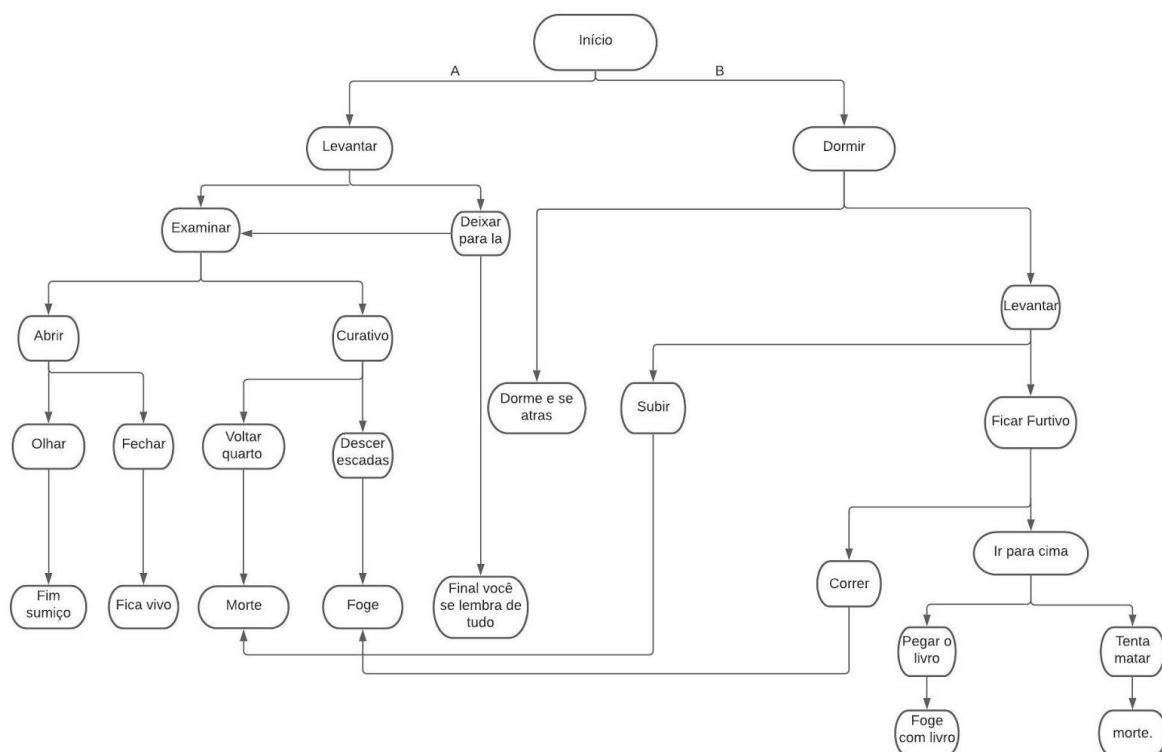


Olá, me chamo Lucas, e sou criador do Projeto Paranóia, agora irei explicar um pouco da minha linha de raciocínio.

Primeiramente, a linguagem usada para criar o jogo foi Python, só que antes de começar imaginar como seria o código, eu defini que queria um jogo semelhante a um RPG solo, ou seja, baseado apenas em escolhas, e que cada escolha leva à um caminho diferente, usando uma linguagem que aproxima jogador-narrador, dando impressão de que existisse um Mestre (como em um RPG de mesa), te guiando pela história.

Após decidir toda base da história, fiz um pequeno fluxograma com as escolhas, e onde essas escolhas levariam o jogador.



Após definir tudo isso eu comecei rascunhar o código e pensar o como faria funcionar. Primeiro iniciei usando `import time`, que significa, eu estou trazendo um contador para o meu programa. Utilizo esse `time`, para na hora que o jogo executar, ter uma pequena pausa de 1 seg entre os textos, e não sair tudo de uma vez.

Após importar o `time`, eu declarei que sempre que colocarem A,a/ B,b/ N,n; quando pede a opção, esses caracteres vão ficar salvos em `Resposta_A`; `Resposta_B` e `Resposta_N`. Isso para permitir que o jogador possa colocar tanto letra maiúscula como minúscula.

Declarei tbm Inst, o que significa, sempre que o jogador usar o comando errado, ele puxa uma instrução de quais os comandos corretos.

