

MANUAL DO USUÁRIO

GameClass

Guia completo para o nosso curso

SUMÁRIO

1. Objetivo Geral
2. Público e Visão Geral
3. Como interagir com o site
4. Como interagir com o jogo

1. Objetivo Geral

Oferecemos uma jornada de aprendizado de **Fundamentos da Programação** que é, acima de tudo, **acessível e lúdica**.

Nosso objetivo é desmistificar o código, transformando conceitos complexos em experiências simples e divertidas para qualquer iniciante.

Isso é alcançado através de um conjunto de recursos focados na prática:

- **Materiais Interativos:** Para que você aprenda fazendo, consolidando a lógica de programação de forma envolvente e prática.
- **Vídeos Educativos:** Explicações visuais e objetivas, passo a passo, produzidas para acelerar sua compreensão.

Construa uma base sólida em programação, no seu ritmo e com muita diversão, preparando você para o futuro digital.

2. Público e Visão Geral



Quem irá assistir esse curso?

Esta jornada foi construída especificamente para:

- **Iniciantes Totais:** Pessoas que nunca escreveram uma linha de código, mas têm grande interesse em tecnologia.
- **Estudantes Curiosos:** Aqueles que precisam de uma base conceitual forte e prática, longe da teoria cansativa.



A Experiência de Aprendizado

Transformamos o aprendizado dos fundamentos em uma atividade envolvente e imediata:

- **Tutoriais em Vídeo:** O coração do nosso ensino. Vídeos concisos e diretos que quebram conceitos complexos em etapas fáceis de seguir.
 - **Interface Intuitiva:** Nosso site é projetado para ser **ultra-simples**. A navegação é limpa e totalmente focada em levar você do vídeo à prática sem distrações.
-

3. Como interagir com o site

1-Os primeiros passos

- Você pode selecionar as seções **disponíveis**, localizada na parte superior do site para **melhorar a** navegação.
 - Objetivos: seção onde do nossos objetivos
 - Aulas: seção onde irá ter acesso as vídeo aulas e os materiais
 - Jogo: seção onde terá acesso ao jogo
 - Time: Visualização do time que desenvolveu o site

3. Como interagir com o site

2- Iniciando o curso

- Você pode selecionar as 6 aulas **disponíveis** e os **materiais** de cada aula
 - Algoritmos Básico
 - Variáveis e Tipos de Dados
 - Estrutura Condicionais
 - Estrutura de Repetição
 - Vetores e Matrizes
 - Estruturas(Structs)

Aula 1
Algoritmos Básicos

1. INÍCIO
2. LEIA(numero)
3. SE numero > 0 ENTÃO
4. IMPRIMA ("Positivo")
5. FIM

Assistir Aula
Acessar Material

Aula 2
Variáveis e Tipos de Dados

Nome: "Carlos" | Idade: 25 | Preço: 40.90 | Ativo: Verdadeiro

Assistir Aula
Acessar Material

Aula 3
Estruturas Condicionais

Fluxograma: Início → Condição? → (Sim: Ação 1) / (Não: Ação 2) → Fim

Assistir Aula
Acessar Material

Aula 4
Estruturas de Repetição

Fluxograma: Início → Loop (Sim: Continuar / Não: Fim)

Assistir Aula
Acessar Material

Aula 5
Vetores e Matrizes

Matriz 3x3:
[[A, B, 25, ✓],
 [(0,0), (0,0), (col), (col)],
 [(0,0), (col), (col), (col)],
 [(0,0), Matriz, (col)],
 [(1,0), (2,4), (2,4)]]

Assistir Aula
Acessar Material

Aula 6
Estruturas(Structs)

Nome: (string)
Idade: (int)
Ativo: (boolean)

Assistir Aula
Acessar Material

4. Como interagir com o Jogo

1- Acessar o jogo

- Para acessar e começar a jogar basta clicar no botão **START GAME**

Jogos



START GAME

4. Como interagir com o Jogo

1- Jogando o jogo

Pontuação: O jogador ganha **+200 pontos** por cada resposta correta.

Vidas Iniciais: O jogador começa o jogo com **3 Vidas**.

Perda de Vidas: Ocorre em duas situações:

- **Resposta Errada:** Perde-se 1 Vida.
- **Pular a Questão:** Perde-se 1 Vida (custo fixo para evitar a pergunta).

Custo de Dica: A utilização de uma dica tem um custo em **Pontos** (exemplo: -100 pontos) ou **Vidas** (especificar o custo).

Fim de Jogo:

- todas as questões resolvidas e com todas as vidas
 - todas as Vidas são perdida
-

MUITO OBRIGADO!

Esperamos que aprenda sobre os conteúdos ofertados

E o mais importante é que você se divirta!

Agradecemos pelo seu acesso

[site](#)
