

# **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



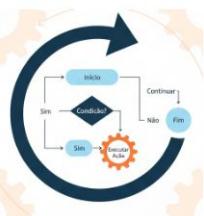
[Assistir Aula](#)  
[Acessar Material](#)

Aula 3  
Estruturas Condicionais



[Assistir Aula](#)  
[Acessar Material](#)

Aula 4  
Estruturas de Repetição



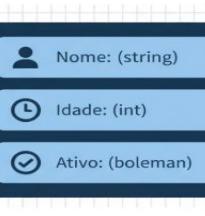
[Assistir Aula](#)  
[Acessar Material](#)

Aula 5  
Vetores e Matrizes



[Assistir Aula](#)  
[Acessar Material](#)

Aula 6  
Estruturas(Structs)

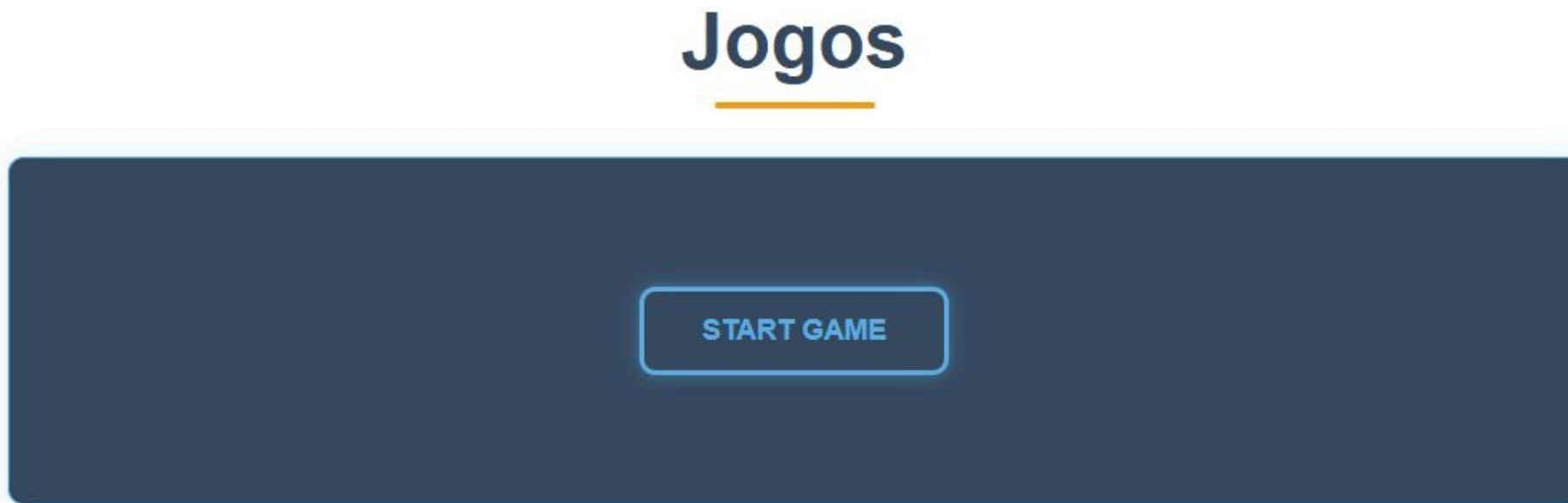


[Assistir Aula](#)  
[Acessar Material](#)

## 4. Como interagir com o Jogo

### 1- Acessar o jogo

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



# 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](#)