

## Atividade Individual - Aventura Personalizada

**Valor:** 1,0 (Um Ponto)

Sendo 0,5 da parte A e 0,5 da parte B

### Descrição:

Ao todo teremos 10 atividades relativas a programação à c++, objetos, ponteiros, referência, encapsulamento em várias linguagens de programação e templates. Juntas, elas constituem a nota da 1ª Unidade da Disciplina.

A atividade 01, Aventura Personalizada, trabalha o básico de entrada e saída em C++, e pede uma pequena pesquisa sobre opções de personalização de input e output.

### **Parte A**

**Na parte A**, você deve ou, reproduzir o código com a história que está no arquivo Atv01.png, ou, criar sua própria história ficcional.

Caso escolha a segunda opção, o seu programa deve utilizar os comandos de entrada e saída de C++ para garantir que o usuário possa inserir elementos que personalizem a história.

### **Parte B**

**A parte B** é uma pequena pesquisa explicando o que são os comandos `std::manipulators`. Um curto documento deve ser entregue listando os comando citados e suas funções. O texto deve conter pequenos trechos de código exemplificando `boolalpha` e `uppercase`.