sacrificar-se (INTERMEDIÁRIO)

Em meio à torre que tremia, o dragão sentia a força de Varkor. Lyara tentou salvar a todos, mas seu pai, exausto, se ofereceu para se sacrificar. Lyara tentou resistir, mas uma explosão de luz consumiu tudo. Varkor foi derrotado, mas Lyara também foi pega pelo impacto do

feitiço, que atingiu até mesmo o dragão. Com sua morte, Lyara salvou a todos, deixando um legado de coragem e sacrifício.

3.8.3 Caminho ataque surpresa(RUIM)

Lyara e o dragão ataca Varkor, mas o vilão é mais forte. Varkor aniquila um a um os entes queridos de Lyara, que assiste a tudo impotente. Apesar dos esforços do dragão para protegê-la, ambos são feridos e exaustos. Varkor escapa, deixando para trás a dor da derrota. Lyara e o dragão sobrevivem, mas a guerreira carrega o peso da culpa e da perda daqueles que não conseguiu salvar.

3.9 Fluxograma Total

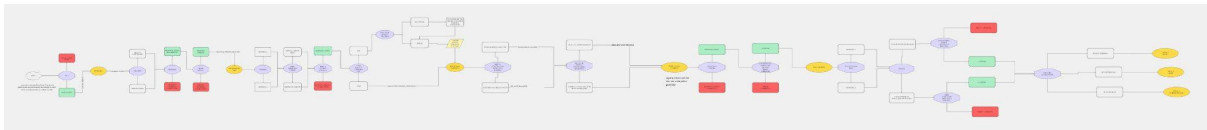


Figura 11 - Estrutura completa do fluxograma

Fonte do fluxograma:

<https://miro.com>

https://miro.com/app/board/uXjVJHN7iJE=?share_link_id=743129092223

4. Código Fonte da História

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <locale.h>
#include <stdbool.h>

// DADOS DO RPG //
typedef struct {
    // Variáveis //
    char nomeDragao[20];
    int respostaDialogoDragao;
    int respostaDesafioMental;
    int respostaShreks;
    int escolhaOgroPorrada;
    int respostaMotivacao;
    int respostaVarkor;
    int escolhaPoder;
    int respostaCombinacao;
    int respostaEnigma;
    int escolhaFinal;
    int escolhaVila;
    int escolhaDragao;
    char escolhaExplorarLago;
    char escolhaPegarFlor;
    int escolhaEntrarCabana;
    int escolhaAtaqueBruxa;
    int escolhaMentalCastelo;
    int escolhaEnigmaCadeado;
    int escolhaFi;
} EstadoDoJogo;

// PROTOTIPO DAS FUNÇÕES DO RPG //

// Parte 1: Início ou não da jornada de Lyara //
void dialogoPai();
void escolhaVila(EstadoDoJogo *jogo);
void ficar();
void sair();

// Parte 2: O encontro e a escolha dos Dragões //
void encontroDragao(EstadoDoJogo *jogo);
void definirDragao(EstadoDoJogo *jogo);
```

```

void dialogoDragao(EstadoDoJogo *jogo);
void respostaErradaDragao();
void desafioMental(EstadoDoJogo *jogo);

// Parte 3: O ogro Shreks //
void encontroShreks(EstadoDoJogo *jogo);
void dialogoShreks(EstadoDoJogo *jogo);
void combateOgro(EstadoDoJogo *jogo);
void contextoDefesa();
void contextoAtaque();
void testeVinganca(EstadoDoJogo *jogo);

// Parte 4: A flor mágica no lago encantado //
void lagoMagico(EstadoDoJogo *jogo);

// Parte 5: A cabana da Bruxa //
void encontroBruxa(EstadoDoJogo *jogo);

// Parte 6: Chegada ao castelo de Pietas //
void casteloPietas(EstadoDoJogo *jogo);
void bencao();
void naobencao();

// Parte 7: Encontro da dragão fêmea aprisionada //
void encontroDaCela(EstadoDoJogo *jogo);
void liberdade();
void fracasso();

// Parte 8: O confronto final com Varkor //
void dialogoInicialVarkor(EstadoDoJogo *jogo);
void escolhaPoder(EstadoDoJogo *jogo);
void desafioCombinacao(EstadoDoJogo *jogo);
void desafioEnigma(EstadoDoJogo *jogo);
void finalHistoria(EstadoDoJogo *jogo);
void dialogoFinal(EstadoDoJogo *jogo);
void escolhaFin(EstadoDoJogo *jogo);

// Finais
void sacrificioHeroico();
void vitoriaConjunta();
void ataqueInsuficiente();

// Função Principal //
int main() {

```



```

setlocale(LC_ALL, "portuguese");

// Estrutura que guardará o estado do RPG //
EstadoDoJogo jogo;

