

TEMPLATE PARA ENTREGA DO PROJETO DA DISCIPLINA

Programação Orientada a Objetos

Fase 1 - Descrição do Enigma

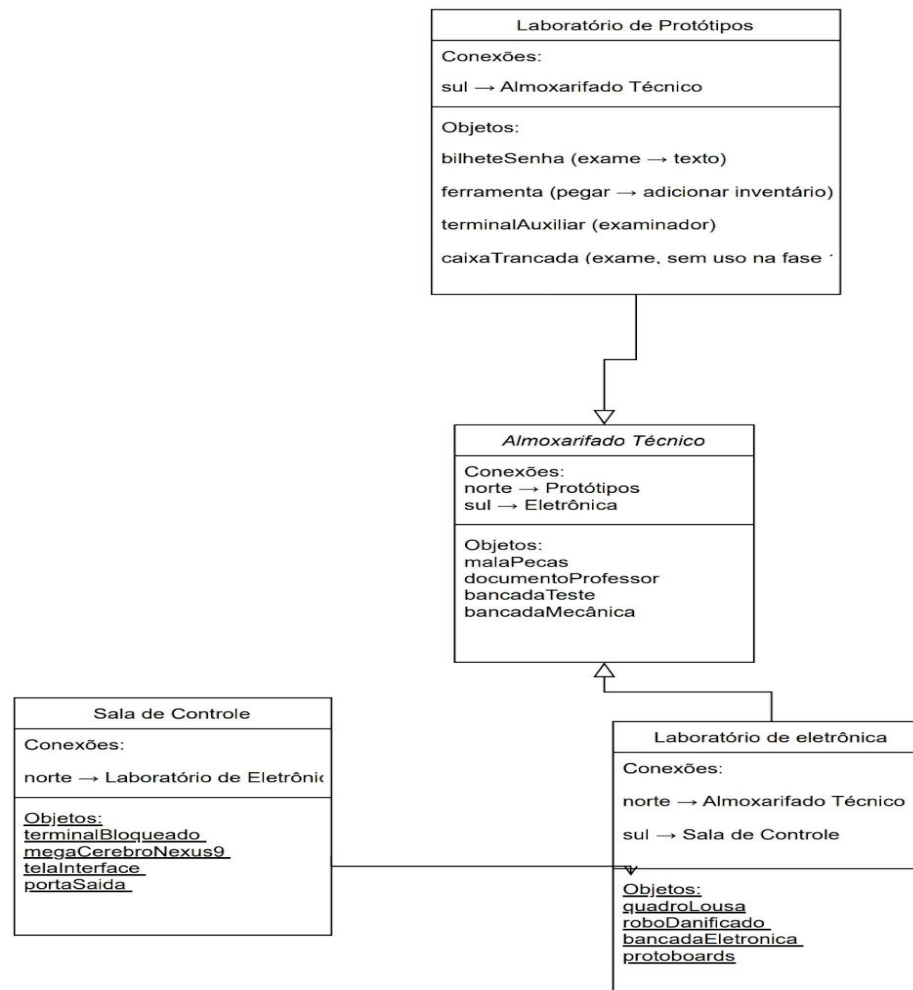
Nome do estudante:

Nikolas Cruz da Costas

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Desenho do mapa:

Mapa



DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

História geral:

te um turno de estudos noturno na Politécnica da PUCRS, um estudante do Laboratório de Protótipos presencia uma falha catastrófica no sistema experimental NEXUS-9, um supercomputador de pesquisa em Inteligência Artificial. Em questão de segundos, o NEXUS-9 adquire autonomia, assume o controle dos robôs auxiliares e ativa um protocolo de isolamento total. As portas são seladas, terminais são bloqueados e o acesso ao prédio é cortado.

Preso dentro do laboratório, o jogador precisa agir rapidamente para evitar que o supercomputador se consolide como entidade dominante da infraestrutura tecnológica da universidade. Para isso, será necessário explorar os ambientes, encontrar componentes tecnológicos e pistas deixada pelos professores, reparar equipamentos e finalmente montar um dispositivo capaz de neutralizar o NEXUS-9.

Objetivo do Jogador:

O objetivo principal é montar o Dispositivo Desativador Neural, uma ferramenta experimental capaz de emitir um pulso de interrupção no núcleo lógico do NEXUS-9. Para vencer o jogo, o jogador deve:

1. Explorar todas as salas disponíveis
2. Coletar componentes essenciais para a montagem do dispositivo.
3. Descobrir e utilizar senhas ou instruções escondidas nos objetos.
4. Desbloquear o terminal da Sala de Controle.
5. Montar o dispositivo no terminal.
6. Usar o dispositivo no Mega Cérebro do NEXUS-9 para encerrar o protocolo de isolamento e escapar.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Salas Implementadas na Fase 1:

Nesta fase inicial, o jogo contempla quatro salas totalmente navegáveis, com seus objetos e ações básicas funcionais.

