

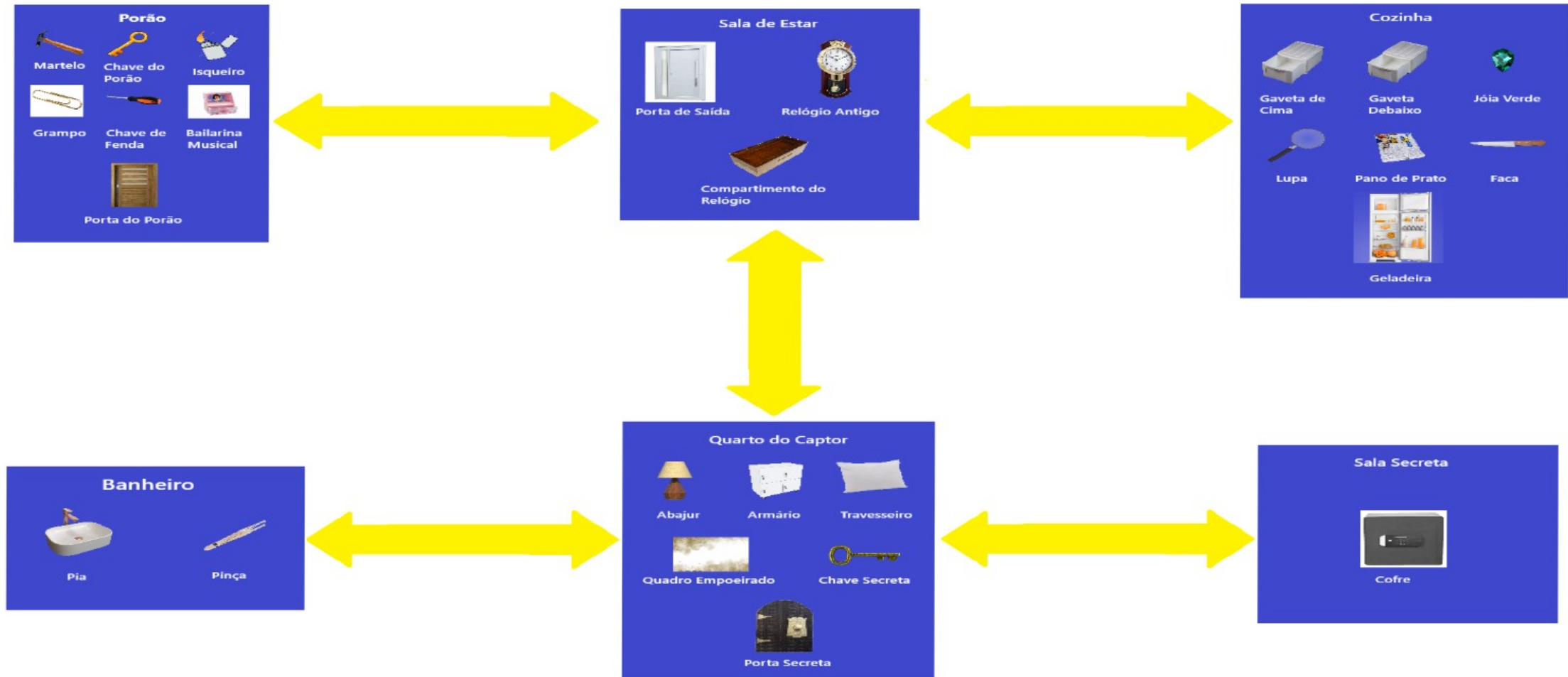
Programação Orientada a Objetos

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

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Comandos disponíveis:

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

Adicionais –

entra [nome-sala]	: apelido para sai;
descarta [nome-ferramenta]	: remove ferramenta da mochila;
liga [nome-objeto]	: liga algum item no sentido elétrico (ex: ligar lâmpada, abajur, etc.);
empurra [nome-objeto]	: empurra cômodos, como armários, sofás, caixas, etc.;
acende [nome-ferramenta]	: acende itens com fogo, como fogões, isqueiros, velas, etc.;
abre [nome-objeto]	: abre compartimentos, como gavetas, armários, etc.,
ajusta [nome-objeto] [horario]	: usado somente para ajustar ponteiros do relógio, sendo horário no formato hh:mm:ss;
disca [nome-objeto] [codigo]	: usado para digitar uma senha numérica em um algum objeto que tenha essa funcionalidade.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Passo a passo para vencer o jogo:

pega Isqueiro
acende Isqueiro
pega Martelo, Grampo, Chave_de_Fenda
usa Chave_de_Fenda Bailarina_Musical
pega Chave_do_Porao
usa Chave_do_Porao Porta_do_Porao
entra Sala_de_Estar
entra Cozinha
abre Gaveta_de_Cima
pega Pano_de_Prato, Faca
usa Grampo Gaveta_Debaixo
pega Lupa
usa Isqueiro Geladeira
usa Martelo Joia_Verde
entra Sala_de_Estar
ajusta Relogio_Antigo 15:10:00
usa Lupa Compartimento_do_Relogio
entra Quarto
liga Abajur
usa Pano_de_Prato Quadro_Empoeirado
empurra Armario
usa Faca Travesseiro
pega Chave_Secreta
usa Chave_Secreta Porta_Secreta
entra Banheiro
pega Pinca
usa Pinca Pia
entra Quarto
entra Sala_Secreta
disca Cofre 3721
entra Quarto
entra Sala_de_Estar
disca Porta_de_Saida 5813

GRADU**PUCRS**online

