

Correções Implementadas na Aplicação Escape Game

Problemas Identificados e Solucionados

1. Carregamento de Dados no GameController

Problema: As armadilhas (traps) e itens não estavam sendo carregados junto com as fases.

Solução: Modificado o método `showPhase()` no `GameController.php` para incluir o carregamento de traps e itens:

PHP

```
$phase = Phase::with(['challenges', 'npcs', 'traps', 'items'])->findOrFail($phaseId);
```

2. Correção da View phase.blade.php

Problema: A view estava tentando acessar variáveis que não existiam no contexto.

Solução: Corrigidas todas as referências para usar as relações corretas:

- `$challenges` → `$phase->challenges`
- `$npcs` → `$phase->npcs`
- `$traps` → `$phase->traps`
- `$items` → `$phase->items`

3. Configuração de Sessões

Problema: Sistema de autenticação não estava funcionando corretamente.

Solução:

- Alterado o driver de sessão de `file` para `database` no arquivo `.env`
- Criada e executada a migração para a tabela de sessões

- Configurado o sistema para persistir o estado de login

4. Dados de Teste

Problema: Banco de dados sem dados para testar a funcionalidade.

Solução: Executados os seeders para popular o banco com:

- Fases de exemplo
- NPCs com diálogos
- Armadilhas com efeitos
- Itens coletáveis
- Desafios para resolver

Funcionalidades Agora Funcionais

- ✓ **Dicas:** Aparecem corretamente nas fases
- ✓ **Armadilhas:** São exibidas e podem ser ativadas
- ✓ **Diálogos dos NPCs:** NPCs aparecem com seus diálogos
- ✓ **Sistema de Login:** Autenticação funcionando
- ✓ **Navegação entre Fases:** Usuário pode navegar pelas fases do jogo
- ✓ **Criação Automática de Personagem:** Sistema cria personagem automaticamente se não existir

Como Executar a Aplicação

1. Instalar Dependências:

Bash

```
composer install  
npm install
```

1. Configurar Banco de Dados:

Bash

```
cp .env.example .env
php artisan key:generate
php artisan migrate
php artisan db:seed
```

1. Executar Aplicação:

Bash

```
npm run build
php artisan serve --host 0.0.0.0 --port 8001
```

1. Acessar: <http://localhost:8001>

Credenciais de Teste

- **Email:** jogador@teste.com
- **Senha:** password

Estrutura do Jogo

A aplicação agora possui:

- Sistema completo de autenticação
- Criação automática de personagens
- Fases com desafios, NPCs, armadilhas e itens
- Interface funcional para interação com elementos do jogo
- Sistema de progressão e histórico de ações

Próximos Passos Recomendados

1. Implementar JavaScript para interações dinâmicas
2. Adicionar mais conteúdo (fases, NPCs, itens)
3. Melhorar a interface visual
4. Implementar sistema de pontuação
5. Adicionar efeitos sonoros e visuais