// Execução da história em ordem lógica //
dialogoPai();
escolhaVila(&jogo);

encontroDragao(&jogo);

encontroShreks(&jogo);

lagoMagico(&jogo);

encontroBruxa(&jogo);

casteloPietas(&jogo);

encontroDaCela(&jogo);

dialogoInicialVarkor(&jogo);
escolhaPoder(&jogo);

finalHistoria(&jogo);
dialogoFinal(&jogo);
escolhaFin(&jogo);

printf("\n\nFIM DE JOGO - OBRIGADO POR JOGAR!\n");

return 0;
}

// IMPLEMENTANDO AS FUNÇÕES //

// Parte 1: Início ou não da jornada de Lyara //

void dialogoPai() {
    printf("=====\\n");
    printf("  Seja bem-vindo a 'A Jornada de Lyara' \\n");
    printf("=====\\n\\n");
    printf("O sol começava a despertar timidamente sobre a densa floresta, tingindo o céu com
tons alaranjados e dourados. Uma neblina tênue ainda cobria a vila de Elfhame, envolvendo

```

as casas em um véu misterioso.\nNo sul da vila, numa modesta cabana de madeira desgastada pelo tempo, vivia Lyara — uma jovem marcada pelo destino, cujo coração ardia com um único propósito: proteger sua terra e buscar vingança pelo assassinato brutal de sua mãe.\n");

printf("Varkor, conhecido como O Destruidor, era um nome que ninguém ousava pronunciar sem medo. Seus olhos, frios e cruéis, carregavam a fúria e a ambição desmedida de um homem que só conhecia a escuridão. Seu corpo, marcado por cicatrizes profundas, contava histórias de batalhas sangrentas contra os moradores da vila, que mesmo com coragem não passavam de presas fáceis para seus capangas brutais.\nVarkor não era apenas um tirano; era uma sombra que se alimentava do sofrimento. Ele sequestrava jovens moças, espalhando o caos com risos sombrios e atos impiedosos. Sua sede de poder parecia insaciável, e sua presença transformava a vila pacífica em um lugar de medo e silêncio.\n");

printf("A mãe de Lyara fora uma mulher gentil, forte e cheia de amor, que tentou proteger sua família até o último suspiro. Quando Lyara tinha apenas 14 anos, Varkor e seus homens invadiram a vila numa noite sem lua, em busca de jovens para seus planos sombrios.\nAs famílias se esconderam, trancando portas e janelas, mas a força brutal dos invasores era implacável.\nEscondida num pequeno porão improvisado, Lyara ouviu os gritos agonizantes de sua mãe, que lutava desesperadamente, mas acabou ceifada pela violência dos invasores. O som da dor e da perda ficou gravado em sua alma como uma ferida aberta.\nQuando a tempestade passou, Lyara emergiu da escuridão daquele esconderijo, com os olhos cheios de lágrimas e a promessa de que a justiça seria feita — custasse o que custasse.\n");

printf("Anos se passaram. Lyara treinou seu corpo e sua mente até os limites da exaustão. Agora, alcançando a maioridade, ela estava pronta para enfrentar o perigo que havia destruído sua infância.\n");

printf("Naquela manhã, enquanto preparava seus pertences para a jornada, ela se voltou para o pai, que estava cabisbaixo, os olhos cheios de preocupação.\n");

printf("Lyara: 'Pai, eu sei que isso assusta você, mas essa é a única coisa que pode trazer paz para nossa vila.\n");

printf("Pai: 'Minha filha... o medo que sinto não é por você, mas pelo que o mundo pode fazer com você.\n");

printf("Pai: 'Uma vingança pode consumir uma alma jovem como a sua.\n");

printf("Lyara: 'Se não for eu, ninguém fará isso. Eu preciso tentar. E você estará comigo, sempre, no meu coração.\n");

printf("Pai: (suspira) 'Só prometa que voltará. Não importa o que aconteça, volte para casa.\n\n");

}

void escolhaVila(EstadoDoJogo *jogo) {

do {

printf("--- DECISÃO ---\n");

printf("1 - Ficar na aldeia\n");

printf("2 - Seguir em frente com a jornada\n");

printf("Sua escolha: ");

scanf("%d", &jogo->escolhaVila);

```

switch (jogo->escolhaVila) {
    case 1:
        ficar();
        break;
    case 2:
        sair();
        return;
    default:
        printf("\nOpção inválida! Digite 1 ou 2.\n\n");
}
} while (jogo->escolhaVila != 1 && jogo->escolhaVila != 2);
}

void ficar() {
    printf("\nVocê escolheu permanecer na aldeia.\n");
    printf("Lyara sobe para o quarto e adormece...\n");
    printf("De repente, acorda assustada com gritos desesperados.\n");
    printf("Varkor e seus subordinados atacam a vila sem que houvesse chance de defesa.\n");
    printf("\n--- GAME OVER ---\n");
    exit(0);
}

void sair() {
    printf("\nVocê escolheu seguir em frente.\n");
    printf("Lyara parte ao entardecer, adentrando a floresta que poucos ousaram explorar...\n");
}

// Parte 2: O encontro e a escolha dos Dragões //

void encontroDragao(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\n\n--- NA FLORESTA ---\n");
    printf("Lyara caminhava pela trilha quando ouviu um som estranho vindo do oeste.\n");
    printf("Ao longe, avistou dois dragões imponentes recortando o céu.\n");
    printf("De relance, os dragões olharam para Lyara e pousaram a sua frente, curiosos sobre o porquê uma humana estaria andando pela floresta\n");
    printf("Dragão 1: 'Me chamo Jaguadarte, descendente das tribos do sul.\n");
    printf("Dragão 2: 'Sou Lewis, das tribos do norte, guardião dos feitiços antigos.\n");

    definirDragao(jogo);
    printf("\nLyara foi em direção a %s.\n", jogo->nomeDragao);
    dialogoDragao(jogo);
}

```