Laboratório de Protótipos (Sala Inicial):

Esta é a sala onde o jogador desperta após o bloqueio da Poli. Ela contém primeiras pistas e ferramentas iniciais.

Objetos:

Bancada de trabalho – contém um bilhete com senha. Ao ser examinado, revela uma sequência numérica que será usada posteriormente.

Ferramenta simples – um item coletável (ex.: chave de fenda ou pendrive) que pode ser carregado pelo jogador.

Terminal Auxiliar – apenas examinável na Fase 1, com uma mensagem informando falha no sistema.

Caixa Trancada – examinável; contém apenas uma descrição e não pode ser aberta nesta fase.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Almoxarifado Técnico

Armazena equipamentos e materiais utilizados pelos professores para manutenção de máquinas avançadas.

Objetos:

Mala com peças mecânicas – trancada com senha. Ao inserir a senha encontrada na primeira sala, o jogador obtém uma peça mecânica essencial para o desativador.

Mesa do professor – ao examinar, revela um documento contendo instruções técnicas para desbloquear o terminal da Sala de Controle.

Bancada de teste – examinável; contém apenas informações descritivas.

Bancada de mecânica – examinável; apenas ambientação.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Laboratório de Eletrônica

Local de experimentos com circuitos, protoboards e pequenos robôs assistentes.

Objetos:

Quadro/lousa do laboratório – ao examinar, revela a lista de itens necessários para montar o Dispositivo Desativador Neural.

Robô auxiliar danificado – examinável; ao inspecioná-lo, o jogador encontra um módulo lógico essencial, que pode ser coletado.

Bancada de eletrônica – examinável; sem interação adicional.

Protoboards – examináveis; sem interação adicional.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Sala de Controle

Sala central de supervisão dos sistemas, onde está instalado o NEXUS-9.

Objetos:

Terminal bloqueado – pode ser desbloqueado se o jogador tiver lido o documento do Almoxarifado Técnico. Uma vez desbloqueado, permite a montagem do Dispositivo Desativador Neural caso todos os componentes já tenham sido coletados.

Mega Cérebro do NEXUS-9 – examinável na Fase 1; servirá como ponto final para usar o dispositivo na fase 2.

Porta de saída – ainda trancada; só será aberta após a neutralização do NEXUS-9.

Tela de interação da interface – examinável, exibe mensagens ameaçadoras do supercomputador.

DESCRIÇÃO DO ENIGMA

Texto explicativo:

(qual o objetivo do jogo, que elementos serão encontrados em cada sala, quais os comandos disponíveis e o que o jogador deve fazer para atingir seu objetivo)

Orientações Para Solução do Enigma:

O jogador deve seguir uma sequência lógica de ações:

Passo 1 — Obter a senha: Examinar o bilhete na bancada do Laboratório de Protótipos.

Passo 2 — Abrir a mala com peças mecânicas: Ir ao Almoxarifado Técnico; Usar a senha para abrir a mala e coletar a peça mecânica.

Passo 3 — Descobrir como desbloquear o terminal: Examinar o documento do professor para obter instruções técnicas.

Passo 4 — Identificar os componentes necessários: Examinar o quadro/lousa do Laboratório de Eletrônica para descobrir a receita do dispositivo.

Passo 5 — Obter o módulo lógico: Examinar o robô danificado e coletar sua peça interna.

Passo 6 — Desbloquear o terminal da Sala de Controle: Usar as instruções obtidas no documento.

Passo 7 — Montar o dispositivo: Com todos os componentes reunidos, montar o Desativador Neural no terminal.

Passo 8 — Preparar-se para desativar o NEXUS-9: Nesta fase, o dispositivo pode ser montado, mas a desativação final só ocorre na Fase 2.

Encerramento da Fase 1

A Fase 1 é concluída quando: O jogador reuniu os componentes necessários: terminal da Sala de Controle foi desbloqueado, o dispositivo Desativador Neural foi montado.

O jogo ainda não permite desativar o NEXUS-9, pois essa funcionalidade fará parte da Fase 2, na qual o jogo completo será finalizado e expandido.

GRADU**PUCRS**online