Após a parte de declaração, eu pensei em fazer um menu simples. E para o menu, eu usei o comando Print, que permite mostrar na tela tudo que coloco entre "" dentro do comando. E para poder pular linha, e deixar espaçado eu uso o comando \n. Como por ex:

```
print("\nBem vindo ao Projeto Paranóia\n")
```

Quando coloco para rodar, na tela do computador vai aparecer a mensagem:

```
Bem vindo ao Projeto Paranóia
```

Nesse momento eu chamo o time.sleep, para poder dar um pequeno tempo de 1 seg até aparece a próxima frase, que são duas opções, se você deseja dar Play ou Exit.

Depois de um pequeno print com as opções, eu declarei que a resposta dada ficará salva na variavel Escolha. E para isso, eu uso o código Input, que lê a entrada de algum comando. Ou seja, no momento que coloco Escolha = input("> "), quer dizer que quando jogador por o comando, esse comando ficará temporariamente salvo em Escolha.

Logo em seguida, para iniciar o jogo, eu uso um comando condicional, o comando If/elif/else; o que significa que se o comando dado cumprir o IF ele vai rodar o que foi declarado no IF, se o comando dado cumprido o que foi estabelecido no ELIF, ele vai rodar o código do ELIF, agora se não cumprir nenhum dos dois, ele entra no Else.

Como por exemplo:

```
if escolha in Resposta_A:
    print( "Esse é apenas o primeiro capítulo de uma aventura que
mistura terror e mistério.\n\n Bem vindo ao Asylum\n\n Olá, Eu sou o Game
Master, mas pode me chamar de GM, vou te guiar por essa horripilante
aventura.\n Mas antes gostaria de saber algumas coisas.\n" )
    time.sleep(1)
elif escolha in Resposta_B:
    print("Obrigado, tchau :)")
else:
    print(Inst)
```

Como podemos ver, após o jogador colocar o comando, e esse comando ser salvo na variável Escolha, o programa passa para próxima etapa. Começa com o IF, quer dizer que SE escolha conter Resposta_A (A/a), a mensagem do print irá aparecer na tela.

Se escolha conter Reposta_B (B/b), vai rodar o Elif, ou seja, a mensagem do print irá aparecer. Agora, caso o comando não esteja nem em If e nem Elif, ele vai para o else que está programado para aparecer na tela as instruções que foram definidas no começo do programa.

Ainda nesse início eu coloquei um input, como já explicado, para captar o nome, idade e cidade do jogar. Dados que depois utilizei.

Após passar pela parte de play e introdução do jogo, eu comecei o jogo, que é baseado 100% no condicional, usando sempre IF,ELIF e Else.

Nesse momento eu comecei usar o comando Def, usado para definir um bloco de comandos, que podem ser revisitados e usados sempre que quiser durante o programa.

Eu defini todos os parágrafos do jogo, usando o fluxograma que fiz, definindo cada um dos quadrados.

Dentro do Def eu primeiro tive que dar um nome para aquele parágrafo, por exemplo a introdução:

```
def intro():
    print("\n\nTudo começa em", Cidade,
          ", você está em sua casa dormindo. A chuva cai de modo
          torrencial do lado de fora, os trovões ecoam e a luz entra pelo quarto,
          você acorda extremamente assustado como se estivesse tentando se
          livrar de um pesadelo horrível. Ao olhar para o relógio percebe que
          são 3h da manhã. O que você faz ?\n " )
    time.sleep(1)
    print("""A) Levantar para fechar a cortina\nB) Tenta voltar a
    dormir.""")
    escolha = input(">> ")
    if escolha in Resposta_A:
        levantar()
    elif escolha in Resposta_B:
        dormir()
    else:
        print(Inst)
        intro()
```

Como podemos ver, eu Defino a introdução como intro(), assim que abro o Def, eu já começo com um print mostrando o texto de início. Logo após, eu já configurei para mostrar

as opções que o jogador pode ter. E depois entra com a estrutura que já comentei de IF,ELIF, ELSE. Porém ao invés de fazer com que o If coloque um texto, eu falo para ele ir para outro bloco de Def que eu defini mais para frente, o ELIF a mesma coisa, manda o jogador para outro bloco de Def. E como já mostrado o else, voltando para imagem de que o comando está errado.

E por último, após acabar o jogo e chegar em algum dos finais, você tem mesma estrutura de Escolha = Input, e IF/Else no caso. Porém voltando para o início do jogo caso queira reiniciar.