```

void definirDragao(EstadoDoJogo *jogo) {
    do {
        printf("\nQual dragão você irá escolher?\n1 - Jaguadarte\n2 - Lewis\nEscolha: ");
        scanf("%d", &jogo->escolhaDragao);

        switch (jogo->escolhaDragao) {
            case 1:
                strcpy(jogo->nomeDragao, "Jaguadarte");
                break;
            case 2:
                strcpy(jogo->nomeDragao, "Lewis");
                break;
            default:
                printf("\nOpção inválida! Digite 1 ou 2.\n");
        }
    } while (jogo->escolhaDragao != 1 && jogo->escolhaDragao != 2);
}

```

```

void dialogoDragao(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\n%s: 'Olhe para você... tão frágil, tão patética. Sua presença aqui é apenas um capricho meu.'\n", jogo->nomeDragao);
    printf("\n%s: 'Eu não te esmaguei ainda porque sua insignificância me diverte.'\n", jogo->nomeDragao);
}

```

```

do {
    printf("\nO que você responde?\n");
    printf("1 - 'Você me mantém aqui porque sabe que sou a única capaz de enfrentar o Destruidor e trazer a unica criatura a qual se importava de volta.'\n");
    printf("2 - 'Grande dragão? Que título patético. Você nem conseguiu proteger a única criatura que amou.'\n");
    printf("Escolha: ");
    scanf("%d", &jogo->respostaDialogoDragao);

    switch (jogo->respostaDialogoDragao) {
        case 1:
            printf("\nO dragão se comove com sua audácia e resolve testá-la, ensinando os primórdios do controle mental.\n");
            desafioMental(jogo);
            return;
        case 2:
            respostaErradaDragao();
            break;
        default:
            printf("\nOpção inválida! Digite 1 ou 2.\n");
    }
}

```

```

    }
} while (jogo->respostaDialogoDragao != 1 && jogo->respostaDialogoDragao != 2);
}

```

```

void respostaErradaDragao() {
    printf("\nO dragão se sentiu atacado e, tomado pela fúria, a derrotou sem piedade.\n");
    printf("\n--- GAME OVER ---\n");
    exit(0);
}

```

```

void desafioMental(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\nO dragão decide testar sua aptidão mágica...\n");
    printf("Ele projeta uma equação em sua mente:\n");

    do {
        printf("\nQual é o resultado de (7 * 3) + 5 ?\n");
        printf("1) 21\n");
        printf("2) 26\n");
        printf("3) 29\n");
        printf("4) 31\n");
        printf("Escolha: ");
        scanf("%d", &jogo->respostaDesafioMental);

        if (jogo->respostaDesafioMental == 2) {
            printf("\nCorreto! Você conseguiu ler a mente do dragão.\n");
            printf("Ele reconhece sua habilidade e decide acompanhá-la em sua jornada.\n");
            return;
        } else if (jogo->respostaDesafioMental == 1 || jogo->respostaDesafioMental == 3 ||
jogo->respostaDesafioMental == 4) {
            printf("\nErrado! Sua mente falhou e o dragão a considera indigna.\n");
            printf("\n--- GAME OVER ---\n");
            exit(0);
        } else {
            printf("\nOpção inválida!\n");
        }
    } while (true);
}

```

// Parte 3: O ogro Shreks //

```

void encontroShreks(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\n\n--- O ENCONTRO COM OS SHREKS ---\n");
    printf("Andando pela floresta, Lyara e %s avistam criaturas estranhas guardando o
caminho.\n", jogo->nomeDragao);
}

```

```

    printf("São Shreks, uma raça de ogros capazes de enlouquecer a mente de quem os
encara.\n");
    dialogoShreks(jogo);
}

void dialogoShreks(EstadoDoJogo *jogo) {
    do {
        printf("\nO que você dirá para provocá-lo?\n");
        printf("1 - 'Eu te chamo de coitado, mas não me vem outra palavra para descrever sua
insignificância.\n");
        printf("2 - 'Se você é tão forte, por que ainda tenta me convencer com palavras?\n");
        printf("Escolha: ");
        scanf("%d", &jogo->respostaShreks);

        if (jogo->respostaShreks == 1 || jogo->respostaShreks == 2) {
            printf("\nO Shreks se irrita com suas palavras! Ele está pronto para o combate
mental.\n");
            combateOgro(jogo);
            return;
        } else {
            printf("\nOpção inválida!\n");
        }
    } while (jogo->respostaShreks != 1 && jogo->respostaShreks != 2);
}

void combateOgro(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\nO perigo é real e palpável. Agora você deve agir para sobreviver!\n");
    do {
        printf("1 - Tentar proteger sua mente\n");
        printf("2 - Tentar invadir a mente do ogro\n");
        printf("Escolha: ");
        scanf("%d", &jogo->escolhaOgroPorrada);

        switch (jogo->escolhaOgroPorrada) {
            case 1:
                contextoDefesa();
                testeVinganca(jogo);
                return;
            case 2:
                contextoAtaque();
                testeVinganca(jogo);
                return;
            default:
                printf("\nOpção inválida!\n");
        }
    }
}

```

