

## PRÁTICA LABORATORIAL 08

### **Objetivos:**

- Dicionários

### **DESAFIO: DUNGEON DOS TESOUROS**

O jogador é um aventureiro que entra numa dungeon cheia de salas, inimigos e tesouros.

Cada sala é representada por um dicionário, onde guardamos informações como inimigos, tesouros e estado da sala.

O objetivo é explorar, ganhar pontos, evitar perder vida e chegar ao fim da dungeon.

#### Estrutura Base (obrigatória)

O jogo deve ser suportado por um dicionário com esta estrutura base:

salas = {

```
"Entrada": {"inimigo": None, "tesouro": 0, "dano": 0, "visitada": False},  
"Sala Sombria": {"inimigo": "Goblin", "tesouro": 50, "dano": 10, "visitada": False},  
"Sala Verde": {"inimigo": "Shrek", "tesouro": 1500, "dano": 200, "visitada": False},  
"Sala do Dragão": {"inimigo": "Dragão", "tesouro": 200, "dano": 60, "visitada": False},  
"Fonte da Vida": {"inimigo": None, "tesouro": 0, "dano": -30, "visitada": False},  
"Tesouro Escondido": {"inimigo": None, "tesouro": 60, "dano": 0, "visitada": False}
```

}

E um dicionário para o jogador:

jogador = {

```
"nome": "",  
"vida": 100,  
"pontuacao": 0,  
"sala_atual": "Entrada"
```

}

## Funcionalidades do Jogo

### 1. Início do Jogo

Pedir o nome do jogador

Mostrar uma mensagem de boas-vindas com o nome

---

### 2. Menu Principal

O jogo deve apresentar repetidamente o seguinte menu:

1. Ver estado do jogador
  2. Explorar sala atual
  3. Mudar de sala
  4. Ver salas visitadas
  5. Sair do jogo
- 

### 3. Ver estado do jogador

Mostra:

- Nome
  - Vida
  - Pontuação
  - Sala atual
- 

### 4. Explorar sala atual

Se a sala ainda não foi visitada:

Se existir inimigo:

O jogador perde vida (ex: Goblin = -10, Dragão = -40)

Se existir tesouro:

O jogador ganha pontos

A sala passa a visitada = True

Se a sala já foi visitada:

Mostrar mensagem: “*Esta sala já foi explorada!*”

---

### **Mudar de sala**

Mostrar todas as salas disponíveis

Permitir ao jogador escolher uma sala

Atualizar "sala\_atual"

---

### **Ver salas visitadas**

Listar todas as salas com visitada = True

---

### **Fim do Jogo**

O jogo termina quando:

O jogador escolhe sair

OU

A vida chega a 0

No final, mostrar:

Pontuação final

Mensagem personalizada

**Bom trabalho! ☺**