

TEMPLATE PARA ENTREGA DO PROJETO DA DISCIPLINA

Programação Orientada a Objetos

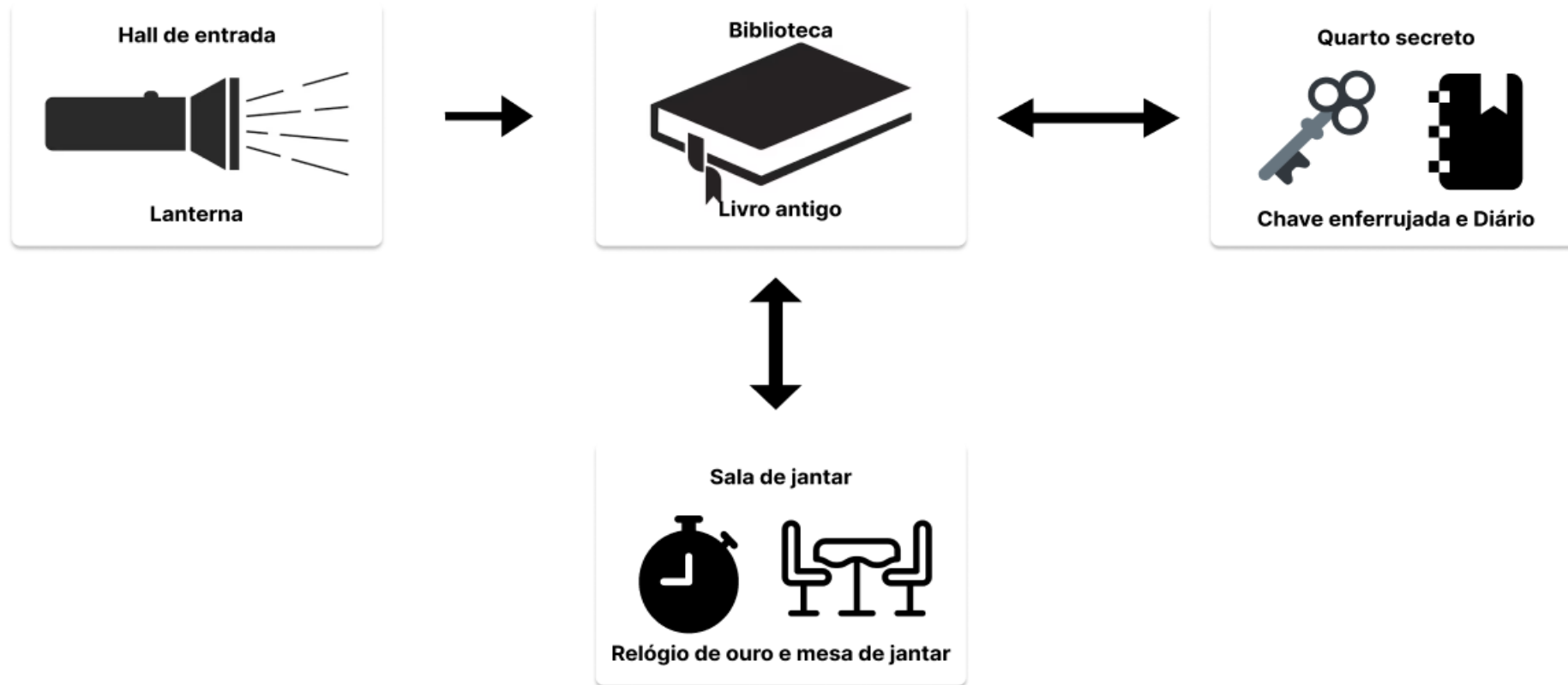
Fase 1 - Descrição do Enigma

Nome do estudante:

Khened Batista dos Santos

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Desenho do mapa:



DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Enigma: Aventura na Mansão Abandonada

Objetivo do Jogo:

O jogador é um explorador curioso que decide investigar uma antiga mansão abandonada, onde, segundo lendas locais, estão escondidos artefatos raros que revelam segredos sobre os antigos moradores da mansão. O objetivo do jogador é encontrar o **Relógio de Ouro**, um item que guarda a chave para escapar da mansão. Para isso, ele precisa explorar diferentes salas, coletar ferramentas e resolver pequenos enigmas para desvendar o mistério final e conseguir sair da mansão antes que o tempo acabe.

Cenário:

A mansão abandonada possui quatro salas conectadas entre si: o Hall de Entrada, a Biblioteca, o Quarto Secreto e a Sala de Jantar. Cada sala contém objetos e/ou ferramentas que ajudarão o jogador a resolver o enigma principal. O jogador terá que usar sua habilidade de observação e lógica para interagir com os itens da mansão e entender as pistas deixadas.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Salas e Elementos:

Hall de Entrada

Ferramenta Disponível: **Lanterna**

Descrição: A entrada da mansão é sombria e empoeirada. A única ferramenta disponível é uma lanterna velha, que será útil para explorar as salas escuras.

Biblioteca

Objeto disponível: **Livro antigo**

Interação: Um livro com capa desgastada, que, ao ser aberto, revela uma mensagem secreta e um compartimento oculto. O jogador pode encontrar uma pista ou um item importante ao interagir com ele.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Quarto secreto

Ferramentas/Objetos disponíveis: **Chave enferrujada e diário**

Interação: A chave enferrujada está escondida sobre o chão do quarto. O diário contém pistas sobre a localização do relógio de Ouro e sugere que o jogador investigue a Sala de Jantar.