```

    } while (jogo->escolhaOgroPorrada != 1 && jogo->escolhaOgroPorrada != 2);
}

void contextoDefesa() {
    printf("\nLyara fecha os olhos e ergue uma barreira mental, tentando se proteger.\n");
    printf("Por um instante, a dor diminui... mas o ogro é implacável e começa a quebrar sua
defesa.\n");
    printf("Lyara sente que precisará revelar sua verdadeira motivação para resistir...\n");
}

void contextoAtaque() {
    printf("\nLyara encara o Shreks, forçando sua mente a invadir a dele.\n");
    printf("Ela vê vislumbres de um vazio sombrio, mas o ogro repele sua tentativa com
brutalidade.\n");
    printf("Para sobreviver, Lyara precisa provar a força de sua determinação...\n");
}

void testeVinganca(EstadoDoJogo *jogo) {
    do {
        printf("\nPara Lyara ter êxito, revele sua motivação: Por que ela busca vingança?\n");
        printf("1 - Para vingar a morte de sua mãe\n");
        printf("2 - Para vingar a morte de seu pai\n");
        printf("Escolha: ");
        scanf("%d", &jogo->respostaMotivacao);

        switch (jogo->respostaMotivacao) {
            case 1:
                printf("\nLyara afirma sua verdadeira motivação! A dor pela perda da mãe.\n");
                printf("O poder de sua convicção é tão forte que o Shreks recua, derrotado pela
força de sua vontade.\n");
                return;
            case 2:
                printf("\nLyara mente sobre sua motivação. O Shreks percebe a falsidade...\n");
                printf("Sua mente é destruída pelo poder do ogro.\n");
                printf("\n--- GAME OVER ---\n");
                exit(0);
            default:
                printf("\nOpção inválida!\n");
        }
    } while (jogo->respostaMotivacao != 1 && jogo->respostaMotivacao != 2);
}

```

// Parte 4: A flor mágica no lago encantado //

```

void lagoMagico(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\n\n--- O LAGO MÁGICO ---\n");
    printf("\nO Ogro Shereks havia se dissolvido em pó, bem como toda a magia que os
rodeava. O ambiente, então, se revelava, percebendo-se que o poder de Shereks era mais
interno do que se parecia.\n");
    printf("As árvores que antes tinham uma aparência de espécies de pântanos se
transformaram em espécies da primavera de Marmor.\n");
    printf("O chão, antes coberto por musgo e folhas secas e mortas, esbanjava uma grama
baixa e de um verde brilhante, do qual pequenas flores nasciam do solo belo.\n");
    printf("Para Lyara, o ambiente não poderia surpreender mais...bom, até que a poucos
metros algo refletia a floresta.\nUm lago mágico, antes escondido por um feitiço do ogro, é
revelado diante de Lyara e %s.\n", jogo->nomeDragao);
    printf("1- Explorar o Lago mágico\n");
    printf("2- Não explorar o Lago mágico\n");
    printf("Sua escolha: ");
    scanf(" %c", &jogo->escolhaExplorarLago);

    if (jogo->escolhaExplorarLago == '1') {
        printf("\nAo explorar, você acha uma flor mágica de brilho suave...\n");
        printf("1- Colher a flor\n");
        printf("2- Não pegar, pois pode ser perigoso\n");
        printf("Sua escolha: ");
        scanf(" %c", &jogo->escolhaPegarFlor);

        if (jogo->escolhaPegarFlor == '1') {
            printf("\nLyara decide colher a flor. Ao tocá-la, uma energia revitalizante percorre seu
corpo.\n");
        } else {
            printf("Com receio de haver consequencias se pegasse a flor, Lyara se afasta da
margem.\nPorém, do jardim recentemente formado ao seu redor, um homem envelhecido
surge entre os arbustos. Um gato de pelo alaranjado o seguia tentando brincar com o
movimento lento do andar cansado do ancião.\n");
            printf("'Não tema, jovem', ele diz com uma voz calma. 'Essa flor possui a força que
você procura. Pegue-a, eu a reconheço como digna dessa bênção.'\n");
            printf("Lyara, sentindo que podia acreditar no ancião, decide colher a flor.\nAo
tocá-la, uma energia revitalizante percorre seu corpo.\n");
            printf("Ao voltar o seu olhar para onde o homem e o gato estavam, Lyara apenas
vizualiza uma pela árvore de caqui, a qual flores laranjas a rodeava\n");
        }
    }
    printf("\nCom a visão do belo lago cristalino, Lyara e o dragão seguem seu caminho pela
floresta...\n");
}

```


// Parte 5: A cabana da Bruxa //

```
void encontroBruxa(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\n\n--- A CABANA NA FLORESTA ---\n");
    printf("\nEnquanto Lyara e o dragão andavam pela floresta, avistaram uma fumaça a qual
revelava o preparo de comida. Tomados pela fome resolveram seguir a fumaça.\n");
    printf("A fumaça saía da chaminé de uma cabana. Enquanto caminhavam em direção à
construção, avistaram uma mulher na varanda da cabana colhendo plantas que enfeitavam a
frente da pequena casa.\n");
    printf("A moça vestia um véu escuro e usava um colar magnífico, o qual denunciou sua
classe: bruxa. Lyara rapidamente a reconheceu, era a Bruxa Gulch.\nLyara já tinha escutado
lendas sobre uma feiticeira que habitava essa floresta, porém nunca imaginou que esse mito
seria verdadeiro.\n");
    printf("Com um sorriso caloroso ao vê-los, a bruxa os convida para entrar em sua cabana e
terem uma refeição.\n");
    printf("1- Entrar na cabana.\n2- Questionar a Bruxa sobre o convite repentino.\n");
    printf("Sua escolha: ");
    scanf("%d", &jogo->escolhaEntrarCabana);

    if (jogo->escolhaEntrarCabana == 1) {
        printf("\nGulch os considera presas fáceis e baixa a sua guarda.\n");
    } else {
        printf("\nGulch tem uma má impressão e desconfia de Lyara.\n");
    }

