

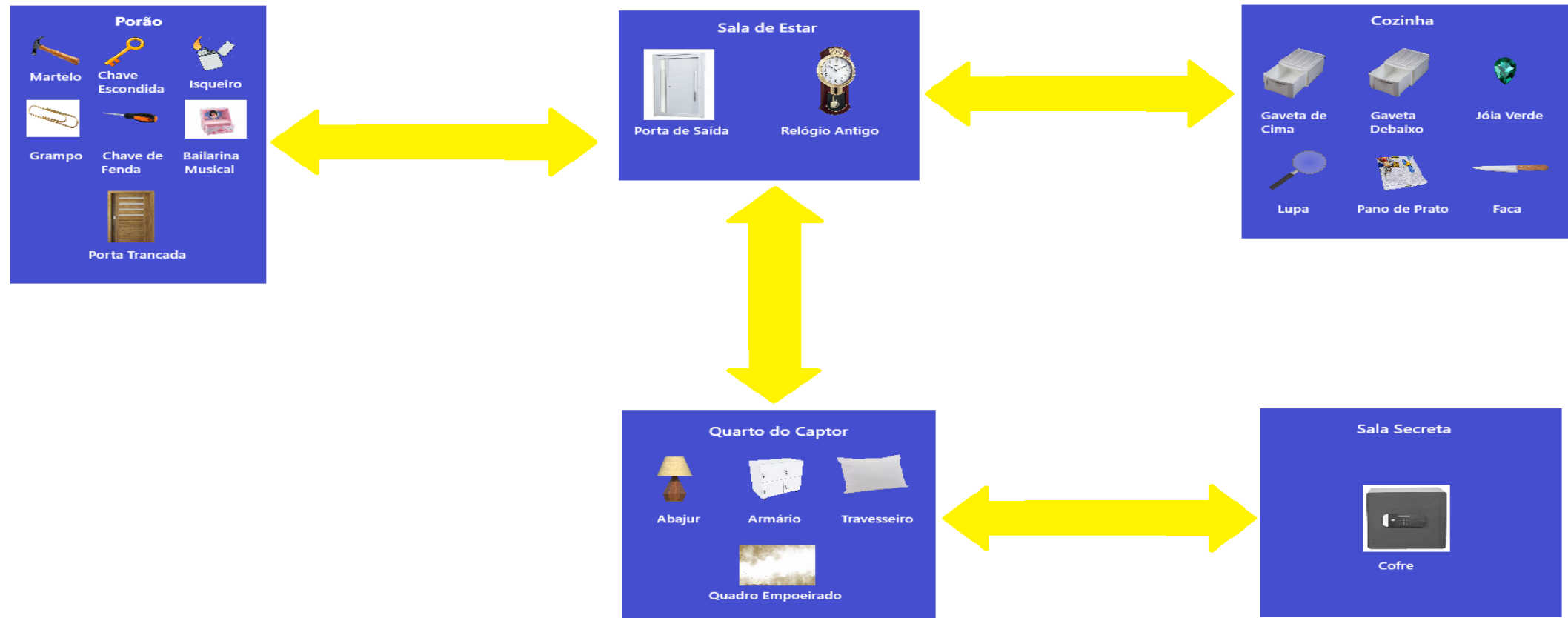
Programação Orientada a Objetos

Fase 1 - Descrição do Enigma

Felipe Jean da Silva Alves

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Desenho do mapa:



DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Você foi raptado e está preso em uma casa desconhecida. Seu captor deixou o local por apenas uma hora, e este é o tempo que você tem para escapar antes que ele volte. Para isso, será necessário explorar os cômodos da casa, interagir com objetos e resolver enigmas cuidadosamente planejados. Cada pista ou item encontrado ao longo do caminho é essencial para progredir e alcançar seu objetivo: abrir a porta trancada e escapar antes que seja tarde demais.

Porão

Objetos: bailarina musical, porta trancada.

Ferramentas: isqueiro, chave de fenda, grampo e chave escondida.

Sala de Estar

Objetos: porta da saída com cadeado numérico e relógio antigo.

Quarto do Captor

Objetos: abajur, armário, travesseiro e quadro empoeirado.

Cozinha

Objetos: um armário com a gaveta de cima e debaixo, e uma joia verde congelada no freezer.

Ferramentas: uma lupa, um pano de prato e uma faca.

Sala Secreta

Objetos: Cofre

Comandos disponíveis:

Gerais – sai, pega, inventario, fim, usa.

Adicionais – ajusta, liga, abre, empurra.

GRADU**PUCRS**online