Sala de Jantar

Objetos disponíveis: **Relógio de ouro e mesa de jantar**

Interação: O relógio de Ouro está encima da mesa, mas coberto por uma camada de poeira. Ao interagir com o relógio, o jogador consegue a chave final para sair da mansão e completar o jogo.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Comandos disponíveis para o jogador:

- 1 - **Coletar (ferramenta)** => Permite ao jogador pegar uma ferramenta disponível na sala atual.
- 2 - **Examinar (objeto)** => Comando para investigar um objeto específico e descobrir segredos ou pistas. Exemplo: examinar o livro para encontrar uma mensagem secreta.
- 3 - **Inventário** => Exibe a ferramenta que o jogador possui no momento, permitindo verificar se está carregando algo para a próxima interação.
- 4 - **Mover (sala)** => Permite que o jogador se desloque para uma sala conectada. Exemplo: mover para a biblioteca.
- 5 - **Sair** => Encerra o jogo.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Passos para resolver o enigma:

- 1 – O jogador começa no Hall de entrada e coleta a lanterna para iluminar o caminho.
- 2 – Em seguida, ele pode ir para a Biblioteca, onde examina o Livro antigo e encontra uma mensagem e um compartimento secreto.
- 3 – O jogador segue para o Quarto secreto, onde encontra a Chave enferrujada sob o chão e lê o Diário, que o orienta a investigar a sala de jantar.
- 4 – Na sala de jantar o jogador examina o Relógio de ouro e encontra a chave para escapar da mansão.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Condições de vitória:

O jogador vence o jogo ao encontrar a chave escondida no Relógio de ouro e conseguir escapar da mansão antes que o tempo acabe.

GRADU**PUCRS**online



TEMPLATE PARA ENTREGA DO PROJETO DA DISCIPLINA

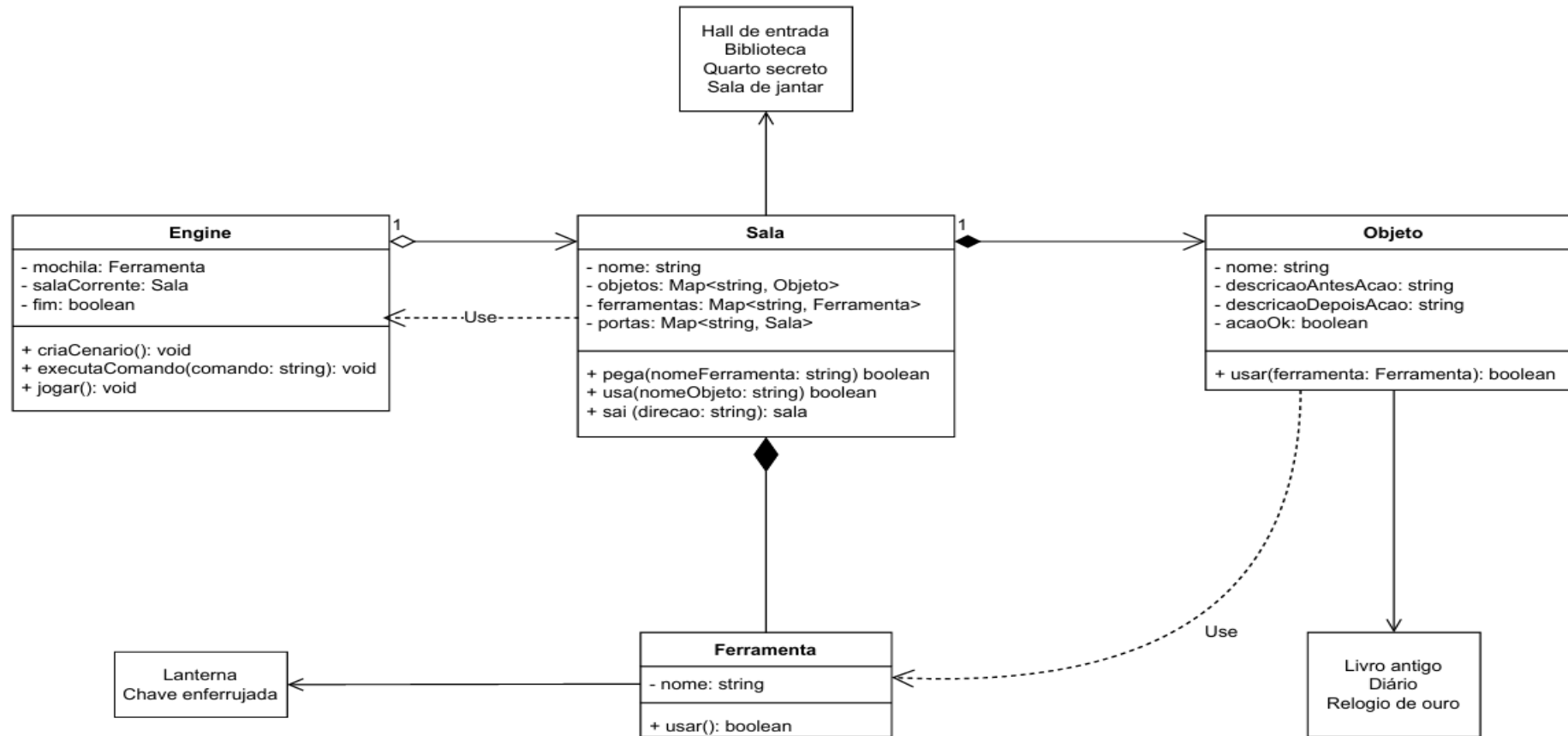
Programação Orientada a Objetos

Fase 1 - Diagrama de Classes

Nome do estudante:

Khened Batista dos Santos

DIAGRAMA DE CLASSES



GRADU**PUCRS**online