    printf("Lyara e o dragão entram na cabana da bruxa Gulch pois precisavam de informações
sobre a floresta.\n");
    printf("Ao seguirem a bruxa pelos corredores da cabana, os dois tentavam conversar com
Gulch como forma de obterem mais informações, porém, sem perceber, a bruxa revela a sua
verdadeira classe de feiticeira: Devoradora de almas.\n");
    printf("Após essa grande revelação escolha as reações de Lyara e %s:\n",
jogo->nomeDragao);
    printf("1- Atacá-la imediatamente.\n2- Tentar fazê-la revelar mais informações...\n");
    printf("Sua escolha: ");
    scanf("%d", &jogo->escolhaAtaqueBruxa);

    if (jogo->escolhaAtaqueBruxa == 1) {
        printf("\nLyara e %s lutam bravamente... Porém, %s foi atingido e seguirá a jornada
mais fraco.\n", jogo->nomeDragao, jogo->nomeDragao);
    } else {
        printf("\nLyara usa sua perspicácia para enganar a bruxa... eles derrotam Gulch sem
sofrer nenhum arranhão.\n");
    }
}
```

```
printf("\nCom a bruxa Gulch derrotada, o caminho para o Castelo de Pietas, no coração da floresta, está revelado. Lyara e %s seguem viagem.\n", jogo->nomeDragao);  
}
```

```
// Parte 6: Chegada ao castelo de Pietas //
```

```
void casteloPietas(EstadoDoJogo *jogo) {  
    printf("\n\n--- O CASTELO DE PIETAS ---\n");
```

```
    printf("\nPor meio das informações dadas por Gulch, Lyara e o dragão seguem o caminho revelado pela bruxa.\nDepois de muito vagarem pela floresta, a mudança de atmosfera era visível. O ar era mais denso e as plantas ao seu redor aparentavam cada vez mais melancolia.\nLyara não podia acreditar que realmente havia chegado no lugar que abrigava o monstro da sua infância: O Castelo de Pietas.\n");
```

```
    printf("A entrada era magnificamente tenebrosa. Ao atravessar o arco de mármore que separava a entrada externa do castelo do exterior, sentiu o ar pesando em seus pulmões.\n");
```

```
    printf("%s: 'Lyara, Pare. Sinto um feitiço que nos ronda. Preste atenção, deve haver algo que nos ajudará a passar despercebidos.\nObservando atentamente o seu redor, Lyara rapidamente detecta um ponto arroxado acima do arco o qual passaram.\n%s:'Precisamos saber o porquê da existência daquele único ponto roxo, suba em meu ombro.\n",  
jogo->nomeDragao, jogo->nomeDragao);
```

```
    printf("Já em pé nos ombros escamados do seu amigo de aventura, Lyara fica de frente para o ponto em meio ao mármore desgastado. Curiosa, Lyara passa as mãos sobre o mesmo e o que antes exibia um lilás opaco, agora reluzia um brilho que parecia ter ficado preso pelos musgos por muito tempo.\nUma imagem de um rosto se forma na joia arroxada, apesar de visualiza-lo, não conseguia o descrever, podia ver o que a encarava mas não conseguia verbalizar ou elaborar um pensamento sobre a face que a encarava.\n");
```

```
    printf("'Olá, jovem Lyara da vila de Marmor, está pronta?', se a imagem na pedra roxa já deixará Lyara confusa, uma pedra falante falando com ela bagunçou ainda mais a sua mente.\n");
```

```
    printf("Lyara:'Perdão, mas ao que se refere eu estar pronta? Como sabes o meu nome?'\nPedra:'Ora jovem, eu sei de muitas coisas, eu observo muitas pessoas, muitas histórias. Sei o que queres, menina. E poderei ajuda-la se estiveres pronta. Estás?'\n");
```

```
    printf("Lyara ficava ainda mais confusa, mas sabia que para avançar -seja em diante ou não- teria que passar pelo provação oferecida da personificação na pedra\nLyara: 'Estou pronta!'\n");
```

```
    printf("Lyara sentiu como se sua mente estivesse entrando em um colapso sensorial. Pensamentos, cenários, lembranças, tudo ao mesmo tempo consumia a sanidade de Lyara.\n");
```

```
    printf("O dragão rapidamente percebeu a confusão que a mente de Lyara transmitia. A garota ainda estava em pé em seu ombro, porém seu corpo estava tenso e ficava cada vez mais gelado.\nO dragão a tirou do seu ombro e a segurou de modo que ficasse em pé a sua frente, ele precisava ajuda-la a sair do estado a qual se encontrava.\n");
```

```

do {
    printf("\nResolva o problema para %s focar sua mente: C(n,n) = ?\n",
jogo->nomeDragao);
    printf("1- C(n,n)=0\n2- C(n,n)=1\n3- C(n,n)=2\n");
    printf("Sua escolha: ");
    scanf("%d", &jogo->escolhaMentalCastelo);

    switch (jogo->escolhaMentalCastelo) {
        case 2:
            bencao();
            return;
        case 1:
        case 3:
            naobencao();
            break;
        default:
            printf("\nOpção inválida! Digite 1, 2 ou 3.\n");
    }
} while (jogo->escolhaMentalCastelo < 1 || jogo->escolhaMentalCastelo > 3);
}

```

