

## Explicação do Jogo: Guardiã da Floresta

### *Temática e Narrativa*

O jogo 'Guardiã da Floresta' é um RPG narrativo em que o jogador assume o papel de uma fada cuja missão é restaurar o equilíbrio da natureza em uma floresta corrompida pela atividade exploratória humana. A história é dividida em cinco fases, cada uma representando um cenário com inimigos únicos, desafios de quebra-cabeça ou armadilhas, e recompensas que ajudam o jogador a progredir.

A jornada se inicia no Bosque das Fadas e passa pela Clareira Corrompida, Lago das Lágrimas, Base Industrial e finalmente o Coração da Floresta. Em cada fase, o jogador precisa completar uma missão principal, desbloquear um item mágico e derrotar um inimigo em batalhas por turnos. As decisões do jogador influenciam o seu desempenho bem como o final do jogo, que pode variar entre salvar a floresta ou abandonar sua missão e se tornar humana, mergulhando no ciclo de destruição que jurou combater.

### *Classes Utilizadas*

- **Personagem:** classe base para personagens. Possui atributos como nome, vida, ataque e defesa.
- **Jogador:** classe derivada de **Personagem**. Representa o jogador e inclui funcionalidades como inventário, habilidades, missão e batalhas.
- **Inimigo:** classe derivada de **Personagem**. Representa inimigos com métodos de ataque e de sofrer dano.
- **Missao:** define os objetivos da fase. Possui subclasses como **ResgatarFada**, **CurarLago**, **MissaoFinal**, etc.
- **Cenario:** classe base para fases do jogo. Gerencia exploração, inimigos, missões, itens e armadilhas.
- **BosqueDasFadas**, **ClareiraCorrompida**, etc.: subclasses de **Cenario**, cada uma com lógica específica de fase.
- **Item:** classe base para itens. Cada item tem um nome, descrição e método de uso.

- **PocaoCura, SementeAncestral**, etc.: itens específicos com efeitos diversos, como cura, ganhar experiência e desbloqueios.
- **Inventario**: gerencia os itens adquiridos pelo jogador. Impede uso de itens bloqueados.
- **Habilidade**: habilidades que podem ser desbloqueadas após missões. Dividem-se em ataque e defesa.
- **DardoLuminoso, EscudoDeLuz**, etc.: subclasses de **Habilidade** com efeitos específicos durante batalhas.
- **BatalhaPorTurnos**: gerencia a lógica de combate entre jogador e inimigo, com sistema de turnos.
- **QuebraCabeca**: desafios interativos com lógica de sequência. Necessários para desbloquear itens e prosseguir na fase.
- **Armadilha**: eventos aleatórios com efeitos positivos ou negativos no jogador durante a exploração.

### *Respostas Quebra Cabeças*

1)

Pedra amarela

Pedra Vermelha

Pedra Azul

Pedra Verde

2)

Circuito Azul

Circuito Verde

Circuito Amarelo

Circuito Vermelho