**Funções Gerais:**

void checker(int \*variavel, int p1, int p2);

Essa função verifica o tipo de entrada que o usuário insere e checar (por isso o nome “Checker”) se a entrada é válida.

A função recebe uma variável como ponteiro e duas variáveis que são os limitadores. Dentro da função armazenamos o valor inserido pelo usuário e utilizamos as ferramentas Try/Throw/Catch para receber a variável, testar sua validade e tratá-la. Caso a entrada seja válida, a função retorna o valor inserido pelo usuário. Caso a entrada seja inválida, a função solicita ao usuário que insira uma entrada válida.

std::string adjust\_square(std::string to\_print, int num);

Essa função padroniza o tamanho da string para função print\_square().

void print\_square(std::string to\_print1, std::string to\_print2, std::string to\_print3, std::string to\_print4);

Essa função cria e imprime uma tabela simétrica com 35 caracteres de espaço até a borda da tabela.

int reward(int fase\_num, int multiplicador);

Essa função define o ouro que o Npc dropará por meio de um multiplicador de recompensa (por isso o nome “Reward) de acordo com a fase do jogo

A função recebe o numero da fase do jogo e o multiplicador que varia de acordo com a fase. Cada vez que a função é chamada, ela cria um número que varia entre 10 e 20. A fórmula da recompensa é dada por

(multiplicador ^(fase do jogo – 1))\*número que varia entre 10 e 20

e ela retorna um número inteiro.