```

void bencao() {
    printf("\nO dragão consegue entrar na mente de Lyara e convencê-la a apenas pensar na
bênção que queriam para chegar à torre do castelo.\n");
    printf("Lyara e o dragão são envolvidos por uma névoa de invisibilidade temporária.\nCom
isso, eles adentram o interior do castelo sem serem vistos, em busca da mais alta torre da
construção, a qual era habitada por Varkor.\n");
}

```

```

void naobencao() {
    printf("\nO dragão falhou ao tentar ajudar Lyara e a pedra roxa não a considerou
digna.\n");
    printf("Alarmes soam e os guardas aparecem; Lyara, inconsciente, foi levada para ter a
vida ceifada por Varkor, enquanto o dragão era imobilizado para ser sacrificado.\n");
    printf("\n--- GAME OVER ---\n");
    exit(0);
}

```

// Parte 7: Encontro da dragão fêmea aprisionada //

```

void encontroDaCela(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\n\n--- OS CORREDORES DA TORRE ---\n");
}

```

```

printf("Enquanto caminhavam apressadamente pelos corredores verticais que davam
acesso ao topo da torre de Varkor, o dragão sente uma magia familiar que faz seus até os
pelos da sua sobrancelha se arrepiarem\n");
printf("Dragao:'Lyara, há mais alguém nesses corredores, consigo sentir.'\nLyara:'É algum
guarda? Precisamos nos esconder, %s!'", jogo->nomeDragao);
printf("Dragão:'Não é alguém deles, é diferente, parece estar vindo daqui.'\n O dragão
apontava para a parede a frente. Lyara andou até a parede que ficava a frente da que o dragão
se referia, e deu 3 batidas. Voltou à parede que o dragão encarava e deu 3 batidas
também.\n");
printf("Os barulhos foram diferentes em cada superfície e logo perceberam que a parede
que o dragão encarava escondia algo por trás, era oca\n");
printf("Lyara:'Veja, esse bloco de baixo parece estar meio solto'\nAo tocar o bloco de
concreto, a garota o empurra em direção contrária à parede e uma abertura é revelada.\nAo
olharem para dentro do buraco na parede, uma figura escamosa é revelada dentro de uma
espécie de gaiola gigante. Os olhos de %s brilham intensamente e o mesmo adentra a
pequena sala dentro da parede.\n", jogo->nomeDragao);
printf("Dragão:'Querida!''\n%s!?''\n", jogo->nomeDragao);
printf("Lyara observava a cena com o coração transbordando de felicidades pelo seu
amigo, percebendo que encontrara a esposa do dragão.\nDragão:'Temos que tirá- la daqui,
Lyara! Precisamos destrancar esse cadeado.'");
printf("A garota rapidamente manuseia o cadeado para analisar como funcionava sua
estrutura. O objeto possui três rolos de números, os quais, cada um, tinha números de 0 a 9.
Na parte de trás do cadeado, instruções bem sucintas eram dadas para abri-lo.\n");
printf("Os algarismos são distintos.\nO algarismo das centenas é o triplo do algarismo das
unidades.\nO algarismo das dezenas é um número ímpar.\nA soma de todos os meus
algarismos é 13.\n");

```

```

do {
    printf("\nAnalise qual a combinação de algarismo correta para Lyara destrancar o
cadeado, conforme as instruções dadas.\n");
    printf("1- 613\n2- 931\n3- 372\n4- 652\n");
    printf("Sua escolha: ");
    scanf("%d", &jogo->escolhaEnigmaCadeado);

    switch (jogo->escolhaEnigmaCadeado) {
        case 4:
            liberdade();
            return;
        case 1:
        case 2:
        case 3:
            fracasso();
            break;
    }
}

```

```

        default:
            printf("\nOpção inválida! Digite 1, 2, 3 ou 4.\n");
        }
    } while (jogo->escolhaEnigmaCadeado < 1 || jogo->escolhaEnigmaCadeado > 4);
}

```

```

void liberdade() {
    printf("\n\nO cadeado é destrancado e as grades são abertas.\nO dragão abraça a sua esposa e a apresenta à Lyara, a qual abraça a dragão fêmea calorosamente.\n");
    printf("Dragão: 'Escute, querida. Precisa sair daqui o mais rápido possível. Vão para o leste e se esconda na floresta.'\nDragão Fêmea: 'Mas querido, você...'\nDragão: 'Não, querida, perdão. Preciso garantir que você nunca mais seja aprisionada por Varkor. Espere no leste e fique segura.'");
    printf("A esposa do dragão estava relutante, mas percebeu a agonia do seu marido pelo medo de perdê-la novamente.\nDragão Fêmea: 'Certo, mas volte, por favor.'\nOs dragões se abraçam novamente e a mesma caminha até uma abertura que dava acesso ao lado de fora da torre.\nDragão Fêmea: 'Sigam o meu encantamento e chegaram à sala dele, boa sorte.'; A esposa do dragão disse antes de sair voando em direção à floresta.\n");
}

```

```

void fracasso() {
    printf("\nO código errado fez a abertura da parede se fechar instantaneamente, deixando os três presos na pequena sala.\n");
    printf("Uma fumaça verde tóxica saía do teto e invadia os pulmões dos aprisionados, fazendo-os parar de respirar.\n");
    printf("\n--- GAME OVER ---\n");
    exit(0);
}

```

// Parte 8: O confronto final com Varkor

```

void dialogoInicialVarkor(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\n\n--- A TORRE DE VARKOR ---\n");
    printf("Lyara e %s finalmente chegam ao topo da torre.\n", jogo->nomeDragao);
    printf("Lá, avistam o temido Varkor.\n");
    printf("Varkor: 'HA HA HA! Veja só quem finalmente apareceu! Sabia que sua mãe foi uma de minhas vítimas? Agora é a sua vez!'\n");

    do {
        printf("\nO que você responde?\n");
        printf("1- 'Felizmente o tempo passou, não sou mais aquela garotinha... E não estou sozinha.'");
        printf("2- 'Pode falar o que quiser, só tome cuidado para não perder sua cabeça para minha espada!'\n");
    } while (1);
}

```

```

printf("Escolha: ");
scanf("%d", &jogo->respostaVarkor);

if (jogo->respostaVarkor == 1 || jogo->respostaVarkor == 2) {
    return;
} else {
    printf("\nOpção inválida!\n");
}
} while (true);
}

void escolhaPoder(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\nVarkor se prepara para a batalha. É a hora de usar o conhecimento adquirido.\n");
    do {
        printf("\nO que você escolhe fazer?\n");
        printf("1 - Usar o poder elemental do dragão imediatamente.\n");
        printf("2 - Usar o poder de enlouquecer mentes, aprendido com o dragão e o ogro.\n");
        printf("Escolha: ");
        scanf("%d", &jogo->escolhaPoder);

        switch (jogo->escolhaPoder) {
            case 1:
                desafioCombinacao(jogo);
                return;
            case 2:
                desafioEnigma(jogo);
                return;
            default:
                printf("\nOpção inválida!\n");
        }
    } while (true);
}

void desafioCombinacao(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\nPara canalizar o poder do dragão, você precisa de foco absoluto.\n");
    do {
        printf("\nResolva a equação de combinação para continuar:\n");
        printf("C(10,5) = ?\n");
        printf("1 - 120\n");
        printf("2 - 252\n");
        printf("3 - 210\n");
        printf("Escolha: ");
        scanf("%d", &jogo->respostaCombinacao);
    }
}

```

```

switch (jogo->respostaCombinacao) {
    case 2:
        printf("\nCorreto! Você domina o poder do dragão e desfere um golpe poderoso em
Varkor!\n");
        return;
    case 1:
    case 3:
        printf("\nErrado! Sua mente vacila e o poder se dissipa.\n\n--- GAME OVER
---\n");
        exit(0);
    default:
        printf("\nOpção inválida!\n");
}
} while (true);
}

```

```

void desafioEnigma(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\nPara invadir a mente de Varkor, você precisa de astúcia.\n");
    do {
        printf("\nResponda ao enigma para continuar:\n");
        printf("A mãe de João teve cinco filhos. O primeiro se chamava Dadá; o segundo, Dedé;
o terceiro, Didi; e o quarto, Dodó. Como se chamava o quinto filho?\n");
        printf("1 - Dudu\n");
        printf("2 - João\n");
        printf("3 - Dada\n");
        printf("Escolha: ");
        scanf("%d", &jogo->respostaEnigma);

        switch (jogo->respostaEnigma) {
            case 2:
                printf("\nCorreto! Sua perspicácia abre uma brecha na mente de Varkor,
causando-lhe grande dor!\n");
                return;
            case 1:
            case 3:
                printf("\nErrado! Sua tentativa falha e Varkor repele seu ataque mental.\n\n---
GAME OVER ---\n");
                exit(0);
            default:
                printf("\nOpção inválida!\n");
        }
    } while (true);
}

```

```

void finalHistoria(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\nLyara, exausta e ferida, encurrala Varkor.\n");
    printf("Mas o vilão, enfraquecido, revela um trunfo cruel.\n");
    printf("Ele revela o pai de Lyara, agora seu refém.\n");
}

void dialogoFinal(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\nVarkor (rindo com malícia): 'Você até que me deu trabalho. Mas agora o jogo mudou.\n");
    printf("Varkor aponta para o pai de Lyara, amarrado e assustado.\n");
    printf("Varkor: 'Se quiser que ele respire, terá que fazer uma escolha: sua vida, a dele, ou a do seu precioso dragão.\n");
    printf("Varkor: 'Faça rápido, ou todos sofrerão as consequências.\n");
}

void escolhaFi(EstadoDoJogo *jogo) {
    printf("\nA tensão é máxima. O que Lyara fará?\n");
    printf("\n1 - Sacrificar-se para poupar seu pai e seu amigo dragão.\n");
    printf("2 - Tentar salvar seu pai, arriscando tudo.\n");
    printf("3 - Confiar no dragão para um ataque surpresa.\n");
    printf("Escolha: ");
    scanf("%d", &jogo->escolhaFi);

    printf("\n... e com sua escolha, o destino de todos foi selado.\n");
}

void escolhaFin(EstadoDoJogo *jogo) {
    int escolhaFi;
    do {
        printf("Qual escolha você irá fazer?\n");
        printf("1 - Sacrificar a própria vida\n");
        printf("2 - Salvar o pai\n");
        printf("3 - Ataque surpresa\n");
        scanf("%d", &escolhaFi);

        switch(escolhaFi) {
            case 1:
                sacrificioHeroico();
                exit(0);
            case 2:
                vitoriaConjunta();
                exit(0);
            case 3:
                ataqueInsuficiente();
        }
    } while (1);
}

```



```

        exit(0);
    default:
        printf("Opção inválida! \n");
    }
} while(escolhaFi != 1 && escolhaFi != 2 && escolhaFi != 3);
}

void sacrificioHeroico() {
    printf("Visão dragão\n");
    printf("Estávamos na torre, cercados pela magia do vilão.\n");
    printf("Eu sentia cada onda de poder, cada vibração ameaçadora nas paredes.\n");
    printf("Lyara correu pelo espaço estreito, desesperada para salvar seus entes queridos, e eu percebi algo que só um dragão sente:\n");
    printf("O peso de cada ESCOLHA dela.\n");
    printf("\n");
    printf("Seu pai, exausto, falou que precisava ser sacrificado.\n");
    printf("Lyara tentou resistir, mas a verdade da situação era inevitável.\n");
    printf("Então veio a magia: uma explosão de luz que queimava tudo ao redor, uma força que arrastava o vilão... mas também Lyara.\n");
    printf("\n");
    printf("Senti suas últimas energias e o impacto em minhas escamas quando o feitiço atingiu o pico.\n");
    printf("Ela salvou todos, mas o preço foi altíssimo. \n");
    printf("Um peso tomou meu coração: a ausência dela, a coragem dela, a vida que ela nos deu.\n");
    printf("Ainda assim, algo permaneceu — seu legado, a bravura, o amor, deixando marcas profundas em cada um que sobreviveu.\n");
    printf("E eu, ao seu lado até o fim, senti cada fragmento dessa coragem ecoar na torre vazia que agora guardava sua memória.\n");
    printf("\n");
    printf("Final Intermediário.\n");
}

void vitoriaConjunta() {
    printf("A torre tremia sob a força do vilão, pedras caindo e chamas surgindo em todos os cantos.\n");
    printf("Lyara correu para tentar proteger seu pai, que estava exausto.\n");
    printf("Ele a deteve com um olhar firme:\n");
    printf("Pai: 'Lyara... confie em mim. Eu ainda posso ajudar.'\n");
    printf("\n");
    printf("O que ela não sabia era que seu pai já fora um grande feiticeiro.\n");
    printf("No momento em que o vilão tentou atacá-lo, ele conjurou um feitiço de proteção poderoso, impedindo que o inimigo alcançasse Lyara ou o dragão.\n");
}

```

```
    printf("A magia diminuiu a força do ataque do vilão, mas deixou o dragão ferido pelas ondas de choque.\n");
    printf("\n");
    printf("Juntos, Lyara e o dragão avançaram contra o vilão.\n");
    printf("Mesmo com toda a força, o ataque surpresa não seria suficiente.\n");
    printf("Mas a coragem de Lyara, combinada com a magia da flor e o feitiço do pai, criou um feitiço final que envolveu o vilão em luz intensa até que ele finalmente caiu, derrotado.\n");
    printf("\n");
    printf("A torre estava em ruínas, mas todos haviam sobrevivido.\n");
    printf("Feridos e exaustos, Lyara, seu pai e o dragão respiraram aliviados.\n");
    printf("A coragem de Lyara, o apoio de seu pai e a lealdade do dragão provaram que juntos poderiam superar qualquer ameaça.\n");
    printf("Final Bom.\n");
}
```

```
void ataqueInsuficiente() {
    printf("A torre estava em completo caos, pedras caindo e chamas consumindo tudo ao redor.\n");
    printf("Lyara atacou junto com o dragão, tentando usar a força do ataque surpresa, mas o vilão era rápido, forte e cruel demais.\n");
    printf("\n");
    printf("Um a um, ele começou a eliminar os entes queridos de Lyara.\n");
    printf("Ela via cada vida desaparecer diante de seus olhos, e mesmo com toda a sua coragem, não conseguia impedir.\n");
    printf("O dragão rugia, tentando protegê-la, mas cada golpe do inimigo deixava suas forças mais drenadas e suas feridas mais profundas.\n");
    printf("\n");
    printf("A cada perda, Lyara sentia o peso da culpa e da impotência. Mesmo sobrevivendo, a vitória parecia impossível.\n");
    printf("o vilão escapou, e a dor daqueles que ela não conseguiu salvar permanecia viva dentro dela.\n");
    printf("\n");
    printf("Quando a poeira baixou, Lyara permaneceu de pé, exausta, com o dragão ao seu lado.\n");
    printf("Mas o olhar dela carregava um fardo que nunca desapareceria — a lembrança de cada ente querido perdido e a certeza de que, por mais que lutasse,\n");
    printf("algumas batalhas não poderiam ser vencidas.\n");
    printf("Final Ruim.\n");
}
```

5. Referências

- <https://youtu.be/I5rTXUy2Gxk?feature=shared>
- <https://youtu.be/jd9PABbIvbA?feature=shared>
- <https://youtube.com/@edvarluz?feature=shared>
- <https://linguagemc.com.br/localizacao-de-programas-com-locale-h/>
- <https://www.ibm.com/docs/pt-br/i/7.5.0?topic=files-localeh>
- https://www.tutorialspoint.com/c_standard_library/c_library_stdbool_h.htm
- https://www-tutorialspoint-com.translate.goog/c_standard_library/c_function_exit.htm?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc
- <https://linguagemc.com.br/a-biblioteca-string-h/>
- <https://www.ibm.com/docs/pt-br/i/7.5.0?topic=introduction-overview-rpg-iv-programming-language>
- <https://youtu.be/-dLgVBOJWzc?feature=shared>